

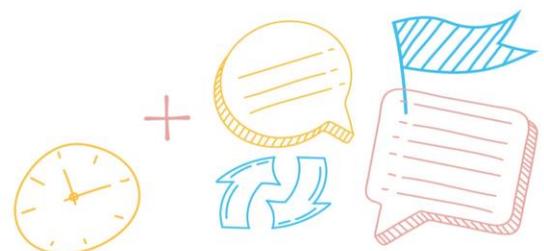


Guia de aprendizagem entre pares



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contida.





Índice

1. Introdução.....	4
2. Aprendizagem entre pares	5
2.1. Introdução à aprendizagem entre pares	5
2.2. Compreender o papel de um formador de pares.....	6
2.3. Os princípios da aprendizagem entre pares.....	6
2.4. Aprendizagem baseada na experiência como premissa para a aprendizagem entre pares	7
2.5. Promover e disseminar.....	8
2.5.1. <i>Circle time</i>	9
2.5.2. <i>Role-playing</i>	9
2.5.3. Sala de aula invertida	10
2.6. Incorporar a aprendizagem entre pares nas atividades de formação	10
3. Competências digitais.....	10
4. A área de competência digital da DigComEdu.....	14
4.1. Área 1: Envolvimento profissional.....	14
4.2. Área 2: Recursos digitais	16
4.3. Área 3: Ensino e aprendizagem.....	19
4.4. Área 4: Avaliação	21
4.5. Área 5: Capacitação dos formandos.....	24
4.6. Área 6: Promoção da competência digital dos formandos.....	26
5. Boas práticas para a utilização da bEUjo+ Plataforma	30
5.1. Elaborar uma proposta	30
5.1.1. Nota conceptual.....	30
5.1.2. Diagrama de <i>Gantt</i>	31
5.1.3. Formulário de identificação para parceiros.....	32





5.2. Gerir e reportar um projeto.....	33
5.2.1. <i>Timesheet</i>	33
5.2.2. Contrato bilateral.....	34
5.2.3. Relatório intermédio	35
5.3. Desenvolver os resultados	36
5.3.1. <i>Workplan</i>	36
5.3.2. <i>Guidelines</i> para o desenvolvimento de resultados.....	37
5.3.3. <i>Feedback</i>	38
5.4. Envolver públicos-alvo e <i>stakeholders</i>	39
5.4.1. <i>Press release</i>	39
5.4.2. Plano de envolvimento dos <i>stakeholders</i>	40
5.4.3. <i>Focus groups</i>	41
5.5. Promover e disseminar.....	42
5.5.1. Estratégia de disseminação.....	42
5.5.2. <i>Dissemination log</i>	43
5.5.3. Relatório de disseminação	44
5.6. Avaliar e gerar impacte.....	45
5.6.1. Questionário de avaliação.....	45
5.6.2. Plano de qualidade	46
5.6.3. Instrumento de controlo do risco	47
6. Boas práticas de aprendizagem online entre pares	48





1. Introdução

Este Guia de aprendizagem entre pares foi criado para orientar os coordenadores de projetos Erasmus+ a promover a formação eficaz e completa dos colegas que supervisionam.

Aborda, de forma inovadora, o tema da transferência de competências entre os coordenadores experientes e os restantes colegas de equipa, atendendo-se especificamente à metodologia de aprendizagem.

Após uma análise profunda da temática da aprendizagem entre pares, são referidas as competências digitais que um gestor de projetos Erasmus+ deve possuir. Sobre este assunto, são consideradas as áreas de competência digital do Quadro Europeu de Competência Digital para Educadores (DigCompEdu).

São também identificados os recursos digitais disponíveis online para cada uma das tarefas que competem a um gestor de projetos Erasmus+ e que o vão auxiliar durante a utilização da bEUjo+ plataforma.

Pretende-se que as páginas seguintes promovam a um aperfeiçoamento do trabalho desenvolvido pelos gestores de projetos Erasmus+ em toda a Europa.





2. Aprendizagem entre pares

2.1. Introdução à aprendizagem entre pares

A aprendizagem entre pares corresponde a um processo através do qual dois ou mais colegas de trabalho refletem sobre as práticas de trabalho vigentes. Durante este procedimento, expandem, aperfeiçoam e constroem novas competências, partilham ideias, ensinam-se mutuamente, conduzem pesquisas de conteúdos formativos ou resolvem problemas no local de trabalho (Robbins, 1991).

Como se pode ver pela definição, a aprendizagem entre pares foi originalmente destinada às pessoas envolvidas na mesma atividade profissional, mas pode ser utilizada de forma mais abrangente.

Para o projeto bEUjo+, a aprendizagem e o apoio entre pares são fulcrais, pois a boa gestão de projetos Erasmus+ depende de uma eficaz transmissão de conhecimentos entre os gestores de projeto seniores e os seus colegas de equipa.

O valor e as vantagens da aprendizagem entre pares traduzem-se numa melhor transferibilidade de competências e experiências.

O fator distintivo desta forma de aprendizagem reside no facto dos conteúdos formativos surgirem dentro de uma equipa e não de forma hierarquizada ou de fontes externas.

A aprendizagem entre pares possibilita vantagens consideráveis, designadamente:

- melhora a aprendizagem;
- estimula mecanismos de confiança e colaboração;
- desenvolve a autoestima;
- melhora as capacidades relacionais e de comunicação.

Estão presentes nos materiais de formação do projeto bEUjo+ os aspetos fundamentais que um gestor de projetos considerar no trabalho que realiza.

Pretende-se que este Guia seja motivador e evolva estes profissionais no aperfeiçoamento dos materiais formativos através da otimização das suas competências digitais.

A aprendizagem digital incluirá técnicas, dicas e sugestões para a prática da aprendizagem entre pares para coordenadores e gestores de projetos Erasmus+ que gostariam de transmitir os seus conhecimentos e competências aos seus pares.





2.2. Compreender o papel de um formador de pares

Um formador de pares deve possuir competências específicas para o desempenho das suas funções, designadamente:

- inteligência emocional;
- empatia;
- capacidade de análise de comunicação verbal e não verbal;
- escuta ativa.

Deve ainda fomentar a análise reflexiva, envolvendo os formandos na procura das melhores soluções para os desafios profissionais encontrados.

As competências descritas vão ser aplicadas pelos formandos neste Guia de aprendizagem entre pares.

2.3. Princípios da aprendizagem entre pares

Os participantes da aprendizagem entre pares devem estar disponíveis para partilhar conhecimentos e experiências sobre o seu trabalho, bem como dúvidas e desafios colocados pelo mesmo.

Shana Montesol Johnson, especialista em aprendizagem entre pares, estabelece o seguinte percurso para a implementação da aprendizagem entre pares:

- identifique colegas de trabalho próximos;
- convide-os a formar um grupo de aprendizagem entre pares;
- agende um horário para se encontrarem pessoalmente ou online;
- durante a sessão de aprendizagem, cada participante deve dispor de um tempo igual enquanto formador e enquanto formando;
- quando o participante é o formador de pares, deve dar ao formando toda a sua atenção enquanto elabora verbalmente os aspetos em que se pretende focar;
- os participantes devem focar-se nas ações que pretendem realizar;
- no encerramento de cada sessão, os participantes devem colocar duas perguntas: “quais foram as principais ideias que retive desta sessão de aprendizagem?” e “que ações irei promover?”

Existem cinco dicas úteis para melhorar a eficiência da aprendizagem de pares. Em termos resumidos, o formador deve:

- dar um *feedback* que permita a abertura de novas possibilidades de desenvolvimento das matérias abordadas;





- acreditar no formando;
- estimular a curiosidade, a imaginação e a criatividade dos formandos;
- respeitar a confidencialidade dos formandos e não deve emitir juízos de valor;
- colocar perguntas abertas que permitam o desenvolvimento de ideias.

2.4. Aprendizagem baseada na experiência como premissa para a aprendizagem entre pares

Como Brandon Carson (2015) afirma, a acumulação de experiências de vida e *mindsets* leva a que os modelos de aprendizagem que se baseiam na experiência tenham um alto nível de eficácia na Educação para adultos. A aprendizagem é mais eficaz e eficiente quando algo relevante para o formando é experienciado. Deste modo, a aprendizagem baseada na experiência promove experiências direcionadas e oferece uma reflexão focada, com o objetivo de aumentar o conhecimento, desenvolver aptidões e definir valores.

A aprendizagem entre partes ganha robustez se tiver por base os princípios da aprendizagem baseada na experiência, segundo a qual as experiências devem:

- ser apoiadas por reflexão, análise crítica e síntese;
- ser estruturadas, permitindo ao formando tomar iniciativa, tomar decisões e ser responsabilizado pelos resultados;
- impulsionar o envolvimento do formando, permitindo o questionamento, a investigação e a experimentação;
- envolver os formandos em termos intelectuais, emocionais, sociais e/ou físicos;
- mostrar que os resultados da aprendizagem são individuais e constituem a base para a experiência e aprendizagem futuras;
- desenvolver a criação de relações num ambiente digital adequado;
- permitir, tanto ao formador, como ao formando, experimentar o sucesso, o fracasso, a aventura, a tomada de riscos e a incerteza;
- criar um ambiente onde o formador estabelece todo o processo de aprendizagem, garantindo a segurança física, digital e emocional do formando;
- incluir uma avaliação do trabalho desenvolvido, destacando as aprendizagens e relacioná-las com a atividade profissional, designadamente através do preenchimento de questionários.





Tendo em consideração estas sugestões, os formadores podem utilizar os recursos de formação da aprendizagem baseada na experiência. Ao organizar ou conduzir uma sessão de aprendizagem entre pares, devem ser observados os seguintes passos:

- análise das necessidades dos formandos;
- análise dos recursos disponíveis;
- definição dos propósitos e objetivos que respondam às necessidades dos formandos;
- definição do grupo de trabalho;
- identificação dos formadores de pares;
- formação dos formadores de pares;
- planeamento das sessões de aprendizagem entre pares;
- realização das sessões de aprendizagem entre pares;
- avaliação.

Uma vez selecionado o formador, o grupo de aprendizagem entre pares é formado. Nesta formação, podem ser utilizados métodos interativos, tais como o *brainstorming*, jogos de *role-playing* e jogos cooperativos. Estes métodos interativos permitem o aprofundamento das competências emocionais, relacionais e comunicacionais dos formadores, essenciais para envolver os formandos. Incluídos no grupo de pares, os formandos sentem-se compreendidos e confiantes e podem testar as suas próprias capacidades e partilhar as experiências e as suas motivações.

2.5. Promover e disseminar

Existem muitas técnicas para a realização de atividades de aprendizagem entre pares que se fundamentam na aprendizagem baseada na experiência. Algumas são descritas por Brookfield (2013): círculo de vozes, conversas de giz, técnicas de interrogação, *snowballing*, *role-playing*, entre outras. A utilização destas técnicas de aprendizagem favorece a criação de relações e o cumprimento de regras que permitem a participação ativa de todos os intervenientes.

O trabalho de grupo, um método em si mesmo, é uma modalidade através da qual os processos de aprendizagem são promovidos em diferentes contextos educativos, utilizando técnicas que facilitam os processos de dinamização, colaboração e aprendizagem cooperativa. Entre as atividades que contribuem para gerar interação e envolvimento, podemos incluir algumas como: *one minute paper*, *Think-Pair-Share*, avaliação formativa, sistemas informáticos de interação e mapas conceituais (Coryell, 2016).





Seguidamente, enunciam-se algumas técnicas que se encontram disponíveis online, utilizadas na aprendizagem entre pares e na aprendizagem baseada na experiência.

2.5.1. *Circle time*

Os participantes encontram-se online com um dinamizador que tem o papel de coordenar e suscitar o debate num limite de tempo pré-estabelecido. A sequência e a duração das intervenções devem ser rigorosamente respeitadas, o que pode ser assegurado através de um relógio online.

O dinamizador assume o papel de interlocutor privilegiado, colocando perguntas e fornecendo respostas. O *Circle time* facilita e desenvolve a comunicação circular, favorece o autoconhecimento, promove a expressão livre e ativa de ideias, opiniões, sentimentos e experiências pessoais e cria um clima de serenidade e partilha, facilitando a constituição de novos grupos de trabalho. O dinamizador pode também utilizar uma roda de seleção aleatória ou pedir aos participantes que respondam utilizando *emojis*.

2.5.2. *Role-playing*

O *role-playing* consiste na simulação de comportamentos e atitudes geralmente adotados num contexto real. Os participantes devem assumir os papéis atribuídos pelo formador e comportar-se como se comportariam se se encontrassem na situação indicada pelo formador.

Esta técnica tem como objetivo a aquisição da capacidade de desempenhar um determinado papel e de compreender em profundidade as exigências do mesmo. O *role-playing* é uma verdadeira encenação de temas, analisa os comportamentos dos indivíduos nas suas relações interpessoais e em situações específicas, para descobrir como reagem nessas circunstâncias.

No caso de a sessão de *role-play* ser realizada online, a utilização de música, imagens e vídeos pelos participantes e pelo formador torna a experiência mais autêntica. Durante toda a sessão, o formador não deve emitir juízos de valor sobre o comportamento e as escolhas dos participantes. Como em qualquer técnica de sensibilização, o *role-play*, quando utilizado para fins de formação, deve ser estruturado e terminar com uma verificação da aprendizagem.

Em algumas situações, pode ser útil dar alguma informação prévia aos participantes, para que se possam preparar atempadamente para desempenhar o papel que lhes for atribuído. É importante que todos os participantes tenham instrumentos para o trabalho online, ou seja, microfone, câmara e uma boa ligação à internet.





2.5.3. Sala de aula invertida

Esta técnica prevê o estudo prévio dos conteúdos formativos pelos formandos, através de diversos recursos de aprendizagem. A fase de transmissão de conhecimentos é realizada de forma flexível e, em consequência, esta técnica permite uma libertação considerável de tempo de sala de aula. Deste modo, os momentos da aprendizagem presencial são mais frutíferos.

Na sala de aula invertida (ou aprendizagem invertida), verifica-se uma inversão entre o lugar onde ocorre a formação (a casa do formando) e o lugar onde é aplicada a formação (a sala de aula). A formação torna-se o “trabalho de casa” do formando e o tempo presencial é utilizado para atividades colaborativas, atividades experimentais, debates e *workshops*. Neste contexto, o formador/facilitador torna-se um mentor, dirigindo as ações formativas. Esta atividade de aprendizagem pode ser particularmente útil para a autorreflexão e para a inversão dos papéis entre o gestor de projetos sénior e o gestor de projetos júnior.

2.6. Incorporar a aprendizagem entre pares nas atividades de formação

O projeto bEUjo+ baseia-se no apoio mútuo entre pares. O apoio entre pares, enquanto processo de cooperação entre iguais, permite a construção de *networks* e vai além da mera formação de pares e altera o processo de aprendizagem de um sistema de cima para baixo para um sistema de intercâmbios, criando uma comunidade de apoio entre os participantes.

Premissas para que o apoio entre pares seja bem-sucedido:

- capacidade de escuta ativa e comunhão de interesses dos participantes;
- comunicação eficaz entre os participantes que permita o intercâmbio;
- confiança mútua e para cooperar em objetivos comuns e individuais.

3. Competências digitais

A digitalização tem contribuído, nos últimos anos, de forma consistente para a formação. Atualmente, é impensável considerar um dia de trabalho sem a utilização de dispositivos digitais e recursos online, especialmente para gestores de projetos Erasmus+.

Plataformas de aprendizagem, *networks* online, computação em nuvem e *podcasts* são elementos comuns da aprendizagem digital que também fazem parte da experiência da aprendizagem entre pares.





A aprendizagem entre pares online, híbrida ou integrando recursos digitais e conteúdos interativos na formação presencial, representa um novo desafio no contexto da formação, uma vez que exige uma abordagem pedagógica e um conjunto de competências diferentes em comparação com as utilizadas nas formações tradicionais.

Para que um formador de pares seja bem-sucedido, é importante que possua competências específicas, designadamente na gestão de dispositivos tecnológicos e na manipulação de aplicações e plataformas de aprendizagem, na interação e intercâmbio online com colegas de trabalho e na seleção e avaliação de recursos digitais para as formações.

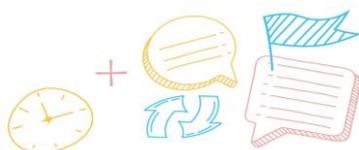
Para além disso, é necessário que um formador de pares compreenda as necessidades, os interesses e as competências digitais dos formandos, aplique estratégias de avaliação inovadoras que permitam um *feedback* atempado, saiba lidar com novos métodos de comunicação e com interações online dos formandos, sensibilize para o uso responsável dos recursos digitais e promova a sua competência digital.

A utilização de recursos digitais online para fins de formação pode trazer mais entusiasmo e interatividade ao processo formativo. O domínio das competências digitais e o desenvolvimento da confiança na utilização de recursos de aprendizagem baseadas na tecnologia requer um investimento de tempo e persistência para garantir o seu aperfeiçoamento.

A bEUjo+ Plataforma e o Guia de aprendizagem entre pares foram desenvolvidos tendo em consideração os níveis de proficiência da DigCompEdu, a qual inclui seis áreas e um total de 22 competências.



Figura 1: O quadro DigCompEdu





A base para o desenvolvimento da estrutura digital bEUjo+ é também o Quadro Europeu de competência digital para as organizações educativas (DigCompOrg). O DigCompOrg proporciona um entendimento comum do que é a competência digital, servindo ao mesmo tempo de base para a formulação de uma política de competências digitais. O DigCompOrg tem sete áreas comuns a todos os setores da educação e 15 subáreas que refletem um aspeto do processo de integração das tecnologias digitais. Há também espaço para a adição de áreas e subáreas específicas.

Tal como a estrutura DigCompEdu, a estrutura digital do projeto bEUjo+ inclui seis áreas de competência com níveis de progressão. No desenvolvimento da estrutura digital bEUjo+, foram tidos em conta os dois níveis de progressão intermédia da DigCompEdu: integrador (B1) e especialista (B2).



Figura 2: Modelo de progressão DigCompEdu

Relativamente aos gestores de projeto que assumem o papel de formadores, o bEUjo+ Plataforma e o Guia de aprendizagem entre pares foram desenvolvidos para o nível de:

- Integrador (B1): os integradores experimentam as tecnologias digitais em contextos variados e com diferentes objetivos, integrando-as nas suas práticas. Utilizam as tecnologias digitais de forma criativa para melhorar diversos aspetos do seu envolvimento profissional. Os integradores encontram-se disponíveis para expandir o seu repertório de práticas. No entanto, ainda necessitam de melhorar a compreensão sobre que recursos funcionam melhor e em que situações, bem como a adequação dos recursos digitais a métodos e estratégias pedagógicas. Os integradores precisam de tempo para experimentarem e refletirem, complementado por incentivo colaborativo e troca de conhecimentos para se tornarem especialistas;
- Especialista (B2): os especialistas usam uma variedade de recursos digitais com criatividade, confiança e espírito crítico para melhorar as suas atividades profissionais. Selecionam recursos digitais propositadamente





para situações específicas e procuram compreender as vantagens e desvantagens de diferentes estratégias digitais. São curiosos e abertos a novas ideias, sabendo que há muitas coisas que ainda não experimentaram. Usam a experimentação como um meio de expandir, estruturar e consolidar o seu repertório de estratégias. Os especialistas são o alicerce de qualquer instituição educativa quando se trata de inovar práticas.

Estes níveis de progressão intermédia foram escolhidos de forma criteriosa e considerando a experiência profissional e as competências digitais dos coordenadores e gestores de projetos Erasmus+. A estrutura digital do bEUjo+ incentiva a autorreflexão e a autoavaliação nas organizações educativas e permite aos gestores de projeto conceber, implementar e avaliar projetos para a integração de tecnologias de aprendizagem digital.





4. A área de competência digital da DigComEdu

4.1. Área 1: Envolvimento profissional

1.1 Comunicação Institucional		
Integrador (B1)	Utilizar recursos digitais para uma comunicação eficaz e responsável com os colaboradores da própria organização e de organizações parceiras.	Utilizo diferentes canais e recursos de comunicação digital, dependendo do propósito e do contexto das atividades do projeto.
		Utilizo, de forma responsável e ética, os recursos digitais, respeitando os procedimentos definidos pela parceria.
Especialista (B2)	Utilizar recursos digitais para comunicar de forma estruturada e responsiva.	Seleciono o meio, o modelo e o estilo de comunicação mais apropriado, de acordo com as especificidades da atividade ou resultado de um projeto.
		Adapto as minhas estratégias de comunicação ao perfil de cada organização parceira, público-alvo ou <i>stakeholder</i> .
1.2 Colaboração Profissional		
Integrador (B1)	Utilizar recursos digitais para partilhar práticas relacionadas com as diferentes áreas de desenvolvimento dos projetos.	Utilizo comunidades digitais para explorar novas abordagens ou métodos de formação e para obter novas ideias de organizações parceiras.
		Utilizo tecnologias digitais para partilhar e trocar os recursos que desenvolvo num projeto com colegas dentro e fora da minha organização.
Especialista (B2)	Utilizar recursos digitais para a construção colaborativa do conhecimento na liderança e desenvolvimento de atividades e resultados dos projetos.	Utilizo ativamente plataformas de aprendizagem digital para trocar boas práticas e desenvolver, em parceria, recursos digitais.





1.3 Prática Reflexiva

Integrador (B1)	Utilizar a experimentação e a aprendizagem entre pares como fonte de desenvolvimento em matéria de gestão de projetos.	Procuro melhorar e atualizar a minha competência pedagógica digital, através da experimentação e aprendizagem entre pares com colegas da minha organização.
		Experimento e reflito de forma criativa sobre novas abordagens pedagógicas, possibilitadas pelos recursos digitais para a gestão de projetos.
Especialista (B2)	Utilizar uma série de recursos de gestão de projetos e aprendizagem online para desenvolver práticas digitais e pedagógicas individuais através da bEUjo+ Plataforma.	Procuro ativamente as melhores práticas, cursos ou outros apoios para melhorar e aumentar as minhas pedagogias e competências digitais, consultando colegas da minha organização e de organizações parceiras.
		Avalio, reflito e debato com os colegas em como usar a bEUjo+ Plataforma para inovar e melhorar a gestão de projetos.

1.4 Desenvolvimento Profissional Contínuo Digital (DPC)

Integrador (B1)	Utilizar a Internet para identificar oportunidades para o DPC na gestão de projetos.	Utilizo a internet para identificar cursos de formação adequados e outras oportunidades de desenvolvimento profissional na área da gestão de projetos.
Especialista (B2)	Explorar oportunidades de DPC online na gestão de projetos.	Utilizo a internet para desenvolver competências como gestor de projetos (por exemplo, participando em cursos online, <i>webinars</i> ou consultando materiais de formação digital e vídeos de tutoriais).
		Utilizo intercâmbios formais e informais em comunidades profissionais online, como a EPAL, como fonte para o meu desenvolvimento profissional.





4.2. Área 2: Recursos digitais

2.1 Seleção		
Integrador (B1)	Identificar e avaliar os recursos adequados, utilizando critérios básicos (por exemplo, selecionando um recurso para escrita síncrona ao colaborar na criação de uma nota conceptual ou no desenvolvimento de um resultado específico).	Adapto as minhas estratégias de pesquisa com base nos resultados que obtenho ao preparar um orçamento de candidatura de projetos para custos externos.
		Filtro os resultados, procurando encontrar recursos adequados e de qualidade e utilizando critérios apropriados para a pesquisa na criação de uma nota conceptual ou na realização de uma pesquisa de dados.
		Avalio a qualidade dos recursos digitais com base em critérios básicos (como, por exemplo, local da publicação, autoria, <i>feedback</i> de outros utilizadores), ao preparar <i>press releases</i> sobre as atividades do projeto.
Especialista (B2)	Identificar e avaliar recursos adequados, utilizando critérios complexos (por exemplo, utilizando bibliotecas e marcadores online para organizar dados e estatísticas para criar uma nota conceptual ou desenvolver um resultado específico).	Seleciono recursos digitais atrativos ao público-alvo do projeto.
		Adapto as minhas estratégias de pesquisa para identificar recursos que posso modificar e adaptar (por exemplo, através da pesquisa e filtragem por licença, por extensão de nome de ficheiro, pela data, pelo <i>feedback</i> do utilizador), designadamente ao desenvolver resultados.
		Localizo aplicativos e/ou jogos para os meus colegas de trabalho utilizarem, melhorando a experiência de aprendizagem.
		Avalio a fiabilidade dos recursos digitais e a sua adequação à minha equipa e aos parceiros de um projeto, de acordo com os objetivos de aprendizagem específicos e etapas do projeto.
		Forneço informações e recomendações sobre os recursos que utilizo para melhorar a qualidade do <i>feedback</i> sobre os resultados do projeto ou para a avaliação da qualidade.





2.2 Criação e Modificação

Integrador (B1)	<p>Criar e modificar recursos, utilizando funcionalidades avançadas para alcançar os resultados do projeto e para o envolvimento do público-alvo.</p>	<p>Integro animações, links, elementos interativos ou elementos multimédia na criação de recursos digitais para envolver o público-alvo e os <i>stakeholders</i> (designadamente para as apresentações, para os guias e para os materiais de disseminação).</p>
		<p>Faço algumas modificações básicas aos recursos de aprendizagem digital e adapto-os ao contexto de aprendizagem do público-alvo do projeto, designadamente através da edição ou eliminação de elementos, adaptando as configurações gerais.</p>
		<p>Considero um objetivo de aprendizagem específico ao selecionar, modificar, combinar e criar recursos de aprendizagem digital, definindo orientações sobre como implementar resultados específicos.</p>
Especialista (B2)	<p>Adaptar recursos digitais avançados no desenvolvimento de resultados do projeto.</p>	<p>Integro vários elementos e jogos interativos nos meus recursos pedagógicos, por exemplo, ao desenvolver plataformas de aprendizagem.</p>
		<p>Modifico e combino os recursos existentes para criar atividades de aprendizagem adaptadas a um contexto de aprendizagem concreto e a um público-alvo ou objetivo e às características dos beneficiários diretos e indiretos dos resultados do projeto.</p>
		<p>Compreendo as diferentes licenças associadas a recursos digitais e conheço as permissões que me foram concedidas no que respeita à modificação de recursos e à publicação de resultados no âmbito de um projeto.</p>





2.3 Gestão, Proteção e Partilha

Integrador (B1)	Partilhar e proteger eficazmente os recursos, utilizando estratégias básicas para alcançar o público-alvo, os <i>stakeholders</i> e os formadores.	Partilho conteúdos de gestão de projetos em ambientes virtuais de aprendizagem ou faço o seu <i>upload</i> , a sua hiperligação ou incorporo-os, designadamente em websites ou plataformas de gestão de projetos.
		Protejo eficazmente conteúdos sensíveis, designadamente na recolha de dados para pesquisa, na publicação de relatórios e na criação de publicações para revistas e trabalhos académicos.
		Compreendo as regras de direitos de autor que se aplicam aos recursos digitais que utilizo para os fins do projeto (imagens, texto, áudio e filme) quando adapto conteúdos e quando partilho ou crio materiais de disseminação.
Especialista (B2)	Partilhar recursos ao desenvolver conteúdos para resultados dos projetos, e executar tarefas de gestão ou envolvimento do público-alvo.	Partilho recursos, incorporando-os em ambientes digitais, designadamente na recolha de dados para relatórios ou na recolha de informação de parceiros.
		Protejo eficazmente os dados pessoais e sensíveis e restrinjo o acesso aos recursos, se necessário, ao armazenar materiais, utilizando o armazenamento na <i>cloud</i> para a recolha de informação e para a elaboração de relatórios.
		Refiro os recursos afetados pelos direitos de autor nas pesquisas publicadas e na elaboração de resultados a partilhar com público-alvo.





4.3. Área 3: Ensino e aprendizagem

3.1 Ensino		
Integrador (B1)	Integrar de forma significativa os recursos digitais no processo de aprendizagem dos gestores de projetos, através dos resultados do bEUjo+.	Organizo e faço a gestão da integração de recursos digitais (por exemplo, plataformas de cooperação e gráficos digitais) no processo de aprendizagem.
		Faço a gestão da integração de conteúdos digitais (por exemplo, de fotografias, de capturas de ecrã e de folhas de cálculo do Google) no processo de aprendizagem.
Especialista (B2)	Utilizar os recursos digitais para melhorar as competências dos colaboradores na gestão de projetos.	Considero de forma adequada as tarefas e o nível de proficiência quando integro os recursos digitais no processo de aprendizagem.
		Utilizo os recursos digitais na aprendizagem para aumentar a eficiência e o nível de cooperação, especialmente com colegas de trabalho e parceiros dos projetos.
		Organizo sessões de mentoria ou outras formas de interação num ambiente digital.
3.2 Orientação		
Integrador (B1)	Utilizar recursos digitais para melhorar a interação e o <i>feedback</i> dos gestores de projetos.	Utilizo um canal de comunicação digital comum com os gestores de projetos para responder às suas perguntas e dúvidas.
		Estou disponível para responder às perguntas e dúvidas dos gestores de projetos.
Especialista (B2)	Utilizar as tecnologias digitais para monitorizar o progresso e a orientação dos gestores de projetos.	Interajo com os meus colegas de trabalho em ambientes digitais de colaboração, monitorizando os seus progressos e fornecendo orientação e apoio individual.
		Experimento novas plataformas e técnicas digitais para oferecer orientação e apoio.





3.3 Aprendizagem Colaborativa

Integrador (B1)	Implementar os recursos digitais na conceção de atividades de colaboração.	Concebo e implemento atividades de colaboração, nas quais os recursos digitais são utilizados pelos gestores de projeto.
		Solicito a demonstração da utilização dos recursos digitais dos gestores de projetos.
Especialista (B2)	Utilizar ambientes digitais para apoiar a aprendizagem e a cooperação.	Desenvolvo atividades colaborativas num ambiente digital.
		Monitorizo e coordeno a interação colaborativa em ambientes digitais.
		Utilizo recursos digitais para permitir a partilha de opiniões e o <i>feedback</i> entre gestores de projetos.

3.4 Aprendizagem Autorregulada

Integrador (B1)	Implementar recursos digitais na conceção de tarefas de construção de competências (designadamente na criação de apresentações em ambiente <i>Canva</i>).	Encorajo os formandos a utilizar os recursos digitais para recolher provas e registar os progressos (por exemplo, para relatar atividades de disseminação, monitorizar a implementação de uma tarefa ou criar uma <i>checklist</i>).
		Utilizo recursos digitais (por exemplo, Zoom e MS Teams) para permitir a gravação e a apresentação do trabalho desenvolvido pelos gestores de projetos.
		Utilizo recursos digitais de autoavaliação dos gestores (por exemplo, <i>checklists</i> para atividades de disseminação).
Especialista (B2)	Utilizar recursos digitais para apoiar a autonomia dos gestores de projetos de projetos	Utilizo recursos digitais para permitir a gestão e a monitorização de todas as fases de um projeto.
		Auxílio os gestores de projetos na criação, aplicação e revisão de critérios de avaliação e monitorização, com o apoio de recursos digitais.





4.4. Área 4: Avaliação

4.1 Estratégias de Avaliação		
Integrador (B1)	Utilizar e modificar recursos e modelos de gestão digital para avaliar o processo de aprendizagem.	Utilizo algumas tecnologias digitais para a avaliação formativa ou sumativa, por exemplo, <i>quizzes</i> digitais e recursos de gestão online.
		Adapto recursos de avaliação digitais para atingir os meus objetivos (por exemplo, através da criação de um gráfico de atividades ou de uma <i>checklist</i> online).
Especialista (B2)	Utilizar, de forma estratégica, uma variedade de recursos digitais de avaliação.	Utilizo uma grande diversidade de software, recursos e abordagens online para a avaliação formativa, tanto no teletrabalho, como no escritório.
		Seleciono, entre os diferentes formatos de avaliação, aquele que melhor reflete as características do resultado da aprendizagem a ser avaliado.
		Crio avaliações rigorosas e eficazes online.





4.2 Análise de Evidências

Integrador (B1)	Avaliar uma variedade de dados digitais para melhorar as minhas práticas de ensino.	Avalio os dados resultantes das avaliações digitais para melhorar a experiência de aprendizagem entre pares.
		Estou ciente de que os dados sobre a atividade dos gestores de projeto, tal como são registados nos ambientes digitais, podem ajudar-me a monitorizar o seu progresso e a fornecer-lhes <i>feedback</i> e assistência em tempo útil.
Especialista (B2)	Empregar estrategicamente recursos digitais para a geração de dados sobre o progresso de aprendizagem dos gestores de projetos.	Utilizo os recursos digitais (por exemplo, <i>quizzes</i> , <i>templates</i> online e recursos digitais de gestão) no âmbito do processo formativo para me fornecer um <i>feedback</i> atempado sobre o progresso dos formandos.
		Utilizo os recursos de análise de dados fornecidas pelos ambientes digitais para monitorizar e visualizar a atividade (por exemplo, o diagrama de <i>Gantt</i>).
		Interpreto os dados e os indícios disponíveis para melhor compreender as necessidades de apoio individual aos gestores de projetos.





4.3 Feedback e Planificação

Integrador (B1)	Utilizar os recursos digitais para fornecer <i>feedback</i> sobre o trabalho e as competências dos gestores de projetos.	Utilizo os recursos digitais para dar <i>feedback</i> sobre o trabalho e a atividade digital dos gestores de projetos (por exemplo, utilizando documentos partilhados que podem ser anotados ou comentados).
		Dou aos gestores de projetos acesso a informação sobre o seu desempenho, através de recursos digitais.
Especialista (B2)	Utilizar recursos digitais para aumentar a eficácia do <i>feedback</i> e apoiar a aprendizagem entre pares.	Adapto as minhas práticas de aprendizagem e avaliação com base nos dados gerados pelos recursos digitais adequados à aprendizagem entre pares.
		Dou <i>feedback</i> personalizado e apoio diferenciado aos gestores de projetos, com base nos dados gerados pelos recursos digitais utilizadas.
		Utilizo os recursos digitais para permitir que os gestores de projetos permaneçam atualizados sobre o seu progresso e façam escolhas informadas sobre as prioridades de aprendizagem futuras e os recursos de aprendizagem necessárias.





4.5. Área 5: Capacitação dos formandos

5.1 Acessibilidade e Inclusão		
Integrador (B1)	Abordar a acessibilidade e a inclusão.	Compreendo que há desigualdade no acesso aos recursos digitais (as condições sociais e económicas dos formandos têm um impacto na forma como os recursos digitais são utilizados).
		Asseguro que todos os gestores de projeto têm acesso aos recursos digitais que utilizo.
		Estou ciente das possibilidades de apoio aos gestores de projeto que não tenham acesso a todos recursos digitais (por exemplo, gestores de projeto em áreas remotas ou com problemas de ligação à internet).
Especialista (B2)	Possibilitar a acessibilidade e a inclusão.	Seleciono estratégias pedagógicas que se adaptam aos contextos digitais dos formandos (por exemplo, formandos com uma ligação limitada à Internet ou a programas de software).
		Considero e respondo a potenciais problemas de acessibilidade ao selecionar, modificar ou criar recursos digitais e fornecer recursos ou abordagens alternativas ou compensatórias para gestores de projeto com necessidades especiais.
		Utilizo recursos e estratégias digitais (por exemplo, tecnologias digitais de apoio) para resolver problemas individuais de acessibilidade dos gestores de projeto (por exemplo, problemas de ligação à Internet no teletrabalho).





5.2 Diferenciação e Personalização

Integrador (B1)	Utilizar recursos digitais para a diferenciação e a personalização.	Seleciono e utilizo atividades de aprendizagem (por exemplo, <i>quizzes</i> ou jogos) que permitem aos gestores de projetos avançar a ritmos diferenciados, selecionar diferentes níveis de dificuldade e/ou repetir atividades anteriormente não resolvidas adequadamente.
Especialista (B2)	Utilizar estrategicamente uma diversidade de recursos digitais para a diferenciação e a personalização.	<p>Utilizo uma diversidade de recursos digitais na conceção de atividades de aprendizagem e avaliação, que adapto e ajusto para responder a diferentes necessidades, níveis, velocidades e preferências.</p> <p>Possibilito diferentes percursos, níveis e velocidades de aprendizagem, ao sequenciar e implementar atividades de aprendizagem e adapto as minhas estratégias de forma flexível às circunstâncias ou necessidades em mudança.</p>

5.3 Envolvimento Ativo

Integrador (B1)	Promover a utilização ativa dos recursos digitais por parte dos gestores de projetos.	<p>Considero a utilização ativa dos recursos digitais pelos gestores de projeto crucial para os resultados/impactes futuros dos seus projetos.</p> <p>Escolho o recurso digital mais apropriado para promover o envolvimento ativo dos gestores de projeto num determinado contexto de aprendizagem ou para um objetivo de aprendizagem específico.</p>
Especialista (B2)	Utilizar recursos digitais para o envolvimento ativo dos gestores de projeto.	<p>Utilizo uma diversidade de recursos digitais para criar um ambiente de aprendizagem digital relevante, produtivo e eficaz (por exemplo, abordando diferentes canais sensoriais, estilos e estratégias de aprendizagem), através de tipos de atividade e composições de grupo metodologicamente variáveis.</p> <p>Reflico sobre a eficácia das estratégias de ensino utilizadas para aumentar o envolvimento e a aprendizagem ativa dos gestores de projetos.</p>





4.6. Área 6: Promoção da competência digital dos formandos

6.1 Literacia da Informação e dos Média		
Integrador (B1)	Implementar atividades de promoção da informação e literacia mediática dos gestores de projetos.	Realizo atividades de aprendizagem nas quais os gestores de projetos utilizam os recursos digitais para a obtenção de informação (por exemplo, para a preparação de um curso de formação online).
		Dou formação aos gestores de projetos sobre como encontrar informação, como avaliar a sua fiabilidade, como comparar e combinar informação de diferentes fontes, que pode ser utilizada para uma diversidade de finalidades (por exemplo, para a elaboração da proposta do projeto ou para a criação de MOOC).
Especialista (B2)	Utilizar estratégias pedagógicas para incentivar a informação dos gestores de projetos e a literacia mediática, que podem ser introduzidas transversalmente nos resultados digitais dos projetos.	Utilizo uma diversidade de estratégias pedagógicas (adaptadas às necessidades do público-alvo) para permitir que os gestores de projetos comparem e combinem informações de diferentes fontes.
		Ensino os gestores de projetos a citar fontes de forma apropriada, evitando o plágio em qualquer parte da elaboração do projeto.





6.2 Comunicação e Colaboração Digital

Integrador (B1)	Implementar atividades de promoção da comunicação e colaboração digital.	Realizo atividades de aprendizagem nas quais os gestores de projetos utilizam tecnologias digitais para a comunicação.
		Oriento os gestores de projetos no respeito pelas normas de comportamento, na seleção adequada de estratégias e canais de comunicação e na consciência da diversidade cultural e social em ambientes digitais.
Especialista (B2)	Utilizar de forma estratégica as técnicas pedagógicas para promover a comunicação e colaboração digital dos gestores de projetos e de outros utilizadores.	Utilizo uma série de diferentes estratégias pedagógicas em que os gestores de projetos utilizam tecnologias digitais para a comunicação e colaboração.
		Apoio e encorajo os gestores de projetos a utilizar as tecnologias digitais para participar em intervenções públicas de forma ativa e consciente para fomentar a participação cívica promovida pelos projetos.

6.3 Criação de Conteúdo Digital

Integrador (B1)	Implementar atividades que promovam a criação de conteúdos digitais por gestores de projetos.	Realizo atividades de aprendizagem em que novos gestores de projetos utilizam recursos digitais para produzir conteúdos digitais.
		Encorajo os gestores de projetos a publicar e partilhar as suas produções digitais.
Especialista (B2)	Utilizar, de forma estratégica, técnicas pedagógicas para promover a criação de conteúdos digitais pelos gestores de projetos.	Utilizo diferentes estratégias pedagógicas para permitir a expressão digital dos gestores de projetos e do público-alvo do projeto (por exemplo, contribuindo para blogs e utilizando <i>ePortfolios</i>).
		Habilito os gestores de projetos a compreender os conceitos relativos aos direitos de autor e em como reutilizar adequadamente os conteúdos digitais.





6.4 Uso Responsável

Integrador (B1)	Implementar medidas para assegurar a utilização responsável dos recursos digitais pelos gestores de projetos.	Aconselho, com base na minha experiência, como proteger a privacidade e os dados na gestão e na implementação de projetos.
		Ajudo os novos gestores de projetos a proteger da sua identidade digital e a gerir a sua pegada digital.
		Aconselho os gestores de projetos sobre medidas eficazes para limitar ou contrariar o impacto de comportamentos inadequados, próprios ou de terceiros, na gestão e na implementação de projetos.
Especialista (B2)	Apoiar pedagogicamente a utilização responsável dos recursos digitais pelos gestores de projetos.	Desenvolvo estratégias para prevenir, identificar e responder a comportamentos digitais que afetem negativamente a saúde e o bem-estar dos gestores de projetos (por exemplo, <i>cyberbullying</i>).
		Encorajo os novos gestores de projetos a assumirem uma atitude positiva relativamente à implementação de recursos digitais nos projetos, com a consciência dos possíveis riscos e limites, mas também com a confiança de que podem geri-los de modo a obter benefícios.





6.5 Resolução de Problemas Digitais

Integrador (B1)	Implementar atividades que promovam a resolução digital de problemas.	Realizo atividades de aprendizagem em que os novos gestores de projetos utilizam os recursos digitais de forma criativa na implementação dos projetos, expandindo as suas competências técnicas.
		Encorajo os gestores e os parceiros de projetos a colaborarem no desenvolvimento das suas competências digitais na gestão e implementação de projetos.
Especialista (B2)	Utilizar, de forma estratégica, técnicas pedagógicas para promover a resolução digital de problemas dos novos gestores de projetos.	Utilizo diferentes estratégias pedagógicas para permitir a aplicação de competências digitais pelos novos gestores de projetos.
		Encorajo os novos gestores de projetos a refletir sobre os limites das suas competências digitais e a ajudo-os a identificar estratégias adequadas para o seu desenvolvimento.





5. Boas práticas para a utilização da bEUjo+ Plataforma

5.1. Elaborar uma proposta

5.1.1. Nota conceptual

Recurso digital	MURAL
Breve descrição	MURAL é um recurso de colaboração digital que permite o trabalho em equipa em tempo real ou de forma assíncrona. Disponibiliza uma aplicação para telemóvel e para <i>tablet</i> . Para desenvolver uma nota conceptual, o gestor do projeto pode criar um modelo dentro do MURAL e convidar os membros da equipa a fazer um <i>brainstorm</i> .
Quem o prepara	O gestor do projeto cria o mural e convida outros membros da equipa a contribuir com ideias para a nota conceptual.
Quando é usado	Pode ser usado para realizar um <i>brainstorm</i> para a criação da nota conceptual, a qual será enviada aos potenciais parceiros do projeto.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Grátis para uso pessoal/planos profissionais a partir de US\$9,99/usuário/mês
Link	www.mural.co





5.1.2. Diagrama de *Gantt*

Recurso digital	teamgantt
Breve descrição	O teamgantt é um software de gestão de projetos de computação em nuvem que facilita o planeamento, permitindo construir e ajustar cronogramas rapidamente e agendar e atualizar tarefas. Possibilita a supervisão total das tarefas, dos cronogramas e das atribuições do projeto num diagrama de <i>Gantt</i> de fácil leitura. O teamgantt melhora a comunicação e a colaboração interna do projeto, pois todos os membros da equipa podem acompanhar o estado de uma determinada tarefa e de todo o projeto a qualquer momento.
Quem o prepara	O gestor do projeto da organização coordenadora, idealmente a pessoa responsável pela elaboração da proposta.
Quando é usado	Um diagrama de <i>Gantt</i> normalmente é preparado enquanto se escreve a proposta, pois ajuda a visualizar as tarefas a realizar e o seu período de implementação. O diagrama de <i>Gantt</i> do teamgantt pode ser exportado e carregado como um anexo na fase de candidatura. Pode ser utilizado durante todo o tempo de vida do projeto para facilmente acompanhar e atualizar o estado das respetivas atividades e tarefas.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Grátis para uso pessoal/planos profissionais a partir de 19,00\$USD/utilizador/mês
Link	www.teamgantt.com





5.1.3. Formulário de identificação para parceiros

Recurso digital	forms.app
Breve descrição	A form.app é uma aplicação que permite a criação de formulários, disponível para Android e iOS. Não necessita de um registo prévio e possibilita a personalização de URLs, adicionar notas às respostas dadas e fazer o <i>download</i> de respostas contidas em arquivos CSV, XLS ou PDF. Este recurso digital agiliza o processo de recolha de informações de parceiros.
Quem o prepara	O gestor do projeto da organização coordenadora prepara o formulário e envia-o às organizações parceiras.
Quando é usado	A recolha de informações dos parceiros é realizada depois da aceitação de entrada no consórcio do projeto.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Grátis para uso pessoal/planos profissionais a partir de 5,20 €/utilizador/mês
Link	forms.app/en





5.2. Gerir e reportar um projeto

5.2.1. Timesheet

Recurso digital	monday.com
Breve descrição	O monday.com é um recurso digital online de gestão de projetos que permite a gestão e monitorização de tarefas, gestão do tempo, partilha de conteúdos e <i>feedback</i> . Também permite conectar a maioria dos recursos de trabalho digitais (asana, google drive, etc.) à sua sessão. Para a aprendizagem entre pares, este recurso digital é interessante para acompanhar o progresso de um colega num determinado projeto, tornando possível identificar o tempo despendido na realização de uma tarefa. Assim, permite recolher, mensurar e adaptar o tempo de trabalho de acordo com as necessidades. É um recurso digital interativo, ideal para identificar facilmente o tempo despendido num determinado projeto para preencher as <i>timesheets</i> .
Quem o prepara	O gestor do projeto sénior.
Quando é usado	Desde o início do projeto para acompanhar a realização das tarefas, das atividades e do progresso do projeto.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Entre 8 e 16 € por mês por usuário, dependendo das necessidades e do número de projetos
Link	monday.com/





5.2.2. Contrato bilateral

Recurso digital	Google doc
Breve descrição	O Google doc é um recurso digital para o processamento online de texto que permite a criação de textos de forma colaborativa. É um recurso interessante na aprendizagem entre pares, porque permite ao formando criar documentos para contratos bilaterais. O formador (gestor de projeto sénior) pode comentar e modificar o documento, realizando as alterações necessárias para tornar o contrato viável e utilizável. Em alternativa, o formador pode criar um modelo que o formando deve modificar e completar de acordo com as informações e especificidades do projeto.
Quem o prepara	Formador ou formando.
Quando é usado	Pode ser usado em qualquer momento do projeto. Para a realização de contratos bilaterais, este recurso digital será utilizado no seu início, fornecendo o enquadramento para a cooperação da parceria.
Nível de competências digitais necessárias	A1 – Recém-chegado
Custo	Grátis ou 9,36 € por mês, para uma utilização comercial
Link	www.google.com/intl/pt-PT/docs/about/





5.2.3. Relatório intermédio

Recurso digital	LucaNet
Breve descrição	LucaNet é um <i>software</i> para a elaboração de relatórios de gestão financeira. Permite a recolha de dados do projeto para criar os recursos digitais necessários e úteis para a elaboração de relatórios (gráficos, análises, comparações, etc.). Possibilita ao formando uma visão global do projeto e dos seus indicadores de referência, disponibilizando um conjunto de informação prática e útil que lhe permite produzir facilmente um relatório financeiro e técnico.
Quem o prepara	Formando.
Quando é usado	Durante todo o projeto e principalmente nas fases de apresentação de relatórios (relatório intermédio e relatório final).
Nível de competências digitais necessárias	B2 – Especialista
Custo	Não disponível de forma gratuita
Link	www.lucanet.com/





5.3. Desenvolver os resultados

5.3.1. Workplan

Recurso digital	Asana
Breve descrição	O Asana é um recurso digital para a gestão do trabalho de equipas que está disponível na web e em dispositivos móveis. Permite planear projetos e tarefas, registar atividades, armazenar, enviar comentários e mensagens aos membros de uma equipa de trabalho. Possibilita igualmente a visualização de projetos (sob a forma de uma lista, de um quadro ou de um calendário) e a elaboração de relatórios (dos mais simples aos mais complexos).
Quem o prepara	Coordenadores e gestores de projetos.
Quando é usado	Pode ser utilizado durante todo o período de desenvolvimento do projeto. Se for utilizado durante o respetivo planeamento, permite ter uma visão prévia das tarefas a realizar e do volume de trabalho necessário.
Nível de competências digitais necessárias	B2 – Especialista
Custo	Grátis para funcionalidades básicas Plano Premium por US\$ 10,99/mês Plano de negócios por US\$ 24,99/mês
Link	asana.com/pt





5.3.2. Guidelines para o desenvolvimento de resultados

Recurso digital	Doodle
Breve descrição	Recurso digital online para agendamento de reuniões que permite criar sondagens e inquéritos.
Quem o prepara	Coordenadores e gestores de projetos.
Quando é usado	O Doodle pode ser utilizado para agendar reuniões e para estabelecer prazos específicos de entrega de conteúdos formativos e material de apoio à produção desses conteúdos.
Nível de competências digitais necessárias	A2 – Explorador
Custo	Gratuito na versão base. A versão Pro custa US\$ 6,95.
Link	www.doodle.com





5.3.3. Feedback

Recurso digital	Zoom
Breve descrição	Fornecer serviços de videoconferência e <i>chat</i> online através de uma plataforma de <i>software peer-to-peer</i> baseada na <i>cloud</i> . É utilizado para efetuar comunicações por vídeo, para o envio de mensagens, para a realização de chamadas de voz, para a criação de salas de conferência para reuniões online, para a criação de eventos online e centros de contacto. Permite ainda construção de aplicativos personalizados por programadores.
Quem o prepara	Coordenadores e gestores de projetos.
Quando é usado	Pode ser usado em momentos específicos de implementação de resultados do projeto (por exemplo, para dar e receber <i>feedback</i> , para permitir uma discussão aberta pelos parceiros do consórcio ou para reunir com grupos de peritos locais).
Nível de competências digitais necessárias	A2 – Explorador
Custo	É gratuito para reuniões com duração até 40 minutos. A versão profissional custa 139,90 €/ano/utilizador e a versão empresarial custa 189,90 €/ano/utilizador
Link	zoom.us/





5.4. Envolver públicos-alvo e *stakeholders*

5.4.1. *Press release*

Recurso digital	Canva
Breve descrição	Recurso digital online de <i>design</i> gráfico que permite criar qualquer tipo de conteúdo, incluindo <i>press releases</i> , <i>newsletters</i> e pósteres em formato PDF. Existem bastantes modelos disponíveis de diferentes tipos de documentos.
Quem o prepara	Gestores de projetos.
Quando é usado	Para fazer o <i>design</i> de uma <i>press release</i> e outros materiais de disseminação.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Gratuito
Link	www.canva.com/





5.4.2. Plano de envolvimento dos *stakeholders*

Recurso digital	Creately
Breve descrição	Creately é um espaço de trabalho visual que permite o <i>brainstorming</i> e a recolha, o planeamento e a aplicação de conhecimentos. Possibilita ainda organizar e gerir tarefas, recursos e fluxos de trabalho numa plataforma visual intuitiva projetada para a organização do trabalho. A função <i>Stakeholder Maps</i> fornece uma visão clara dos <i>stakeholders</i> e permite a sua identificação e divisão por categorias.
Quem o prepara	Gestores de projetos.
Quando é usado	Identificação e categorização dos <i>stakeholders</i> .
Nível de competências digitais necessárias	B2 – Especialista
Custo	Gratuito na versão base. US\$5 na versão inicial e US\$89 na versão empresarial
Link	creately.com/





5.4.3. Focus groups

Recurso digital	Mentimeter
Breve descrição	Plataforma para o envolvimento presencial, online ou híbrido de audiências que permite a criação e sondagens, perguntas de resposta múltipla e <i>quizzes</i> , que podem ser utilizados no contexto de uma sessão <i>focus group</i> .
Quem o prepara	Gestor de projetos.
Quando é usado	Durante a realização do <i>focus group</i> para facilitar o debate.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Gratuito
Link	www.mentimeter.com/

Recurso digital	Padlet
Breve descrição	Padlet é um recurso digital que permite a criação de um quadro virtual dinâmico e interativo para registar, guardar e partilhar conteúdos (imagens, vídeos ou documentos de texto), possibilitando a partilha de ideias sobre um determinado tema.
Quem o prepara	Gestor de projetos.
Quando é usado	Durante a realização de um <i>focus group</i> para facilitar o debate.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Gratuito
Link	padlet.com/dashboard





5.5. Promover e disseminar

5.5.1. Estratégia de disseminação

Recurso digital	Canva
Breve descrição	Recurso digital para o design de materiais de disseminação (folhetos, <i>newsletters</i> , infográficos, etc). Também pode ser utilizado para criar apresentações de documentos com algum grau de complexidade, como são exemplo os Planos de disseminação.
Quem o prepara	Gestor de projeto responsável pela área da disseminação.
Quando é usado	No início do projeto e durante toda a sua duração, para a criação dos materiais de disseminação previstos no respetivo Plano.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Gratuito na versão base, sendo que a versão CanvaPro tem um custo anual de 109,00 €
Link	www.canva.com





5.5.2. Dissemination log

Recurso digital	Hootsuite
Breve descrição	Plataforma online que permite programar atividades de disseminação nas redes sociais, através de uma abordagem centralizada. Permite a criação, a calendarização e a partilha de posts nas redes sociais, bem como a sua monitorização e análise.
Quem o prepara	Gestor de projeto responsável pela área da disseminação.
Quando é usado	No início do projeto e durante toda a sua duração, para a criação dos materiais de disseminação previstos no respetivo Plano.
Nível de competências digitais necessárias	A1 – Recém-chegado
Custo	Permite a utilização durante um período de avaliação gratuita. Planos desde US\$49/mês até US\$739\$/mês.
Link	www.hootsuite.com/





5.5.3. Relatório de disseminação

Recurso digital	Google Sheets
Breve descrição	Aplicação online para criação, edição e partilha de folhas de cálculo. Possibilita a recolha da documentação comprovativa das atividades de disseminação e a compreensão do alcance das mesmas, bem com a comparabilidade entre ações de disseminação.
Quem o prepara	Gestor de projeto responsável pela área da disseminação.
Quando é usado	Durante toda a duração do projeto, em particular durante o período de apresentação de relatórios, de acordo com o contrato de financiamento.
Nível de competências digitais necessárias	B2 – Especialista
Custo	Gratuito
Link	www.google.com/sheets/about/





5.6. Avaliar e gerar impacte

5.6.1. Questionário de avaliação

Recurso digital	Google forms
Breve descrição	Recurso digital para a criação e partilha online de formulários e inquéritos. Permite recolher o <i>feedback</i> dos parceiros de um consórcio ou do público-alvo do projeto sobre o desenvolvimento e os resultados do mesmo. Possibilita a criação de um ficheiro Excel com as respostas fornecidas pelos participantes.
Quem o prepara	Gestor de projetos.
Quando é usado	Após reuniões, formações e testagem dos conteúdos formativos. Pode ser utilizado de forma regular para acompanhar os relatórios do projeto.
Nível de competências digitais necessárias	A1 – Recém-chegado
Custo	Gratuito
Link	www.google.com/forms/about/





5.6.2. Plano de qualidade

Recurso digital	BigBlueButton
Breve descrição	Sala de aula virtual de código aberto concebida para o ensino online. Permite a realização de reuniões entre formadores e formandos e pode ser usado para fazer gravações, desenhar e criar de forma colaborativa. É um recurso útil na elaboração do plano de qualidade e na recolha de <i>feedback</i> .
Quem o prepara	Gestor de projetos.
Quando é usado	Na fase inicial do projeto, para a elaboração do Plano de qualidade.
Nível de competências digitais necessárias	A1 – Recém-chegado
Custo	Gratuito
Link	bigbluebutton.org/





5.6.3. Instrumento de controlo do risco

Recurso digital	ProjectManager
Breve descrição	Recurso digital com várias funcionalidades para a gestão de projetos, designadamente a <i>risk management</i> que permite a identificação, a descrição, a categorização e a análise dos riscos do projeto. Permite ainda estimar a probabilidade de ocorrência de um determinado risco e designar elementos qualitativos e quantitativos de ocorrência.
Quem o prepara	Gestor de projetos Erasmus+ responsável pela área da qualidade.
Quando é usado	Durante todo o projeto e especificamente nos períodos de elaboração de relatórios de qualidade.
Nível de competências digitais necessárias	B1 – Integrador
Custo	Permite a testagem sem custos. Preços de US\$13/mensais pela versão base e US\$24/mensais pela versão empresarial.
Link	www.projectmanager.com/





6. Boas práticas de aprendizagem online entre pares

As boas práticas de aprendizagem online entre pares provêm de exemplos de formação para adultos, de formação profissional ou especificamente da gestão de projetos. As mesmas são aplicáveis ao projeto bEUjo+, uma vez que o seu principal objetivo é a formação de gestores juniores de projetos Erasmus+. Seguidamente apresenta-se e descrevem-se as boas práticas que podem ser encontradas online:

- Pratico Edu (pratico.live/edu/): oferece *feedback* instantâneo e a partilha de documentos, aspetos fundamentais para o sucesso de uma formação online;
- Myskillcamp (myskillcamp.com/): permite criar um espaço dedicado a cada usuário e monitorizar o seu percurso formativo. Além disso, disponibiliza uma interface aos formadores, para acompanharem a formação do profissional internamente e para incentivar o intercâmbio entre o formando e o formador. Esta plataforma promove a autonomia do formando e a supervisão dos seus pares;
- AdminProject (www.adminproject.eu/): plataforma que realça todos os aspetos necessários na gestão de projetos europeus;
- Future Learn (www.futurelearn.com/): contem vários *massive open online courses* (MOOC) que podem ser facilmente adaptados ao projeto bEUjo+;
- Think-Pair-Share: estratégia de aprendizagem colaborativa, onde os formandos trabalham em conjunto para resolver um problema ou responder a uma pergunta sobre uma determinada tarefa, podendo ser aplicada na gestão de projetos Erasmus+. Durante as várias fases dos projetos, vão existir momentos em que se torna necessária a recolha de ideias sobre um determinado tema, onde cada um dos parceiros deve participar de forma ativa, pensando, partilhando e discutindo internamente as soluções encontradas.

