

STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

GUIA PARA O ENVOLVIMENTO

CÍVICO DIGITAL

(10 1)



Abril 2021



INTRODUÇÃO AO GUIA

Estudantes ativos formam a espinha dorsal das universidades democráticas, da cidadania ativa e contribuem para uma sociedade inclusiva (Adler & Goggin 2005). Atividades de envolvimento dos alunos em instituições de ensino superior (IES), seja como uma atividade opcional (por exemplo, voluntariado num sindicato estudantil) ou como parte de programas de estudo (por exemplo, envolver-se em aprendizagem-serviço), promovem a responsabilidade cívica dos alunos e equipam os com as competências necessárias para enfrentar os desafios da sociedade (Boland 2014; Watkins et al. 2015).

À luz da pandemia da COVID-19, há fortes argumentos a favor de conceder ao envolvimento cívico um papel mais amplo, especialmente no digital. As ferramentas digitais não só aumentam as oportunidades de envolvimento cívico nem resolvem as necessidades do mundo real. Elas também são transformadoras e capacitam os alunos no seu envolvimento cívico por meio de serviços digitais. No entanto, apesar das enormes mudanças na área do digital, há pouca pesquisa sobre como vincular o envolvimento cívico dos alunos e as tecnologias digitais no ensino e aprendizagem do ensino superior.

O Guia para o Envolvimento Cívico Digital baseia-se numa extensa pesquisa sobre o assunto realizada por seis organizações parceiras na Europa e no Reino Unido. O guia concentra-se na conceptualização do envolvimento cívico digital em pesquisa teórica e empírica e explora como é que o envolvimento cívico digital pode ser integrado em diferentes níveis de ensino superior (política, ensino e aprendizagem).

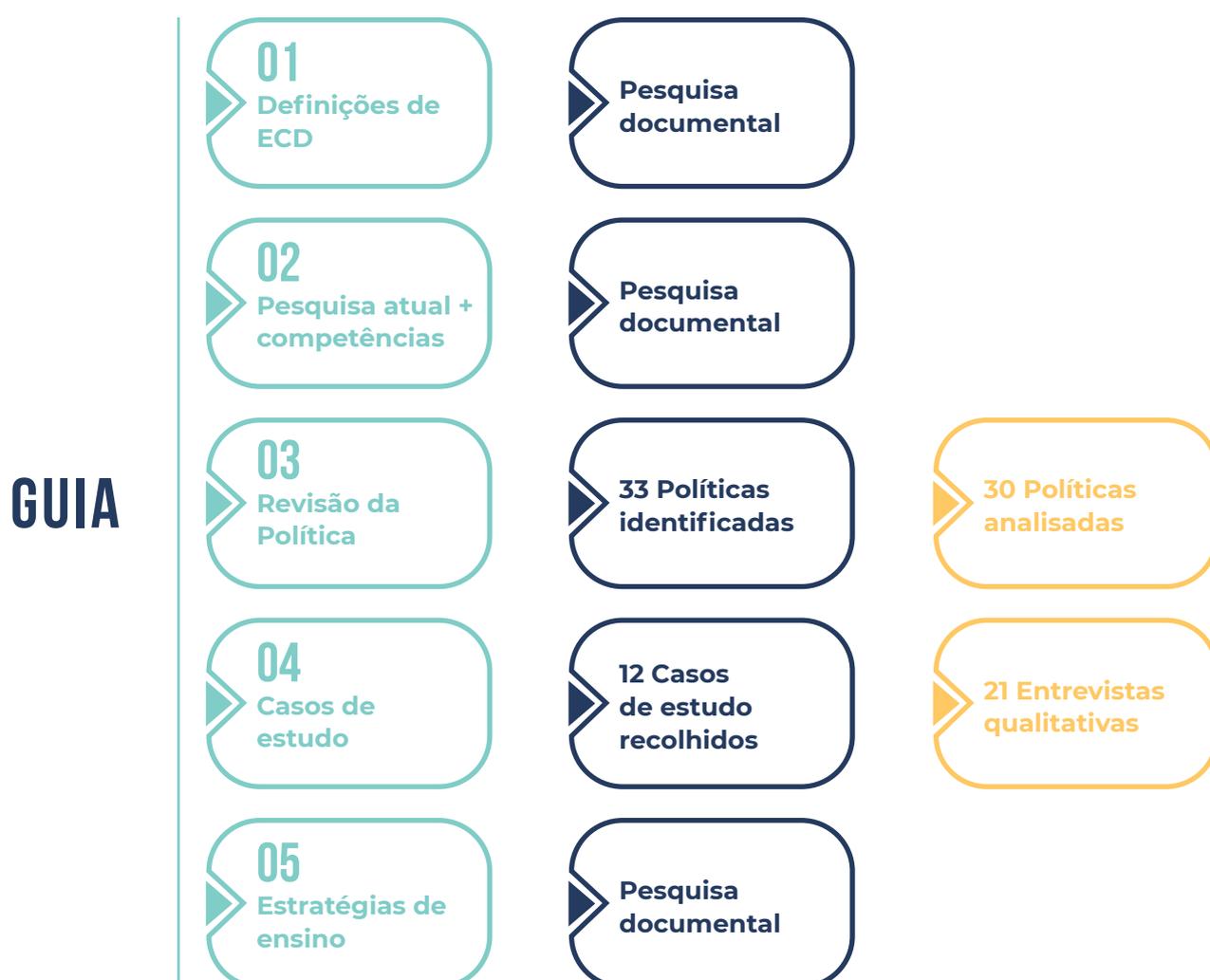
A questão principal deste Guia é: O que é o envolvimento cívico digital e como é que pode ser integrado em diferentes níveis de ensino superior (política, ensino e aprendizagem)?



O objetivo do Guia passa por construir um caso convincente para a introdução do DCE no trabalho das IES com os alunos. É um recurso baseado em pesquisa para educadores e gerentes de IES que planeiam implementar a educação ECD nas suas organizações. O guia compromete uma base de conhecimento profunda no ECD e nas oportunidades de aprendizagem que ele oferece. Além disso, oferece orientação prática para educadores de IES sobre como integrar o ECD no seu ensino.

► **The GuidO Guia para o Envolvimento Cívico Digital (ECD) consiste nos seguintes tópicos:**

- (1) No primeiro capítulo, o guia estabelece a base ao fornecer uma compreensão teórica sobre o que é ECD.
- (2) O segundo capítulo apresenta uma visão geral do estado atual da pesquisa sobre o ECD do aluno. Além disso, o ECD está relacionado ao *DigComp 2.1*, que é o Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos, que visa melhorar as competências digitais dos cidadãos.
- (3) No terceiro capítulo, uma análise de política mostra como o ECD é representado em documentos de política nacional e institucional nos países parceiros do projeto.
- (4) O quarto capítulo concentra-se em estudos de caso sobre as atividades de ECD do aluno e fornece descobertas empíricas sobre as perspectivas dos participantes com base nos dados da entrevista.
- (5) O último capítulo abrange estratégias pedagógicas inovadoras que facilitam o ensino de ECD em IES.



Tab. 1. Resumo conceptual

► Disponibilidade deste guia

Este *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* é direcionado a professores, formadores e investigadores do ensino superior (ES), que estão envolvidos em atividades de envolvimento cívico e interessados na inovação digital deste campo. O *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* está disponível como fonte online e de tem fonte aberta a inglês, alemão, português e estoniano.

Encontre o Guia para o *Envolvimento Cívico Digital* online:
<https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>

► O projeto SDCE enquanto quadro de referência para desenvolver este guia

O projeto “Students as Digital Civic Engagers” (SDCE), cofinanciado pelo Programa ERASMUS+ da União Europeia, examina como é que as ferramentas digitais podem melhorar o envolvimento cívico dos alunos. Ele usa o termo envolvimento cívico digital para destacar a relação entre envolvimento cívico e tecnologia digital.

O projeto realiza-se com seis organizações parceiras na Europa e no Reino Unido (Canice Consulting Limited no Reino Unido, European Universities Continuing Education Network na Bélgica, Momentum Marketing Services Limited na Irlanda, Universidade do Minho em Portugal, Universidade de Tartu na Estónia e Universidade de Viena, na Áustria).

► Outras potencialidades do projeto:

I02: KIT DIGITAL CIVIC ENGAGEMENT (2021). O kit de ferramentas fornecerá orientação prática e ferramentas para educadores de IES que desejam incorporar atividades de envolvimento cívico digital nos seus currículos ou estratégias de ensino, com um foco particular em aumentar a sua confiança no uso de ferramentas digitais.

I03: DIGITAL CIVIC ENGAGEMENT SYLLABUS & OERs (2022). Incluindo um plano de estudos, objetivos de aprendizagem, planos de aula, guias de avaliação e acesso a uma variedade de conteúdos de ensino e pedagogias originais, estes recursos fornecerão à equipa académica um guia completo para a introdução da teoria cívica, envolvendo os alunos em exemplos da vida real que são relevantes ao seu tópico de estudo.

I04: DIGITAL CIVIC ENGAGEMENT MOOC (2022). Com base nos OERs, este curso de aprendizagem online aberto oferece aos alunos e funcionários um espaço adicional para desenvolver as suas habilidades de envolvimento cívico digital num formato amigável.

O projeto vai contribuir para o desenvolvimento de competências de envolvimento cívico digital como novos tipos de competências para que os alunos estejam mais bem equipados para prosperar em tempos incertos e na era digital no Ensino Superior.

1 DEFINIÇÃO DE ENVOLVIMENTO

CÍVICO DIGITAL



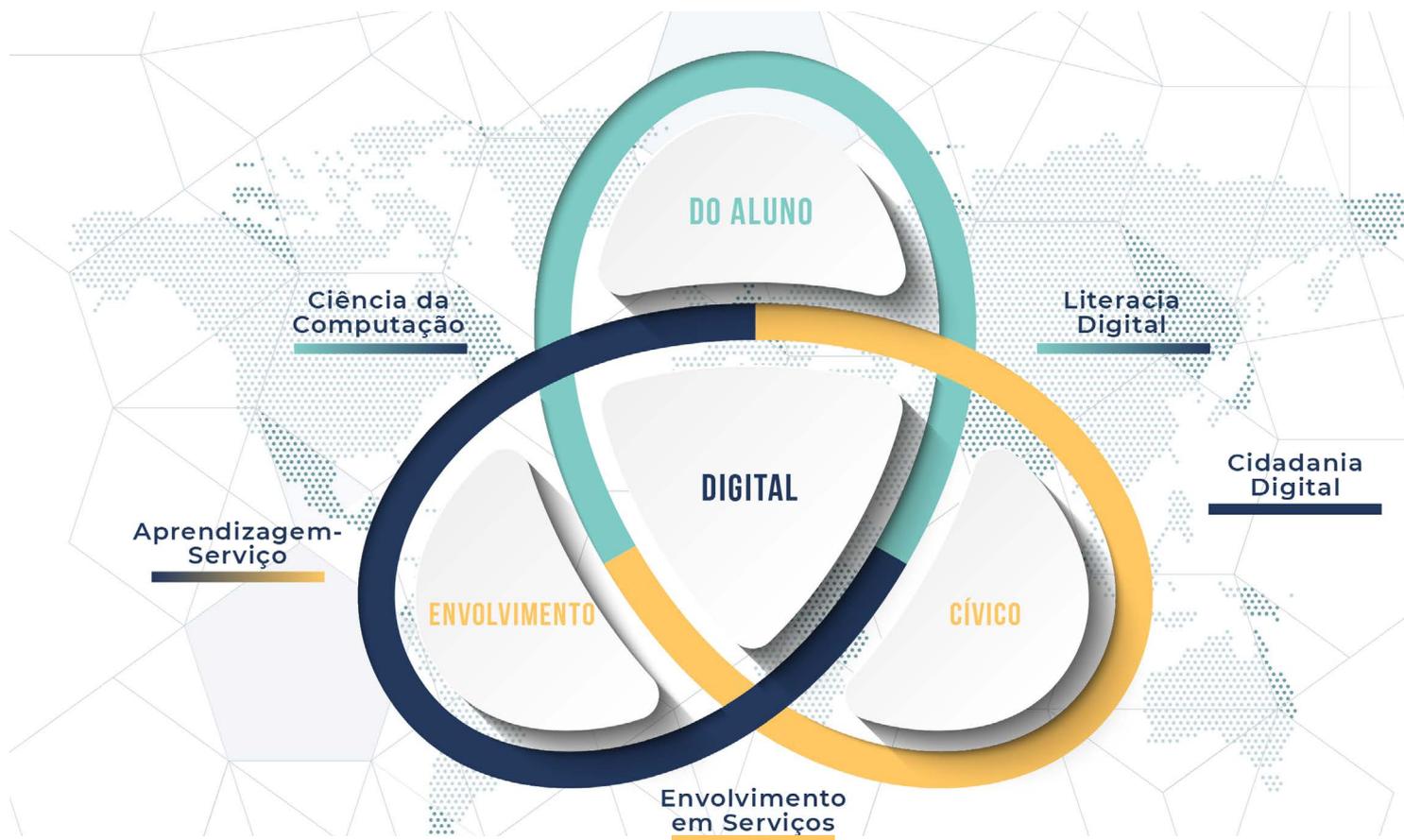
O envolvimento cívico digital do aluno, enquanto conceito para o ensino e aprendizagem, ainda não é bem conhecido entre docentes e alunos do Ensino Superior. Uma vez que o termo é bastante recente e não está bem estabelecido na literatura, mudanças podem ser assumidas visto que a pandemia da COVID-19 causou uma transição acelerada para a digitalização do Ensino Superior e para o entendimento teórico das atividades de envolvimento dos alunos numa arena digital.

O envolvimento cívico digital do aluno abrange um vasto campo que cruza diferentes termos. **Envolvimento Cívico** pode ser visto como o termo guarda-chuva e forma um entendimento básico do tipo de atividade individual ou coletiva que pode ser contada como ação cívica – ocorra ela **online** ou **offline**. Faz alusão a conceitos como “cidadania ativa”, “sociedade civil” ou “habilidades cívicas”.

Envolvimento cívico digital refere-se a atividades de envolvimento cívico relacionadas com ferramentas digitais. Relaciona-se com literacia digital, cidadania digital ou participação computacional.

Envolvimento cívico dos alunos refere-se a atividades cívicas de alunos que se integram em Instituições de Ensino Superior. Estas atividades podem ser opcionais, e.g. voluntariar-se numa associação académica, envolver-se como mentor; ou podem fazer parte de programas de estudo, e.g. como uma disciplina de aprendizagem-serviço.

Envolvimento cívico digital do aluno engloba ambos: refere-se a atividades de envolvimento cívico conduzidas por alunos enquanto recorrem a ferramentas digitais para transmitir e realizar a sua ação cívica.



Tab. 2. Resumo dos termos-chave

▶ 1.1 Envolvimento Cívico

Envolvimento cívico é uma forma de envolvimento que se foca ou na participação em atividades políticas, ou em atividades comunitárias, ou mesmo em ambas (e.g. votar, comparecer em reuniões da comunidade, contactar autoridades públicas, participar em protestos, assinar petições, ou escrever artigos sobre a sua comunidade). Envolvimento cívico é estar comprometido com o melhor interesse da comunidade. Foca-se numa melhor qualidade de vida de forma “justa” e democrática. Como Adler e Goggin (2005, p. 241) afirmam: “Envolvimento Cívico descreve como um cidadão ativo participa na vida de uma comunidade de forma a melhorar as condições dos outros ou a fim de ajudar a moldar o futuro da comunidade.”

Fazendo parte de práticas políticas e atividades organizacionais, os cidadãos ativos promovem a democracia expandindo a participação do cidadão na solução de problemas e alargando o acesso ao capital social e político (Mandarano et al., 2010). A participação nestas atividades pode ser voluntária ou remunerada (Adler & Goggin, 2005).

Envolvimento Cívico no Ensino Superior está associado a conceitos mais amplos como a educação enquanto bem público, responsabilidade social corporativa e universidades enquanto sítios para a cidadania democrática. Engloba uma diversidade de objetivos, estratégias e atividades e inclui uma abordagem particular ao ensino e à aprendizagem aplicando um foco cívico explícito que é baseado na comunidade ou aprendizagem-serviço (Boland, 2014).

O foco do projeto SDCE é o envolvimento cívico dos estudantes, enfatizando o seu papel crucial na educação. Expondo os alunos a problemas cívicos, as IES desempenham um papel preponderante no melhoramento do envolvimento cívico futuro de atores (Evans et al., 2021). Ademais, um senso de empoderamento sócio-político apoia a autoestima e bem-estar dos jovens (Metzger et al., 2019; Middaugh et al., 2017).

▶ 1.2 Envolvimento Cívico Digital

Envolvimento Cívico Digital é uma das formas mais comuns de envolvimento entre os jovens. Inclui aspetos mais convencionais do envolvimento cívico, como a leitura e a circulação de notícias, redigir e-mails para um representante eleito ou uma organização da comunidade, mas também ações mais inovadoras, como pertencer a um grupo online da comunidade (Cho et al., 2020). Engloba formas de interação digitalmente mediadas e envolve redes sociais tais como o Twitter, o Facebook, o Reddit, o WhatsApp, blogs, plataformas de tecnologia cívica, entre outras. A transição da participação cívica offline para a digitalização não foi uma questão de descartar formas tradicionais de participação, foi antes uma questão de estar aberto à inovação que permite uma participação facilmente acessível e inclusiva e de aproveitar o potencial das tecnologias digitais para mobilizar a ação cívica a nível local, nacional e internacional (Dubow et al., 2017). O envolvimento cívico digital está também associado ao apoio a movimentos sociais e ao ativismo que exige direitos cívicos como a *Primavera Árabe*, o *Occupy Wall Street*, ou o *Black Lives Matter* (Bennett, 2008). Como resultado da pandemia da COVID-19 e da transição da interação offline para online, o envolvimento cívico digital aumentou através da participação ativa em atividades de voluntariado suportadas por meios digitais (e.g. ajudar os idosos com comida usando uma plataforma).

O foco do projeto SDCE está no envolvimento cívico digital dentro das IES, investigando as abordagens e ferramentas que melhor empoderam os estudantes no sentido de ativamente se envolverem cívica e digitalmente nas suas comunidades locais e num mundo globalmente conectado.

2 ESTADO ATUAL DA PESQUISA E RELAÇÃO COM AS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DO ENVOLVIMENTO CÍVICO DIGITAL DO ALUNO



▶ 2.1 Estado Atual da Pesquisa sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

Objetivando sumarizar o estado atual da pesquisa sobre o ECD do aluno, a conclusão geral é de que a pesquisa e discussão à volta do tópico geral do *Envolvimento Cívico* está razoavelmente bem avançada e que há um bom entendimento do tópico. Relativamente ao *Envolvimento Cívico Digital* e ao *Envolvimento Cívico Digital do Aluno*, estas áreas estão menos avançadas dado o lento aumento da adoção de práticas digitais por parte das IES. Isto foi, é claro, até à situação da COVID-19 ter causado uma transição acelerada para a digitalização da educação.

▶ A pesquisa sobre envolvimento cívico está bastante avançada.

Com base numa compreensiva revisão bibliográfica, Farnell (2020) argumenta que as universidades desempenham um papel crucial na resposta a necessidades sociais e que são encorajadas a melhorar o seu impacto social a nível local, nacional e internacional através do envolvimento da comunidade. O termo envolvimento tornou-se proeminente ao longo da última década e é agora “um chavão em muitos círculos universitários” (Bruning et al., 2006, p. 128). Em particular no Reino Unido, o envolvimento é um discurso contínuo e as imagens e imperativos à volta da chamada *Engaged University* são onnipresentes (McLennan, 2008). Há duas vertentes de discussão gerais, uma direcionando o serviço/envolvimento sob a forma da universidade empresarial inovadora, e a outra focando-se no serviço/envolvimento com a comunidade e a sociedade. Ambas as vertentes são enquadradas pela terceira missão empreendedora e pela terceira missão social (Montesinos et al., 2008, p. 262). Elas não são mutuamente exclusivas. Pelo contrário, elas apontam para duas dimensões pelas quais as instituições ativamente se tornam relevantes e com propósito.

O envolvimento cívico pode ser conceptualizado como a terceira missão social, englobando as atividades dos alunos que complementam o ensino e a aprendizagem no Ensino Superior. Entender o envolvimento cívico como parte da terceira missão coloca-o à frente na documentação institucional e, por conseguinte, atribui-lhe um perfil mais proeminente. Contudo, não é suficiente que os líderes das universidades simplesmente declarem que o envolvimento importa (Benneworth et al., 2013). Em vez disso, as universidades têm de integrar o envolvimento cívico dos estudantes no seu portefólio total de atividades. Quando os estudantes completam um projeto de envolvimento comunitário para se graduarem, os membros do staff podem aceitar a importância do envolvimento aplicando processos de reconhecimento específicos (Resch et al., 2021), ao invés de valorizar o envolvimento sem reconhecimento.

O envolvimento cívico já demonstrou ser uma estratégia pedagógica e epistemológica de confiança no que toca a desenvolver o conhecimento e capacidades dos alunos enquanto estimula colaborações individuais e organizacionais para combater problemas sociais, ambientais, educacionais e económicos (Cress, 2012). Apesar da abundância de dados quantitativos e qualitativos, os críticos questionam a eficiência e a eficácia do envolvimento cívico enquanto esforço educacional legítimo. Enquanto que a declaração de missão das IES enfatiza o compromisso para com mútuas parcerias comunitárias (Sandy & Holland, 2006), frequentemente os reitores e chefes de departamento mostram-se céticos em relação a atividades de serviço à comunidade, alegando que elas diluem conteúdo curricular e que distraem os académicos da produtividade escolar. Por sua vez, os académicos admitem que integrar o envolvimento cívico no plano de estudos exige mais tempo e esforço que as formas tradicionais de ensino (Boland, 2014; Cress & Donahue, 2011).

Estudos mostram que atividades de envolvimento cívico propositadamente desenhadas produzem maiores oportunidades de aprendizagem e aumentam as notas de graduação. Estudantes que participam em atividades de envolvimento cívico aprendem mais conteúdo académico (Gallini & Moely, 2003). Através de atividades de envolvimento cívico no Ensino Superior, os estudantes passam de “ser recetores de conhecimento para criadores de ideias” (Cress, 2012, p. 2). Eles aprendem aptidões de ordem-maior, as quais incluem pensamento

crítico, escrita, comunicação, matemática e tecnologia a níveis mais avançados (Cress, 2004). Estudantes que se envolvem ativamente nas comunidades locais tendem a manter-se em fortes caminhos acadêmicos e a concretizar objetivos educativos. Mais frequentemente, seguem níveis superiores de educação pós-secundária e, muitas vezes, tornam-se futuros voluntários da comunidade (Kraft & Wheeler, 2003). Além disso, o envolvimento cívico melhora a inteligência emocional dos alunos e motiva-os no sentido de uma ação comunitária conscienciosa (Bernacki & Jaeger, 2008). Como tal, o envolvimento cívico é um fulcro poderoso para potencializar múltiplos graus de realização através de grupos de pessoas e de diferentes locais. Em suma, a pesquisa revela uma simples conclusão: “aprendizagem acadêmica + envolvimento cívico = sucesso para o estudante e para a comunidade” (Cress, 2012, p. 4).

Alguns estudantes e alguns membros de faculdades e de comunidades confundem tarefas de envolvimento cívico com voluntariado. Hellwege (2019) argumenta que ensinar envolvimento cívico em salas de aula deve ir além do voluntariado por duas razões: Primeiro, o voluntariado não engloba todos os objetivos do envolvimento cívico, e segundo, o voluntariado não permite aos alunos relacionar a atividade à matéria e aos objetivos do curso. O serviço-aprendizagem aborda este segundo ponto permitindo que os educadores do ES ensinem objetivos e conceitos importantes do curso através da atividade, mas também permitindo que os estudantes utilizem a sua formação acadêmica e a matéria do curso para gerar mudanças positivas (McCartney et al., 2013).

► A investigação sobre envolvimento cívico digital está menos avançada.

Isto é bastante surpreendente uma vez que jovens em todo o mundo têm redefinido o envolvimento cívico para que este inclua formas de interação por meios digitais (Cho et al., 2020). O crescente uso de tecnologias digitais tem transformado a forma como os jovens interagem, se relacionam com outros e acedem e consomem informação. As tecnologias digitais não fornecem apenas uma nova forma de comunicar com os outros ao redor do mundo. A inovação neste espaço também oferece oportunidades recentemente melhoradas e alargadas para os cidadãos participarem diretamente e mais amplamente na ação cívica da sociedade e em processos democráticos. São as ferramentas mídia como os blogs, plataformas de petição, sites “crowdfunding” (investimento coletivo), “e-voting” (votação eletrônica), e outros fóruns online que oferecem novas formas para os indivíduos contribuírem para a estruturação do debate político e incitar ‘verdadeiras’ mudanças ‘a nível mundial’ (Dubow et al, 2017).

O envolvimento cívico digital pelos jovens pode incluir certas instâncias digitais onde se usa características de envolvimento civil mais convencionais, como ler e partilhar notícias, escrever emails para um representante eleito ou organização comunitária, ou pertencer a um campus ou grupo comunitário online. A exposição a assuntos cívicos e obter educação cívica ajuda a criar futuros agentes cívicos envolvidos, enquanto que o empoderamento sócio-político está associado à auto-estima e bem estar dos jovens (Cho et al., 2020).

Dubow et al. (2017) realça os benefícios das tecnologias digitais ajudando a pôr em prática as atividades de envolvimento dos cidadãos. Estes são:

- **Partilha e interpretação de dados:** As tecnologias digitais podem facilitar a criação e comunicação de dados, ajudando a desenvolver conhecimento e tomadas de decisão e ação informadas tanto para os cidadãos, os parceiros e os dirigentes da comunidade. As tecnologias digitais têm um papel crucial no que se refere a ajudar a sintetizar grandes quantidades e múltiplas fontes de dados, de forma a fornecer informação relevante e útil aos interessados.
- **Fortalecimento das vozes dos cidadãos:** As tecnologias digitais têm trazido novas formas para os indivíduos se fazerem ouvir na esfera pública. As comunicações online são tanto horizontais como verticais; enquanto que as redes sociais e outras plataformas permitem aos utilizadores da internet partilharem as suas opiniões e conectarem-se com outros ao

redor do mundo, as plataformas digitais também permitem aos cidadãos comunicarem diretamente com políticos e instituições do Estado.

- **Facilitação de coesão e apoio social:** As comunicações e conexões online entre cidadãos, permitidas pela tecnologia digital, podem ajudar a mobilizar comunidades pré-existentes, assim como criar novas - sem as limitações do tamanho ou da localização geográfica. Comunidades conectadas através da rede podem dar mais apoio, ser mais resilientes e ativas no panorama cívico que as comunidades no mundo “offline”. As tecnologias digitais podem empoderar indivíduos para que respondam de forma mais fácil e imediata a problemas e às necessidades dos outros, independentemente se escolhem fazê-lo online ou offline.
- **Apoio da participação direta dos cidadãos nos processos democráticos:** As ferramentas digitais podem empoderar os cidadãos a terem um papel mais ativo na formulação dos processos políticos, formulação de políticas e serviços públicos. Certas ferramentas digitais específicas podem expandir e melhorar os mecanismos para o envolvimento dos cidadãos nos processos democráticos. Essas ferramentas incluem, por exemplo, plataformas que envolvem os cidadãos e procuram as suas opiniões para as incluir na formulação de políticas.

Dubow et al. (2017) concluiu que o potencial das tecnologias digitais para “democracia movida pelos cidadãos” (p. 9) pode ser sumarizada em dois tipos diferentes de oportunidade:

- **Redução de barreiras:** As tecnologias digitais têm o potencial de reduzir as barreiras para o envolvimento e a ação cívica. Por exemplo, fazendo a troca e disponibilização de informação mais fácil e eficiente, fortalecendo a voz dos cidadãos na esfera pública, e facilitando o apoio e a coesão da comunidade.
- **Disrupção transformativa:** As tecnologias digitais têm o potencial de transformar os processos democráticos através da introdução de novos mecanismos e práticas, por exemplo, permitindo participação mais direta na tomada de decisões democrática e mobilizando uma maior participação das pessoas cujo envolvimento político é tradicionalmente mais baixo.

Porém, apesar da capacidade das tecnologias digitais mobilizarem um maior envolvimento cívico, Dubow et. al (2017, p.10) identificou riscos adicionais da aplicação de ferramentas digitais no envolvimento cívico:

- **Menos inclusividade na vida democrática:** As discrepâncias no uso de tecnologias digitais pelos diferentes grupos demográficos pode resultar em alguns grupos serem sobre-representados ou sub-representados nos fóruns públicos.
- **Radicalização do discurso e da opinião pública:** A organização algorítmica do conteúdo online (por vezes denominada efeito “filter bubble” ou “echo-chamber”), juntamente com a propagação rápida de informação errónea online, pode contribuir para a isolamento de utilizadores da Internet que tenham perspetivas alternativas ou divergentes, reforçando assim ideias ou preconceitos pré-existentes, inflamando e polarizando o discurso público, e prejudicando a coesão social. Estes fatores podem levar a tomadas de decisão desinformadas e, em alguns casos, atos violentos de extremismo.
- **Uso inapropriado das tecnologias digitais:** A falta de transparência e compreensão pública da forma como as tecnologias digitais são desenvolvidas e usadas, ou como podem vir a ser usadas, levou a preocupações relacionadas ao possível uso indevido e ao abuso das tecnologias digitais pelos diferentes interessados (por exemplo, com a exploração de dados pessoais, o uso das redes sociais para influenciar campanhas eleitorais e o uso de sites de partilha de informação colaborativa para propaganda).
- **Níveis baixos de confiança nos processos políticos digitalizados:** Preocupações a nível de segurança, assim como o cinismo entre os cidadãos de que a sua participação em processos políticos online não irá influenciar os resultados das políticas, pode prejudicar a adoção de serviços e ferramentas democráticas digitais, limitando assim os seus possíveis impactos.

Dubow et al. (2017) sugere formas de resolver estes desafios:

- 01 Melhorar as competências digitais
- 02 Melhorar as competências para a cidadania
- 03 Desenvolver narrativas eficazes para combater a influência de ideologias violentas e extremistas
- 04 Normas comunitárias online
- 05 Soluções tecnológicas e de regulação

No entanto, outros estudos revelam diferentes perspectivas sobre o envolvimento cívico dos jovens na era digital. As maneiras como diferentes grupos usam as tecnologias digitais variam significativamente, com muito mais jovens acedendo a redes sociais e notícias online em comparação com aqueles com mais de 65 anos (Stewart et al., 2016). Além disso, as pesquisas mostram que também não é claro se as tecnologias digitais estão a mobilizar o envolvimento entre membros da sociedade que, de outra forma, estão afastados da política. Qualquer fortalecimento do envolvimento político que as plataformas digitais facilitam pode ser limitado àqueles que já estão envolvidos, portanto, pode não atingir os grupos da sociedade onde o impacto seria maior (Bennett, 2008).

Na Europa, a diferença entre o ativismo online e o envolvimento offline foi descrito como um ‘paradoxo da democracia europeia’: as oportunidades alargadas de participar no processo político, incluindo através de plataformas digitais, nem sempre foram acompanhadas por uma maior participação em processos democráticos formais nos últimos anos, especialmente entre as gerações mais jovens (Graf, 2014).

Blaj-Ward e Winter (2019) afirmam que equipar alunos com competências de tecnologia digital e familiarizá-los com netiqueta e regras de segurança online são importantes, mas não são suficientes para possibilitar que participem de forma plena e apropriada na ampla gama de comunidades digitais sociais e profissionais disponíveis para eles. Eles apontam para a necessidade que a cidadania digital na HE deve ser explorada através da perspectiva dos próprios alunos e da sua experiência de vida com as tecnologias digitais no HE, em vez de ser apenas resultado de teorização de gabinete.

Inclusive, eles mostram que os alunos por vezes não aproveitam ao máximo as oportunidades de aprendizagem digital nos campus geograficamente delimitados, não por falta de conhecimento e/ou capacidades, mas devido à forma como as tecnologias digitais são integradas no currículo universitário oficial ou oculto. Da mesma forma, enquanto estão online, os alunos podem tornar-se “ciber-pegas” (Blaj-Ward & Winter, 2019, p. 881), observadores anónimos que consomem informação sem que a sua presença seja notada, através de um resultado que tem relevância além da nota que determina se um aluno esteve envolvido no curso com sucesso. Onde quer que as redes sociais estejam envolvidas, a participação poderá ser passiva, solitária e esporádica, em vez de ativa e constante.

2.2 A Contribuição do Envolvimento Cívico Digital do Aluno para o Desenvolvimento da Competência Digital

Atividades de ECD apoiam o desenvolvimento de competências digitais, que estão estabelecidas na DigComp 2.1. A **DigComp** 2.1 é o Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos aprovado e usado pela Comissão da EU. Estudantes que participam em atividades de ECD terão a oportunidade de desenvolver e melhorar uma vasta gama de competências digitais.

A tabela seguinte seleciona as mais relevantes competências da DigComp 2.1 para as quais o ECD do aluno pode contribuir. Os estudantes melhoram as suas competências digitais aplicando atividades de ECD. A coluna da esquerda inclui as descrições das competências dispostas na DigComp 2.1. A coluna da direita mostra como os projetos de SDCE contribuem para o desenvolvimento da área de competência específica. A tabela demonstra claramente que o SDCE contribui para uma vasta variedade de competências digitais. Assim, projetos de SDCE são de grande relevo não só para melhorar as competências cívicas dos alunos, como também para desenvolver as suas competências digitais ao mesmo tempo.

Tab. 3. Relacionando o SDCE ao Quadro Europeu de Competência Digital para Cidadãos

Descrição da competência	Relevância para o ECD do aluno
Navegar, pesquisar e filtrar dados, informações e conteúdo digital <i>Articular necessidades de informação, pesquisar dados, informações e conteúdos em ambientes digitais, aceder e navegar entre eles. Criar e atualizar estratégias de pesquisa pessoal.</i>	As atividades de envolvimento cívico muitas vezes exigem que os participantes (por exemplo, alunos, funcionários da IES e organizações comunitárias) realizem pesquisas no campo ao qual estão destinados. O SDCE permitirá que os alunos desenvolvam a sua capacidade de navegar e pesquisar com eficácia os dados mais apropriados para as suas necessidades.
Interagir por meio de tecnologias digitais <i>Interagir através de uma variedade de tecnologias digitais e compreender os meios de comunicação digital adequados para um determinado contexto.</i>	A pandemia do COVID-19 destacou a necessidade da comunicação digital em todos os setores. A realização de projetos SDCE permitirá que os alunos estejam preparados para utilizar ferramentas digitais que são mais apropriadas para as suas necessidades de comunicação com colegas, parceiros e participantes em projetos de envolvimento cívico.
Partilhar através de tecnologias digitais <i>Partilhar dados, informação e conteúdo digital com outras pessoas por meio de tecnologias digitais apropriadas. Atuar como um intermediário, saber sobre práticas de referência e atribuição.</i>	O SDCE permitirá que os alunos colaborem de forma eficaz e eficiente com colegas e funcionários, selecionando as ferramentas digitais que suportam a colaboração remota e permitirá que outros partilhem trabalho, conhecimento e ideias sobre as atividades e pesquisas que são planeadas, garantindo, assim, o progresso das atividades.

Descrição da competência	Relevância para o ECD do aluno
<p>Envolver-se com a cidadania por meio de tecnologias digitais <i>Participar em sociedade por meio da utilização de serviços digitais públicos e privados. Procurar oportunidades de auto-capacitação e cidadania participativa por meio de tecnologias digitais apropriadas.</i></p>	<p>Os alunos serão apoiados por habilidades e estratégias que permitem a representação e compreensão de ideias usando uma variedade de modalidades habilitadas por ferramentas digitais. O SDCE, portanto, ajuda os alunos a desenvolver competência cívica, tornando-os capazes de utilizar serviços digitais e tecnologia que vão facilitar a sua capacidade de participar na sociedade e expressar opiniões sobre assuntos públicos importantes que são da sua preocupação.</p>
<p>Desenvolver conteúdo <i>Criar e editar conteúdos digitais em diferentes formatos, para se expressar através dos meios digitais.</i></p>	<p>Selecionar e utilizar ferramentas digitais apropriadas que permitirão aos alunos desenvolver conteúdo cívico de forma criativa e que expresse as suas ideias e opiniões ou ajude a facilitar a entrega de um projeto cívico é uma competência integral que a SDCE desenvolverá.</p>
<p>Integrar e reelaborar conteúdo digital <i>Modificar, polir, aprimorar e integrar informação e conteúdo num corpo de conhecimento já existente para criar novos conteúdos e conhecimentos relevantes e originais.</i></p>	<p>O SDCE irá desenvolver esta capacidade uma vez que os alunos devem ser capazes de selecionar conteúdo existente sobre questões cívicas (e.g. vídeos, imagens) e editar e integrar esta mídia de forma a melhorar o seu próprio trabalho.</p>
<p>Proteger o ambiente <i>Estar ciente do impacto ambiental das tecnologias digitais e do seu uso.</i></p>	<p>Sendo uma questão de responsabilidade cívica, é importante que os alunos discutam e partilhem com os outros uma consciência do impacto de usar tecnologia digital e que se eduquem sobre os métodos para usar a tecnologia de forma sustentável e minimizar os seus efeitos no ambiente, isto é uma questão central para o SDCE.</p>
<p>Identificar necessidades e respostas tecnológicas <i>Avaliar necessidades e identificar, analisar, selecionar e usar ferramentas digitais e possíveis respostas tecnológicas para as solucionar. Ajustar e personalizar ambientes digitais às necessidades pessoais (e.g. acessibilidade).</i></p>	<p>Um grande aspeto das atividades de ECD do aluno é a capacidade de estes selecionarem ferramentas digitais que irão facilitar a resolução de questões e problemas na comunidade; é, portanto, vital que os alunos consigam primeiramente avaliar as necessidades (da comunidade/projeto), e depois selecionar as ferramentas digitais ou uma resposta tecnológica que ajudem a resolver essas necessidades.</p>
<p>Usar tecnologia digital criativamente <i>Usar ferramentas digitais e tecnologias para criar conhecimento e inovar processos e produtos. Envolver-se individualmente e coletivamente em processamento cognitivo para entender e resolver problemas conceptuais e situações-problema em ambientes digitais.</i></p>	<p>As ferramentas digitais e a tecnologia oferecem aos estudantes a oportunidade de criar processos, produtos ou serviços que possam, de forma eficaz, atender às necessidades das questões cívicas com as quais se preocupam, o SDCE irá desenvolver a capacidade dos estudantes aplicarem e usarem as ferramentas digitais que facilitarão isto.</p>

3 POLÍTICAS SOBRE O

ENVOLVIMENTO CÍVICO DIGITAL

DO ALUNO



No projeto SDCE, nós examinámos como o ECD do aluno está representado em documentos de orientação a nível internacional, nacional e da UE. O objetivo é mostrar se e quais políticas incluem o ECD do aluno, como elas se relacionam com o ECD do aluno e onde é necessário desenvolver o ECD do aluno em documentos políticos.

Documentos de orientação são vistos como instrumentos políticos que regulam e governam áreas da vida social na sociedade contemporânea (Bartlett & Vavrus, 2017). Enquanto que os documentos de orientação a nível internacional e a nível da UE ampliam a perspectiva dos sistemas de educação e formação de uma forma global e Europeia, os documentos de orientação a nível nacional focam-se em políticas nacionais para as quais o governo contribuiu (i.e. políticas e leis estratégicas) ou em políticas institucionais estabelecidas por instituições educacionais, organizações comunitárias ou sem fins lucrativos.

A análise da política mostra que o ECD do aluno não é explicitamente mencionado nos documentos de orientação. Há apenas alguns que juntam o envolvimento cívico dos alunos com a digitalização. Portanto, procurámos por conceitos (e.g. envolvimento estudantil, envolvimento cívico, serviço-aprendizagem) e áreas relacionados (e.g. tecnologias digitais) para acentuar os potenciais modos de conectar o envolvimento cívico digital do aluno à digitalização ao nível da política. Conseguimos apenas identificar quatro documentos de orientação (dois a nível Europeu, um a nível estratégico nacional e um a nível institucional) que abordam a digitalização do ambiente de aprendizagem e ensino nas IES para apoiar o ECD do aluno.

A análise engloba documentos de orientação a nível internacional e a nível da UE como também documentos de orientação nacionais e institucionais. A análise não é representativa uma vez que nem todos os documentos de orientação a nível nacional e internacional foram estudados. Ao invés, procura realçar os documentos mais chave. Os critérios de seleção principais foram a importância da política para as decisões estratégicas e o tamanho e reputação da IES no repetivo país parceiro onde um documento de orientação particular foi lançado.

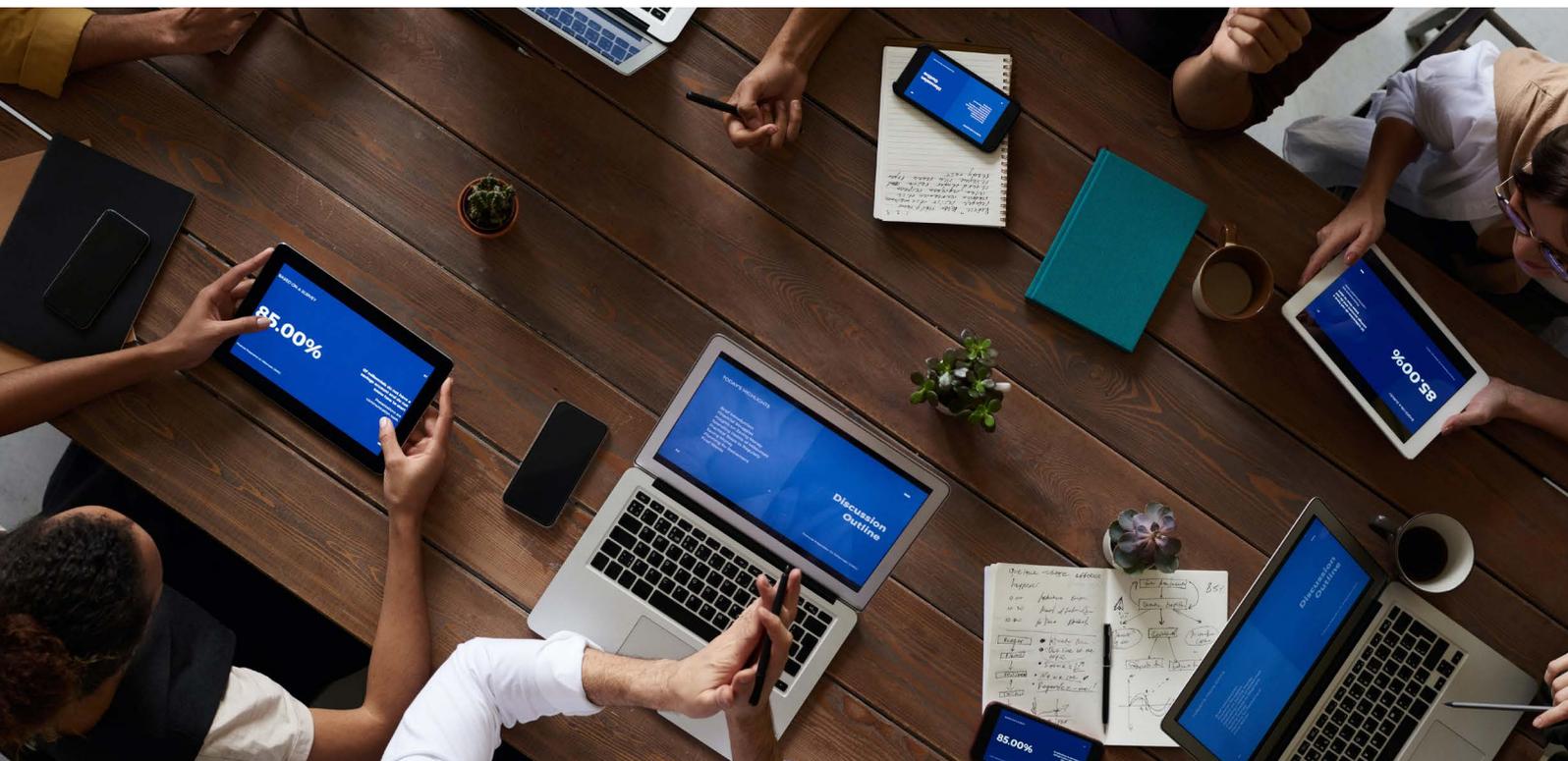
No total, 33 documentos de orientação foram encontrados. Três deles não se enquadraram no critério de seleção e, como tal, não puderam ser identificados como documentos políticos (eles eram ou descrições de projetos sobre atividades de ECD do aluno ou artigos académicos). O seguinte número de documentos de orientação foi identificado.

Tab. 4. Resumo da política

País	Total	Internacional	Europeu	Nacional / Estratégico	Nacional / Lei	Institucional	Não classificável como política
Internacional	1	1					
	5		5				
	4			3			1
	4			1		2	1
	7			2		4	1
	5			1	2	2	
	7			3	1	3	
Total	33	1	5	10	3	11	3

A análise da política segue uma abordagem descritiva com foco no modo como o ECD do aluno é ou não abordado nos documentos e a quais conceitos relacionados (por exemplo, envolvimento cívico, digitalização) os documentos de política se referem. Os resultados da análise de cada categoria de política são relatados na seguinte ordem.

Tab. 5. Alocação de documentos de orientação para diferentes níveis



▶ 3.1 Política Internacional sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

A *Declaração de Incheon: Educação 2030: Rumo a uma Educação de Qualidade Inclusiva e Equitativa e à Educação ao Longo da Vida para Todos* é identificado como um documento de orientação a nível internacional. Abrange o envolvimento cívico como parte da Educação para a Cidadania Global (GCE) e da Educação para o Desenvolvimento Sustentável (ESD). Não menciona explicitamente o envolvimento cívico dos alunos, mas refere-se a todos aqueles que aprendem, que são o grupo-alvo do GCE e ESD. O foco da Declaração é a promoção da CGE e da EDS em todos os níveis de educação (formal, não formal, informal). O envolvimento cívico é apenas um elemento da Declaração num nível muito geral. Refere-se principalmente à recomendação para a entrega de programas participativos para alunos e professores se envolverem nas suas comunidades. Além disso, a digitalização não é uma questão da Declaração.

▶ 3.2 Políticas Europeias sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

As políticas europeias de educação e formação cobrem um aspecto do ECD do aluno (envolvimento cívico ou digitalização) ou ligam ambos numa base mais ampla ou restrita. Acima de tudo, é importante considerar quais são os termos que os documentos de orientação identificam como relevantes para o envolvimento cívico e a digitalização (por exemplo, cidadania ativa, alfabetização digital) e se eles se concentram no setor de ensino superior.

Por um lado, a *Carta do Conselho da Europa sobre a Educação para a Cidadania Democrática e a Educação para os Direitos Humanos e o AEGEE-Europe Policy Paper on Civic Education 2016* referem-se apenas ao tema do envolvimento cívico, principalmente no contexto da educação cívica. Enquanto que o *AEGEE-Europe Policy Paper* aborda o envolvimento cívico dos alunos diretamente em termos de voluntariado ou desenvolvimento curricular, a Carta refere-se à educação cívica em termos de cidadania democrática e direitos humanos para todos os alunos. Ambos não incluem a digitalização nos seus esforços para alcançar educação cívica.

Por outro lado, o *Plano de Ação para a Educação Digital (2021-2027)* apenas se refere à digitalização na educação e formação, sem relacionar as medidas recomendadas com o envolvimento cívico. Também não menciona os alunos como um grupo-alvo explícito. Os objetivos do Plano são como a educação e formação podem ser adaptadas à era digital e quais são as medidas necessárias para melhorar as competências digitais dos alunos e professores para os equipar para o networking virtual num mundo globalizado e digitalizado.

Apenas dois dos documentos orientadores europeus estabelecem uma conexão entre o envolvimento cívico e a digitalização. O *European Youth Forum on Citizenship Education 2013* coloca ênfase principalmente no envolvimento cívico no sentido de educação para a cidadania e advoga que os jovens cidadãos se envolvam ativamente na sociedade através de, por ex. debates políticos e voluntariado. O uso da internet e dos computadores é adicionado como uma importante forma de participação enquanto cidadão nos dias de hoje. Em contraste, a *Recomendação do Conselho, de 22 de maio de 2018, sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida* estabelece uma ligação direta entre o envolvimento cívico e a digitalização em termos de literacia digital e competência cívica. Ambos são vistos como interligados: enquanto que as competências digitais apoiam o envolvimento cívico ativo por meio do uso de ferramentas digitais para novas formas de colaboração, as competências cívicas apoiam a ação digital por meio do uso de ferramentas de comunicação para fins cívicos.

3.3 Políticas Estratégicas Nacionais sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

As políticas estratégicas nacionais referem-se ao ECD do aluno de várias maneiras. Na maioria delas, o envolvimento cívico é parte de uma estratégia nacional abrangente para construir uma sociedade democrática, e o termo “envolvimento cívico” é usado num sentido muito amplo como parte da educação cívica ou cidadania ativa. No *Programa Cidadãos Ativ@s 2018-2024* (PT), o envolvimento cívico está vinculado à cidadania ativa, à participação democrática e aos direitos humanos, e está inserido na promoção do envolvimento dos jovens na sociedade civil. A *Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030* (PT), ao colocar o seu foco principal no desenvolvimento de competências digitais entre profissionais de diferentes setores da sociedade, enfatiza a promoção de competências digitais entre os cidadãos com o objetivo de facilitar a sua cidadania ativa. O *Civil Society Strategy 2018* (Reino Unido) promove a nível geral a construção de uma sociedade civil em relação aos seus vários setores sociais. O *Youth Field Strategy 2021-2035* (EE) foca-se amplamente no desenvolvimento dos jovens, o que também inclui o seu envolvimento cívico enquanto participantes ativos na comunidade.

Embora o objetivo principal de algumas políticas seja construir uma sociedade cívica, há algumas que abordam, em parte, o papel das IES e o envolvimento cívico dos alunos. O *Government Response to the Lords Select Committee on Citizenship and Civic Engagement 2018* (Reino Unido) foca-se principalmente na cidadania e no envolvimento cívico de indivíduos, grupos e organizações no Reino Unido, mas também menciona o ensino e a aprendizagem em instituições de Ensino Superior na promoção dos valores cívicos dos alunos. O *Study on Volunteering in the European Union 2001* (AT) refere-se ao voluntariado na Áustria em todas as faixas etárias, mas aponta o voluntariado dos alunos como um dos mais ativos. O *Civil Society Programme 2021-2024* (EE) situa o envolvimento cívico no contexto mais amplo da educação cívica, mas ainda se refere ao papel das IES na oferta de educação cívica. O mesmo aplica-se à *Education Strategy 2021-2035* (EE), que aborda a participação dos alunos na sociedade civil, embora o tema abrangente seja o desenvolvimento do sistema de ensino na Estónia.

Foram identificadas duas políticas estratégicas nacionais que têm um foco explícito no envolvimento cívico dos alunos. O *Movimento Transforma Portugal* (PT) advoga pelo envolvimento cívico dos alunos a nível institucional (por exemplo, currículos) e individual (por exemplo, voluntariado estudantil). Da mesma forma, a *National Strategy for Higher Education 2030* (IE) considera a promoção do envolvimento cívico dos alunos como uma das três tarefas principais das IES na Irlanda, implementada a nível institucional (por exemplo, cursos apropriados) e societal (por exemplo, a contribuição da comunidade para as IES).

Relativamente à componente digital do ECD do aluno, a análise revela que a maioria das políticas não aborda a digitalização de forma alguma. Estas são o *Programa Cidadãos Ativ@s 2018-2024* (PT), o *National Strategy for Higher Education 2030* (IE), o *Study on Volunteering in the European Union 2001* (AT) e o *Civil Society Programme 2021-2024* (EE).

No entanto, foram identificadas duas políticas que abordam a digitalização, embora de forma muito ampla. A *Youth Field Strategy 2021-2035* (EE) refere-se à digitalização de uma forma geral, sem ser específica sobre o que significa apoiar os jovens a tornarem-se cidadãos digitais. O mesmo acontece com a *Civil Society Strategy 2018* (Reino Unido), em que a digitalização é utilizada vagamente.

Além disso, foram identificadas duas políticas em que a digitalização é utilizada de forma mais orientada para as ferramentas, referindo-se às ferramentas digitais que gerem serviços e comunicação. No *Movimento Transforma Portugal* (PT), a digitalização é utilizada como uma ferramenta para identificar necessidades sociais específicas e a disponibilidade dos alunos para o voluntariado nesta área. Na *Government Response to the Lords Select Committee on Citizenship and Civic Engagement 2018* (Reino Unido), a digitalização está relacionada à comunicação entre as autoridades locais e as suas comunidades e é vista como uma forma eficaz para se informar sobre as necessidades das comunidades.

Foram encontradas duas políticas nas quais a digitalização é um problema explícito. Na *Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030* (PT), o foco está no apoio ao desenvolvimento de competências digitais de profissionais de diferentes setores da sociedade. Em *The Education Strategy* (EE), a digitalização está relacionada ao ensino com tecnologias digitais.

3.4 Leis Nacionais sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

As leis nacionais sobre o ECD do aluno mencionam apenas o envolvimento cívico dos alunos de uma forma muito geral. O *Higher Education Act 2002* (AT) refere-se ao envolvimento cívico dos alunos apenas em termos de voluntariado estudantil. O *Volunteering Act 2012* (AT), que aborda explicitamente o voluntariado, não identifica os alunos como um grupo específico de voluntários, nem se refere às IES como “organizações cívicas” ou “voluntárias”. O *Standard of Higher Education 2019* (EE) apenas se refere aos alunos como cidadãos ativos, sem abordar especificamente o seu envolvimento ativo com a sociedade.

Além disso, a digitalização pode ser considerada como não contemplada nas legislações nacionais, o que se aplica tanto ao *Higher Education Act 2002* (AT) como ao *Volunteering Act 2012* (AT). O *Standard of Higher Education 2019* (EE) refere-se apenas à digitalização como uma questão de desenvolvimento de habilidades dos alunos.

3.5 Políticas Institucionais sobre o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

► Para a análise das políticas institucionais sobre o ECD do aluno, foram identificadas no total onze políticas.

Foram identificadas três políticas nas quais a promoção do envolvimento cívico dos alunos é um dos temas centrais. O *Campus Engage Charter for Civic and Community Engagement* pela *Irish Universities Association 2014* (IE) consagra a promoção do envolvimento cívico a diferentes níveis das Instituições de Ensino Superior, isto é, ensino e aprendizagem, pesquisa e inovação, voluntariado e avaliação de alunos, e coloca um grande ênfase no papel dos professores do ES na promoção do envolvimento cívico dos alunos. O mesmo se aplica à *NUIG Community Knowledge Initiative 2020* (IE), que também inclui a promoção do envolvimento cívico a todos os níveis da universidade e tem um grande ênfase na aprendizagem-serviço para apoiar o envolvimento dos alunos. Da mesma forma, a *Newcastle University Engagement Strategy 2012* (Reino Unido) incorpora o envolvimento cívico como parte integral da missão da universidade.

Foram encontradas três outras políticas institucionais nas quais o envolvimento cívico desempenha um papel. A *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017* (Reino Unido) define o envolvimento cívico e comunitário como parte das diferentes áreas das atividades gerais de envolvimento da universidade. O envolvimento cívico dos alunos, em particular, ocorre por meio de várias atividades, principalmente com atividades nas escolas. O *Development Plan of the Danube University Krems 2022-2027* (AT) inclui o envolvimento cívico dos alunos como parte dos objetivos sociais da universidade e coloca ênfase na aprendizagem-serviço e nos cursos de pesquisa com base na comunidade como parte do ensino e dos planos de estudo da universidade para aumentar o envolvimento dos alunos. O *Development Plan of the University of Vienna 2028* (AT) refere-se ao envolvimento cívico como parte do impacto social da universidade e vincula a aprendizagem acadêmica ao envolvimento cívico dos alunos como parte dos programas de estudo, em particular através da aprendizagem-serviço.

Foram identificadas algumas políticas que abordam o envolvimento cívico de uma forma ampla. O *Report of the University Partnerships Programme (UUP) Foundation Civic University Commission 2020* (Reino Unido) e o *Report on Civic Connections 2020* (Reino Unido) enquadram o envolvimento cívico no quadro geral das questões cívicas e avaliam as iniciativas governamentais do Reino Unido para ver se estão a apoiá-las. Elas destacam também o papel das instituições de ensino superior do Reino Unido na compensação da falta de atividades cívicas que o governo falha em implementar. Da mesma forma, os documentos orientadores

da Estónia, como a política *Good Practice of Teaching 2016*, o *Tallinn University Development Plan 2020-2022* e o *University of Tartu Strategic Plan 2021-2025*, abordam o envolvimento cívico de forma muito ampla em termos dos objetivos de ensino nas universidades, enquadrando-o, por exemplo, como promoção da participação ativa dos alunos, atitudes ativas dos alunos e cidadania envolvida.

Relativamente à digitalização como outro componente do ECD do aluno, podem ser encontradas quatro políticas que não mencionam o tópico da digitalização de forma alguma. Estas são o *Campus Engage Charter for Civic and Community Engagement* pela *Irish Universities Association 2014* (IE), a *NUIG Community Knowledge Initiative 2020* (IE), o *Report on Civic Connections 2020* (UK) e a política *Good Practice of Teaching 2016* (EE).

A maioria dos documentos orientadores institucionais, seis no total, incorpora a digitalização como um problema para as IES, mas não a relaciona ao ECD do aluno. Quatro deles têm um grande ênfase na melhoria dos serviços digitais a diferentes níveis da universidade. O *Report of the University Partnerships Programme* (UUP) *Foundation Civic University Commission 2020* (RU) refere-se principalmente à digitalização em termos de serviços digitais para fins de comunicação ou para a realização de pesquisas que exploram temas como conectividade digital ou pobreza digital. Da mesma forma, o *Development Plan of the Danube University Krems 2022-2027* (AT) refere-se aos serviços digitais através da expansão dos serviços online para funcionários, professores e alunos da universidade e melhorando o ensino e a aprendizagem acadêmica através do aprimoramento dos formatos de aprendizagem online e mista. No *Development Plan of the University of Vienna 2028* (AT), a digitalização é vista como a chave para melhorar os serviços nas diferentes áreas da universidade (pesquisa, ensino, transferência de conhecimento e serviços para os funcionários) e para estabelecer novas formas de ensino e aprendizagem através do suporte online. O *Newcastle University Engagement Strategy 2012* (Reino Unido) também aponta para a digitalização em termos da melhoria dos serviços de transferência de conhecimento para diferentes setores da sociedade (por exemplo, negócios) e comunidades. Em contraste, o *Tallinn University Development Plan 2020-2022* (EE) e o *University of Tartu Strategic Plan 2021-2025* (EE) focam-se na digitalização através da promoção das competências digitais dos alunos, especialmente para um uso das novas formas de mídia de forma crítica e objetiva. No entanto, eles não relacionam isso com o envolvimento cívico dos alunos.

Apenas foi identificada uma política institucional que vincula diretamente o envolvimento cívico dos alunos à digitalização. Trata-se da *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017* (RU), que se foca em estratégias que ligam o envolvimento dos alunos com a comunidade (principalmente escolas) por meios virtuais e digitais. Esta política também promove iniciativas com um tema digital explícito, por exemplo, em que os alunos se voluntariam para ensinar competências digitais a idosos.

3.6 Conclusão

Globalmente, a análise mostra que ainda há muito a ser feito para colocar mais ênfase no ECD do aluno a nível das políticas atuais. Como os documentos orientadores se concentram ora no envolvimento cívico dos alunos ora na digitalização, o elo de vinculação entre os dois está bastante ausente. Enquanto as leis nacionais não fazem esse vínculo e a digitalização é raramente mencionada, muito poucas políticas fornecem essa conexão nas outras categorias. A nível europeu, o *European Youth Forum on Citizenship Education 2013* e a *Recomendação do Conselho, de 22 de maio de 2018, sobre as Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida* relacionam diretamente o envolvimento cívico e a digitalização, visto que as ferramentas digitais apoiam atividades de envolvimento cívico e fomentam a competência cívica. A *Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030* (PT) foi identificada como o único documento de política estratégica a nível nacional que promove o desenvolvimento de competências digitais no que diz respeito ao exercício da cidadania ativa. A um nível institucional, existe apenas o *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017* (Reino Unido), que enfatiza o valor das ferramentas digitais para o envolvimento dos alunos com as comunidades. Estas políticas podem ser vistas como modelos orientadores para fortalecer o ECD do aluno em documentos orientadores, especialmente a nível nacional e institucional.

4 CASOS DE ESTUDO SOBRE O

ENVOLVIMENTO CÍVICO DIGITAL

DO ALUNO



Como há poucos relatos sobre atividades relacionadas ao ECD do aluno, os casos de estudo seguintes oferecem um entendimento sobre como o ECD é implementado no ensino, aprendizagem, pesquisa, gestão e serviços no ES. Com esta pesquisa, o projeto procura explorar o modo como as atividades de envolvimento dos alunos nas IES têm sido conduzidas num ambiente digital e tenciona adquirir experiências em primeira mão de alunos e educadores neste novo cenário educacional. O objetivo principal da elaboração do caso de estudo era responder à questão: *Quais práticas de envolvimento cívico digital do aluno podem ser encontradas em cada um dos países parceiros?*

4.1 Metodologia e Base Empírica

Um caso de estudo engloba um projeto prático inserido em IES que não consiste somente num esforço único mas antes busca objetivos a longo-prazo de estímulo da responsabilidade social e do envolvimento cívico dos alunos.

Para a seleção de casos de estudo, três critérios de inclusão foram aplicados:

- 1) *Os casos são voltados para atividades de envolvimento dos estudantes* (nas quais os estudantes voluntariam-se para uma atividade dentro do curso ou fora do plano de estudos).
- 2) *Estas atividades podem ser integradas na estrutura institucional das universidades* (pelo menos com uma âncora institucional, e.g. uma pessoa, recursos da universidade) mas podem também ser independentes das IES tal como iniciativas estudantis auto-organizadas.
- 3) *Tecnologias digitais foram aplicadas e usadas por propósitos cívicos* (e.g. serviço comunitário).

Primeiramente, os parceiros do projeto recolheram informação por meio de uma pesquisa online, na qual procuraram pelos melhores projetos práticos em conexão com o ECD do aluno nas universidades. Após a seleção dos casos de estudo seguindo os três critérios de inclusão, os participantes aptos foram contactados para entrevistas (sejam alunos ou responsáveis pela atividade, como professores, docentes ou prestadores de serviço). Todos os parceiros realizaram dois casos de estudo nos seus respetivos países. No total, foram realizadas n=21 entrevistas semiestruturadas. As entrevistas tiveram uma duração média de 37 minutos. Elas foram transcritas verbatim (na íntegra), e foram feitos resumos incluindo citações dos parceiros das entrevistas (ver anexo para guia de entrevistas e visão geral dos parceiros das entrevistas). Os resumos de cada caso de estudo foram usados para a realização da análise usando o Quadro TEFCE.

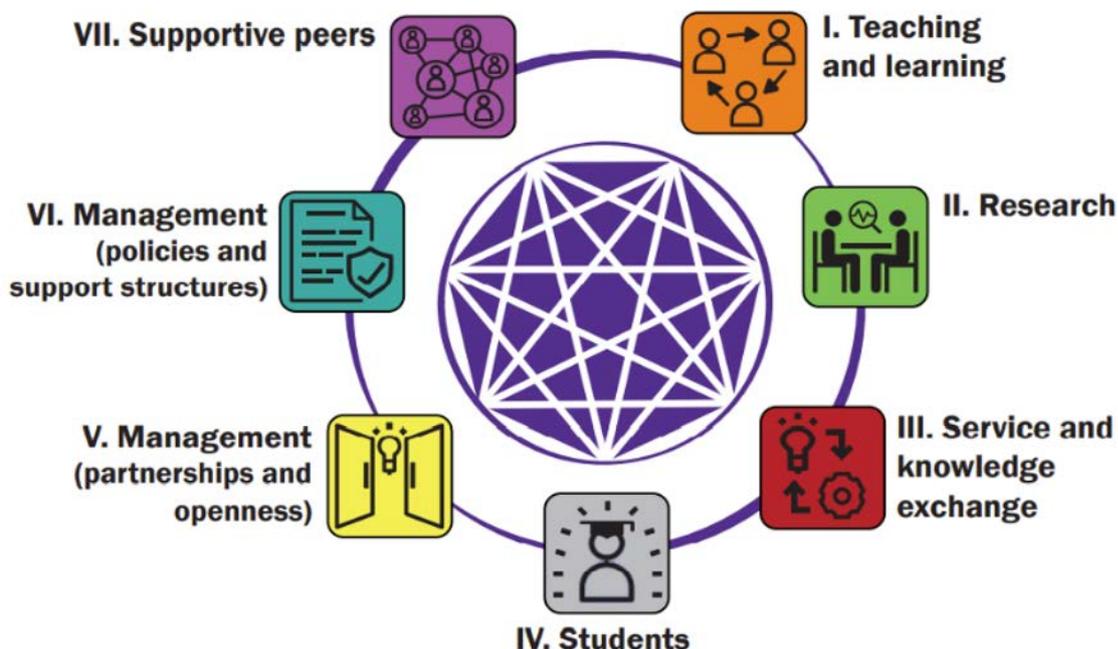
4.2 Classificação do Caso de Estudo de acordo com o Quadro TEFCE

O conjunto de ferramentas do projeto “Towards a European Framework for Community Engagement in Higher Education” (TEFCE)¹ foi desenvolvido para investigar ferramentas políticas inovadoras e viáveis a nível universitário e europeu para apoiar, monitorar e avaliar o envolvimento comunitário das IES (Farnell et al., 2020). Para o projeto SDCE, este conjunto de ferramentas foi usado como um quadro de análise das n=21 entrevistas qualitativas.

O conjunto de ferramentas TEFCE consiste em sete dimensões temáticas de envolvimento comunitário no ES, às quais as entrevistas foram atribuídas, para destacar as dimensões dos casos de estudo (Farnell et al., 2020).

¹ <https://www.tefce.eu/>

Tab. 6. As dimensões TEFCE de acordo com Farnell et al., 2020



4.3 Breve Descrição das Dimensões do TEFCE

A tabela seguinte mostra as principais dimensões do quadro TEFCE.

Tab. 7. Dimensões do TEFCE

Dimensões	Breve descrição & Subdimensões
I. Ensino e Aprendizagem	<p>Até que ponto os programas de estudo refletem as necessidades da sociedade, incluem aprendizagem baseada na comunidade e envolvem comunidades externas no ensino e aprendizagem.</p> <p><i>I.1. A universidade tem programas de estudo ou cursos para responder às necessidades da sociedade que são específicas ao contexto da universidade e às suas comunidades externas.</i></p> <p><i>I.2. A universidade tem programas de estudo ou cursos que incluem um componente de aprendizagem para os alunos baseada na comunidade.</i></p> <p><i>I.3. A universidade facilita a participação de representantes da comunidade no processo de ensino e aprendizagem (em contexto curricular ou extracurricular).</i></p> <p><i>I.4. A universidade tem programas de estudo ou cursos que são criados, revistos ou avaliados em consulta/cooperação com as comunidades externas da universidade.</i></p>

Dimensões	Breve descrição & Subdimensões
<p align="center">II. Pesquisa</p>	<p>Até que ponto as pesquisas são realizadas sobre e com comunidades externas.</p> <p><i>II.1. A universidade realiza pesquisas com foco nas necessidades sociais das comunidades externas da universidade.</i></p> <p><i>II.2. A universidade realiza pesquisas colaborativas/participativas em cooperação com as comunidades externas da universidade.</i></p>
<p align="center">III. Partilha de Conhecimento e Serviços</p>	<p>Até que ponto os funcionários acadêmicos estão envolvidos em iniciativas conjuntas de apoio ao desenvolvimento e fortalecimento de comunidades externas.</p> <p><i>III.1. Os funcionários da universidade contribuem para debates e iniciativas que atendem às necessidades sociais das comunidades externas da universidade.</i></p> <p><i>III.2. Os funcionários da universidade fornecem o seu conhecimento para apoiar e/ou desenvolver a capacidade das comunidades externas da universidade.</i></p> <p><i>III.3. As atividades de envolvimento comunitário dos funcionários da universidade têm benefícios perceptíveis para as comunidades externas da universidade.</i></p>
<p align="center">IV. Estudantes</p>	<p>Até que ponto os alunos lideram os seus próprios projetos e iniciativas com comunidades externas (fora do âmbito dos seus programas de estudo).</p> <p><i>IV.1. Os alunos oferecem atividades de envolvimento comunitário de forma independente através de organizações ou iniciativas estudantis.</i></p> <p><i>V.2. A universidade facilita e apoia parcerias entre alunos e comunidades externas.</i></p>
<p align="center">V. Gestão (parcerias e transparência)</p>	<p>Até que ponto a universidade estabelece parcerias mutuamente benéficas com comunidades externas e fornece-lhes acesso a instalações e recursos.</p> <p><i>V.1. A universidade tem um histórico de parcerias mutuamente benéficas com as suas comunidades externas.</i></p> <p><i>V.2. A universidade disponibiliza os recursos de aprendizagem e pesquisa às suas comunidades externas.</i></p> <p><i>V.3. A universidade possui instalações e serviços que são administrados em conjunto e/ou acessíveis às suas comunidades externas.</i></p>

Dimensões	Breve descrição & Subdimensões
<p style="text-align: center;">VI. Gestão (políticas e estruturas de apoio)</p>	<p>Até que ponto a gestão da universidade reflete o seu compromisso com o envolvimento da comunidade em políticas e estruturas de apoio institucional.</p> <p><i>VI.1. A universidade oferece apoio e/ou incentivos para as conquistas de envolvimento comunitário alcançadas pelos seus funcionários, alunos e comunidades externas.</i></p> <p><i>VI.2. A universidade tem uma estrutura de apoio (por exemplo, comitê, gabinete ou equipa) para incorporar e coordenar atividades de envolvimento comunitário a nível universitário.</i></p> <p><i>VI.3. A universidade tem políticas de desenvolvimento dos funcionários (por exemplo, recrutamento, permanência, promoção) que incluem o envolvimento comunitário como critério de seleção.</i></p> <p><i>VI.4. A universidade tem uma missão, estratégia, liderança e instrumentos (de financiamento) que promovem especificamente o envolvimento comunitário.</i></p>
<p style="text-align: center;">VII. Pares solidários</p>	<p>Até que ponto os funcionários académicos e administrativos/profissionais apoiam ativamente o envolvimento comunitário.</p> <p><i>VII.1. A universidade possui membros académicos proeminentes que possuem um forte histórico de envolvimento com a comunidade e que defendem o seu avanço futuro.</i></p> <p><i>VII.2. Os funcionários académicos da universidade aceitam a ideia do envolvimento comunitário da universidade e do valor e rigor do ensino e pesquisa envolvidos na comunidade.</i></p>

Nota: O projeto TEFCE usa o termo ‘universidade’ para se referir a todas as formas de instituições de ensino superior, incluindo universidades de pesquisa intensiva e universidades de ciências aplicadas.

▶ 4.4 Casos de Estudo do Envolvimento Cívico Digital do Aluno

A categorização dos 12 casos de estudo do Guia para o Envolvimento Cívico Digital levou à seguinte classificação, com alguns casos de estudo a serem atribuídos duplamente: 4 casos de estudo foram classificados como *Ensino e Aprendizagem*, 1 como *Pesquisa*, outros 4 casos como *Partilha de Conhecimento e Serviços*, e 5 casos de estudo foram classificados na categoria *Estudantes*. Apenas um caso de estudo foi categorizado como *Gestão*. Alguns casos de estudo foram codificados como híbridos e foram alocados em duas categorias cujos números alocados estão destacados em negrito abaixo (por exemplo, o estudo de caso 5 é atribuído a ***Pesquisa*** e a ***Partilha de Conhecimento e Serviços***). As duas últimas categorias do quadro TEFCE não se aplicam.

Tab. 8. As dimensões TEFCE aplicadas aos casos de estudo sobre o envolvimento cívico digital do aluno

Dimensões	Nº.	Classificação do caso de estudo
I. Ensino e Aprendizagem	1	Projetos de Voluntariado dos Alunos da Universidade de Klagenfurt para a Cáritas (Áustria)
	2	Cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado (Sérvia)
	3	Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED (Espanha)
	4	O Programa para Iniciantes da Universidade de Tartu (Estónia)
II. Pesquisa	5	Jogo para a Consciencialização da Demência da Queen's University Belfast (Irlanda do Norte, RU)
III. Partilha de Conhecimento e Serviços	4	O Programa para Iniciantes da Universidade de Tartu (Estónia)
	5	Jogo para a Consciencialização da Demência da Queen's University Belfast (Irlanda do Norte, RU)
	6	AIT – Sociedade FLAC (Irlanda)
	7	GMIT – Projeto para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno (Irlanda)
IV. Estudantes	6	AIT – Sociedade FLAC (Irlanda)
	8	VOLUNTARIUM: Projeto UMSumário desenvolvido pela Associação Académica da Universidade do Minho (Portugal)
	9	Embaixadores Digitais da Universidade de Edimburgo (Escócia)
	10	Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas (Áustria)
	11	Centro de Acolhimento de Tartu (Estónia)
V. Gestão (parcerias e transparência)	12	Centro de Medicina Digital P5 (Portugal)

De acordo com esta classificação, que usa as dimensões de envolvimento comunitário no ES da caixa de ferramentas TEFCE, os casos de estudo são descritos em detalhe abaixo.

DIMENSÃO DE ENVOLVIMENTO

TEFCE: ENSINO E APRENDIZAGEM



1 Projetos de Voluntariado dos Alunos da Universidade de Klagenfurt para a Cáritas

ENSINO E APRENDIZAGEM I.2.

A universidade tem programas de estudo ou cursos que incluem uma componente de aprendizagem para os alunos baseada na comunidade.

Enquanto parte do curso *Project Management Today* da Universidade de Klagenfurt na Áustria, grupos de estudantes receberam uma tarefa para encontrar um problema social com o qual gostariam de lidar numa perspetiva de gestão de projeto. O objetivo do projeto era que os alunos aprendessem como funciona a gestão de um projeto na prática e com que desafios se iriam confrontar no futuro desde o planeamento à conclusão. Um aspeto importante do curso era que os alunos tinham de conduzir o projeto por si próprios. Foi através de um contacto com o comité dos estudantes que se fez a conexão com o Centro de Serviço do Envolvimento Voluntário da Cáritas de Caríntia. Esta conexão resultou em vários projetos de voluntariado liderados por estudantes serem desenvolvidos no contexto da visão da Cáritas, que é a de servir os pobres e promover a caridade e a justiça pelo mundo. Os projetos foram bastante distintos, por exemplo, um deles recolhia itens de higiene para o centro de dia para os sem-abrigo locais enquanto outro projeto pôs em prática ideias de reaproveitamento de livros descartados. As ideias de projeto originais tinham pouca digitalização ou tecnologia envolvidas.

Devido à pandemia da COVID-19, a digitalização tornou-se mais importante no curso quando os estudantes perceberam que seria impossível encontrarem-se presencialmente. Para o professor do curso, a transformação para o mundo digital tem de ser vista de forma crítica porque pode ser difícil construir relações pessoais. *“Desenvolver relações pessoais via comunicação digital é algo que não funciona bem. Esse é o problema básico da digitalização.”* [1] Ele descreveu ainda: *“Se elas [as pessoas] nutrem sentimentos entre si, então conseguem comunicar de modo digital.”* [1] Embora muitos problemas técnicos tenham sido resolvidos e as ferramentas digitais tenham melhorado com o tempo, o professor sentiu que a comunicação digital possibilita um tipo diferente de relação pessoal.

Uma aluna que estava a participar no curso disse não saber se o voluntariado ou se as atividades de envolvimento cívico estão publicitadas algures na universidade. Ela apontou a necessidade de aumentar a comunicação entre diferentes agentes no contexto das IES para promover atividades de envolvimento cívico digital.

Melhorando a qualidade da comunicação digital na universidade, a estudante defendeu que os decisores políticos têm de fornecer melhor equipamento e mais ferramentas para possibilitar um melhor ensino digital, bem como uma melhor aprendizagem. Ela tinha esperança que o que se aprendeu com a pandemia da COVID-19 seria benéfico para todos, de modo que o uso de instrumentos digitais deixasse de ser um desafio no futuro, mas antes uma vitória para todos: *“No primeiro confinamento, até o governo percebeu que a maioria dos jovens não tinha sequer um computador próprio. Eles tinham que o partilhar com as suas famílias que não estão bem equipadas ou que não têm dinheiro suficiente ou que não são socialmente, bem, não tinham o seu estatuto social e não conseguiam pagar este equipamento. Eles deveriam ter mais ajudas (...) É nisso que o governo deve investir. Eles têm de investir na educação.”* [2]

2 Cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado

ENSINO E APRENDIZAGEM I.I.

A universidade tem programas de estudo ou cursos que respondem a necessidades sociais específicas ao contexto da universidade e das suas comunidades externas.

Este caso de estudo compreendeu uma cadeira opcional denominada *Métodos de Educação Cívica e Intercultural de Adultos* oferecida pelo Departamento de Pedagogia e Andragogia da Universidade de Belgrado. A cadeira foi oferecida a alunos do 2º ano da Licenciatura em Andragogia. A ideia principal era usar os princípios do processo da arte orientada para criar um quadro de referência, construir relações e criar espaço para a exploração do tema da educação cívica e intercultural. A hipótese original era que os alunos em formações da educação para adultos desenvolveriam confiança e auto-iniciativa se participassem na elaboração do plano de estudos. Além disso, se os alunos tivessem que decidir por si próprios que tipo de atividade de exame apoiaria a sua aprendizagem e a considerassem um projeto, isso capacitaria os alunos a assumir responsabilidades e a atuar como organizadores da comunidade. A cadeira foi planeada para ser integralmente presencial: os alunos deveriam assistir às aulas na universidade e exercer diversas formas de intervenções e ações na cidade. A ideia era envolver a comunidade, mapeando as questões sociais e conhecendo as iniciativas educacionais existentes.

No entanto, o formato usual da cadeira foi totalmente desafiado pela pandemia da COVID-19. Embora os professores tenham proposto adiar a cadeira para o semestre seguinte, os alunos estavam ansiosos para continuar com o programa. Eles decidiram retomar a cadeira, o que significava remodelar parte das atividades para um formato híbrido e fazer uso de ferramentas tecnológicas. Portanto, a professora da cadeira propôs aos alunos “usar a cidade como sala de aula” [3] e integrar atividades offline com atividades online. Eles concordaram em ter reuniões online a cada duas semanas para discutir e partilhar o trabalho realizado. Eles trabalharam, por exemplo, na questão da segurança da mulher na cidade, onde passearam pela cidade e tiraram fotos de lugares onde se sentiam seguras e lugares onde não se sentiam seguras, criando um mapa digital da cidade por meio da ferramenta Milanote. A vantagem de trabalhar digitalmente tornou-se imediatamente clara: todas as impressões podiam ser facilmente coletadas e representadas com a ajuda de dispositivos digitais e, posteriormente, compartilhadas e discutidas com alunos e professores.

A professora entrevistada acredita que continuará a utilizar as ferramentas digitais nas futuras atividades do programa da cadeira. “O uso de ferramentas digitais online é fundamental para construir o conjunto de recursos e materiais e para ver como o projeto cresce e se desenvolve” [3].

Uma das alunas entrevistadas gostaria que, no futuro, mesmo que as restrições relacionadas à Covid-19 sejam removidas, a cadeira mantivesse um formato misto de atividades offline e online, uma vez que esse formato lhes deu espaço para trabalharem juntos, recolher material e garantir uma maior permanência e visibilidade ao trabalho realizado. Da mesma forma, o professor pensa que “o melhor é combinar atividades online e offline: as atividades online não devem substituir inteiramente as atividades offline, mas sim complementá-las e apoiá-las”. [3] Além disso, a aluna enfatizou a necessidade de envolvimento político ao nível das universidades e faculdades e que os professores precisavam de ser treinados nesta matéria. Ela mencionou que “seria muito interessante ter uma plataforma online (...) onde alunos e professores pudessem envolver-se para enfrentar algumas questões cívicas, consciencializar, de forma transparente” [3].

As reflexões sobre o percurso por parte de ambos os alunos que frequentaram a cadeira, concordaram que a digitalização se tinha tornado tão importante nos dias de hoje que era difícil imaginar atividades implementadas sem o suporte e integração de ferramentas digitais.

3 Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED

ENSINO E APRENDIZAGEM I.3.

A universidade facilita a participação de representantes da comunidade no processo de ensino e aprendizagem (num contexto curricular ou extracurricular).

The UNED Virtual Student Service Learning Programme was designed as a Service-Learning O *Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED* foi concebido como um projeto de aprendizagem-serviço baseado em intercâmbio virtual. Envolveu estudantes espanhóis da Faculdade de Educação da Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) matriculados no quarto ano de Licenciatura em Educação Social e estudantes africanos da École Normale Supérieure (ENS) de Porto Novo em Benim, matriculados nos segundo e terceiro anos dos cursos de formação para professores de língua espanhola. O projeto visava fortalecer a proficiência oral dos alunos de língua espanhola do Benim, uma vez que eles não tinham possibilidades (bolsas e subsídios) para viajar para países de língua espanhola. Ao mesmo tempo, o programa teve como objetivo permitir que os alunos espanhóis obtivessem uma compreensão mais profunda de outras culturas educacionais e aprendessem em primeira mão sobre a sua realidade educacional, estilos pedagógicos e metodologias. A interação teve como objetivo beneficiar ambas as comunidades académicas, fornecendo a cada uma elementos significativos que apoiassem a sua aprendizagem específica. O programa referia-se a atividades em que a ativação dos alunos e a sua participação na atividade de atendimento à comunidade eram mediadas tecnologicamente. Esta mediação tecnológica acompanhou a aprendizagem e a prestação do serviço de apoio. O programa apoiou a possibilidade de promover o envolvimento cívico de forma virtual, utilizando tecnologias 2.0 para atender às necessidades de grupos sociais localizados em outras regiões do mundo. O programa representou uma atividade pedagógica inovadora de serviço-aprendizagem e envolvimento cívico, apoiada em ambientes virtuais de aprendizagem. A iniciativa havia sido lançada por um grupo de professores, a maioria filiados à UNED.

Segundo o coordenador do programa, os parceiros já tinham experiência com aprendizagem-serviço, mas a ideia de aliar o envolvimento cívico à digitalização veio depois. Para ele, “a questão era como fomentar o desenvolvimento de competências éticas e cívicas, o que significa o desenvolvimento da cidadania global e do diálogo intercultural, num contexto online”. [5]

Os alunos da UNED prepararam uma série de palestras para implementar com os alunos do Beni, nas quais os primeiros melhorariam as suas competências cívicas e os segundos melhorariam as suas competências de comunicação. Segundo o coordenador “todo o projeto foi pensado, desde o início, como uma troca recíproca que devia beneficiar ambas as partes”. [5]

Do seu ponto de vista, os alunos participantes de Espanha e do Benim demonstraram grande

satisfação com o projeto. Com base na sua experiência positiva, o projeto foi estendido para envolver outras universidades africanas e adaptado a outros assuntos e disciplinas. O coordenador destacou a importância de uma boa organização e coordenação: “o envolvimento cívico não é improvisado” [5]. Se nenhum acompanhamento adequado fosse fornecido aos alunos, o compromisso seria recusado. Foi importante que o aluno recebesse um feedback rápido porque no ambiente virtual às vezes é fácil perder-se.

Uma das aprendizagens mais importantes foi sobre a necessidade de estarmos próximos tecnologicamente. A discrepância tecnológica entre as diferentes regiões parecia ser a mais difícil. Alguns dos quartos em que viviam os estudantes africanos não tinham internet. Isso ajudou os alunos da UNED a experienciar diretamente essa discrepância tecnológica. “O projeto demonstrou como o espaço virtual é um espaço tão válido quanto o presencial para desenvolver esse tipo de conteúdo cívico, aproveitando o valor agregado que a tecnologia oferece, voltando-se para o virtual, puderam universalizar os conceitos de responsabilidade e solidariedade global.” [5]

Para apoiar ainda mais os alunos, a UNED forneceu um diário de bordo para relatar o trabalho realizado e refletir sobre ele. O diário de bordo pretendia ajudar os alunos a descrever como se desenvolveu a sua participação antes, durante e no final do projeto de aprendizagem-serviço virtual. “A utilização do diário de bordo foi muito útil para produzir reflexões sobre o processo e planejar as etapas seguintes” [6], comentou a aluna entrevistada.

A coordenadora acredita que os alunos costumam estar bastante familiarizados com as tecnologias. Assim, não foi difícil envolvê-los a nível tecnológico. O que poderia ser mais difícil era ativá-los a um nível moral. Ela acha que os jovens estão cada vez mais envolvidos nas questões cívicas, mas a chave tem sido como valorizar isso da maneira mais eficaz. Da mesma forma, a aluna propôs que “as questões cívicas e o envolvimento na universidade devem ser parte integrante de todas as atividades e disciplinas universitárias, de forma transversal” [6]. Se essas atividades estivessem mais integradas na vida universitária, de forma transversal, poderiam funcionar melhor.

4 O Starter Program da Universidade de Tartu

ENSINO E APRENDIZAGEM I.1.

A universidade tem programas de estudo ou cursos que respondem a necessidades sociais específicas ao contexto da universidade e das suas comunidades externas.

PARTILHA DE CONHECIMENTO E SERVIÇOS III.3

As atividades de envolvimento comunitário dos funcionários da universidade resultam em benefícios demonstráveis às comunidades externas à universidade.

O *Starter Program* da Universidade de Tartu foi uma atividade extracurricular para alunos que visava desenvolver neles uma mentalidade e espírito empreendedor. Financiado pelo Fundo Social da UE, tratou-se de um programa de desenvolvimento de ideias que durou três meses e que envolveu um evento inicial, várias sessões de formação e workshops, um evento de *networking*, sessões de mentoria e um dia de demonstração. O programa procurou atrair alunos que quisessem vivenciar o processo de ter uma ideia para lançar um produto ou serviço. Durante este processo, os alunos exploraram os problemas em comunidade e tentaram desenvolver soluções. Os participantes de diferentes áreas temáticas formularam ideias de negócios para solucionar problemas da sociedade. Alguns trataram-se de robôs para colher morangos (porque, devido à pandemia de COVID-19, os trabalhadores imigrantes não podiam entrar no país para ajudar os agricultores), software para conectar idosos em lares de idosos com voluntários e os seus entes queridos (uma vez que não era permitido visitar os lares devido à pandemia), ou uma aplicação para entender como separar o lixo. As suas ideias e colaborações foram facilitadas por meio de um *Idea Hackathon*.

No **Starter Program**, as equipas de alunos trabalharam de forma independente nas suas ideias para resolver ou encontrar uma solução para determinados problemas, usando diferentes canais de comunicação digital. Muitas vezes, acabavam com novas ferramentas ou soluções digitais e cuidavam da implementação para uma necessidade específica da comunidade. O envolvimento dos alunos não se limitou apenas à invenção de uma solução digital para um problema da comunidade, mas, em muitos casos, eles serviram a comunidade com ela. Para a líder do programa, o envolvimento cívico e a digitalização são o que ela faz todos os dias no trabalho, supervisionando os alunos para ajudá-los a transformar as suas ideias em realidade. Ela observou que as soluções dos alunos para problemas quotidianos geralmente tendem a ser digitais.

A aluna entrevistada estava envolvida no projeto inicial denominado **SORTER**. A ideia do projeto era criar uma aplicação móvel fácil de usar para um comportamento ecologicamente correto na separação de resíduos. O mais difícil foi reunir-se com a equipa de alunos online, fazer um cronograma para eventos online e decidir quais plataformas eram as melhores. A aluna está convencida de que esse tipo de atividade deveria ser obrigatória para todos os alunos.

Para a estudante, a comunicação e o marketing são muito importantes para promover o envolvimento cívico digital dos alunos. Durante o programa, foram utilizadas diferentes ferramentas digitais para fins promocionais, como videoclipes, e-mails diretos e entrevistas com os participantes. De acordo com a aluna, é necessária uma maior promoção para implementar atividades de envolvimento digital do aluno em nível universitário. “É fundamental mostrar que a universidade pode ajudar a comunidade e a sociedade, além de ser benéfico se as universidades, o setor público e as empresas trabalharem juntos para solucionar problemas. O importante é mostrar quais são as aptidões e competências que os graduados possuem no momento da graduação e vice-versa, quais as competências e aptidões que os graduados devem ter do ponto de vista das empresas”. [8]

Da mesma forma, a aluna pensa que é importante que os decisores políticos reconheçam que os estudos práticos são benéficos e desenvolvem muitas habilidades diferentes, mesmo que sejam mais caros e difíceis de organizar. Além disso, os cursos baseados em projetos apoiam o **networking**, a mobilidade estudantil e a interação entre os alunos. Os decisores políticos devem elevar os educadores que organizam essas atividades e mostrar o seu apreço. “No nível universitário, é necessário mais lobby para introduzir este tipo de cursos de abordagem prática e não apenas como cursos extracurriculares. Os cursos baseados em projetos deviam ser mais amplamente usados nos estudos universitários e podem ser usados em todos os campos.” [7]



DIMENSÃO DO ENVOLVIMENTO

TEFCE: PESQUISA



▶ 5 Jogo para a Consciencialização da Demência da Queen's University de Belfast

▶ PESQUISA II.2

A universidade realiza pesquisa colaborativa/participativa em cooperação com as comunidades externas à universidade.

▶ PARTILHA DE CONHECIMENTO E SERVIÇOS III.2.

Os funcionários da universidade disponibilizam o seu conhecimento para apoio e/ou construir a capacidade das comunidades externas à universidade.

Pessoas que vivem com demência e investigadores da Queen's University de Belfast trabalharam juntos para desenvolver um jogo digital gratuito, que visa promover a consciencialização sobre a demência e desafiar os mitos associados à doença. O *Dementia Awareness Game* era acessível gratuitamente via computador, tablet ou smartphone. Demorava apenas alguns minutos para jogar. O desenvolvimento do jogo envolveu trabalhar com pessoas que viviam com demência e com estudantes de enfermagem para criar um jogo digital que desafiasse a maneira como as pessoas pensam sobre esta doença. O objetivo geral era permitir que estudantes e jovens tivessem uma melhor compreensão e consciencialização sobre a demência e apoiar as pessoas que vivem com a doença de forma mais eficaz na comunidade. Uma pesquisa conduzida pela Queen's University de Belfast sobre o seu impacto mostrou que, depois de jogar, o conhecimento e as atitudes de uma pessoa em relação a pessoas que vivem com demência melhoram. Pessoas com demência foram parceiras do projeto. A sua experiência na primeira pessoa permitiu à equipa projetar um jogo que representasse totalmente as pessoas com demência.

A Escola de Enfermagem e Obstetrícia da Queen's University havia estado a oferecer aos alunos a oportunidade de trabalhar ao lado da equipa académica em vários projetos de co-design. Com este jogo digital, seis enfermeiras estudantes estiveram envolvidas no desenvolvimento do projeto e o seu trabalho foi reconhecido com um prémio da Queen's University. Os alunos de enfermagem envolvidos aprenderam sobre o tema e os métodos do projeto, trabalharam

com os utentes e docentes para conceber e desenvolver a intervenção, ajudaram na avaliação e apoiaram na divulgação do conhecimento através da escrita de artigos e blogs.

Docentes que foram contactados por e-mail escreveram que, devido ao sucesso do jogo, “é importante continuar a pensar onde mais poderíamos aplicar o que aprendemos com este projeto. Acho que poderíamos fazer muitos outros jogos em torno de outras doenças. Por exemplo, semelhante à campanha FAST de consciencialização sobre o derrame, talvez pudéssemos fazer um jogo em torno dos perigos dos derrames.” Um dos docentes também sugeriu que o sentimento de retribuir à comunidade seria motivo suficiente para participar num projeto semelhante: “Estar envolvido neste projeto foi uma experiência incrível. Como estudante, poder ajudar a criar algo que possa encorajar um paciente ou membro da família a tomar uma decisão de mudança de vida para obter tratamento médico... Acho que, no futuro, se pudéssemos criar mais projetos como este com os alunos, pelo fator de bem-estar apenas já vale a pena.”

DIMENSÃO DO ENVOLVIMENTO TEFCE:

PARTILHA DE CONHECIMENTO E

SERVIÇOS



▶ 6 AIT - Sociedade FLAC

▶ PARTILHA DE CONHECIMENTO E SERVIÇOS III.3.

As atividades de envolvimento comunitário dos funcionários da universidade resultam em benefícios demonstráveis às comunidades externas à universidade.

▶ ESTUDANTES IV.1

Os estudantes realizam atividades de envolvimento comunitário de forma independente através de organizações ou iniciativas estudantis.

O principal objetivo das sociedades de estudantes FLAC é operar clínicas de informação onde a população estudantil possa ir e receber informações jurídicas únicas de profissionais qualificados

que supervisionam estudantes de direito. Para os alunos que desejam envolver-se no uso das suas crescentes habilidades jurídicas para ajudar os outros, foi uma maneira adequada de se tornarem mais socialmente ativos. O Athlone Institute of Technology (AIT) hospeda uma Sociedade FLAC desde 2018 que foi projetada para oferecer aos residentes e estudantes locais apoio em quaisquer questões legais com a ajuda de um advogado de verdade.

Desde a pandemia, a Sociedade FLAC da AIT adotou tecnologias digitais no seu serviço, fornecendo o mesmo serviço, mas por meio de videoconferências e chamadas online. Um usuário precisava de primeiro enviar um e-mail ao contacto e, em seguida, seria contactado para uma reunião online.

A Sociedade FLAC da AIT evoluiu como parte do segundo ano do curso de Direito e Negócios. Embora os alunos deste curso tenham que participar na Sociedade FLAC como parte obrigatória do mesmo, os entrevistados sugeriram que havia vários motivos para participar na sociedade mesmo após o término do módulo. Uma entrevistada comentou que foi uma experiência valiosa trabalhar num ambiente jurídico enquanto ainda estudava, especialmente quando não se tem a certeza em relação a seguir uma carreira jurídica. Da mesma forma, o docente entrevistado disse que vale a pena poder retribuir algo à comunidade, principalmente àqueles que não podiam pagar por assistência jurídica regular.

Além disso, ele sugeriu que mais poderia ser feito para adaptar ainda mais as tecnologias digitais ao serviço. Ele acreditava que “talvez pudéssemos adicionar uma ferramenta digital ao nosso portfólio que nos permitiria usar um serviço de mensagens instantâneas. Penso no serviço ‘Better Help’ como exemplo. Se pudéssemos colocar a Sociedade FLAC da AIT totalmente online, isso libertaria muito tempo organizacional para os nossos voluntários”[9].

▶ 7 GMIT – Projeto para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

▶ PARTILHA DE CONHECIMENTO E SERVIÇOS III.2

Os funcionários [e alunos] da universidade disponibilizam o seu conhecimento para apoiar e/ou construir a capacidade das comunidades externas à universidade.

O Instituto Mayo de Tecnologia de Galway (GMIT) tinha desenvolvido um módulo para os seus cursos orientados para o marketing chamado **Conteúdo Digital e Tecnologia de Marketing**. O objetivo do módulo era incutir nos estudantes de Marketing e Design as competências necessárias que ajudassem a desenvolver um projeto voluntário ou comunitário. O módulo foi inicialmente desenvolvido por uma equipa de estudantes e docentes. A ideia do módulo era expor os estudantes a experiências reais de trabalho com tecnologias digitais numa situação de marketing. Durante o módulo, os estudantes forneceram as suas competências e conhecimento e ofereceram-nas a uma comunidade. O módulo abordou a necessidade de digitalizar programas baseados na comunidade, especialmente em tempos de redes digitais.

Um estudante que participou neste módulo sugeriu que, embora este fosse obrigatório para o seu curso, gostou de participar por outras diversas razões. Ele esteve envolvido no lado de envolvimento cívico do módulo pois queria dar algo de volta à comunidade. Além disso, ele também reconheceu que havia uma grande quantidade de experiência a ser adquirida que o ajudaria no seu desenvolvimento profissional. O módulo ajudou os alunos a aprender, a envolver-se e a trabalhar com comunidades e organizações voluntárias de forma direta, ajudando-os com as suas ideias e competências digitais e a aplicar a aprendizagem num cenário da vida real, ao mesmo tempo que apoiavam iniciativas locais. Ele também afirmou que o aumento das habilitações digitais necessárias na atual pandemia destacou a importância das comunidades locais terem competências digitais, que podem ser ensinadas pelos alunos participantes deste módulo.

A docente destacou que um aumento no envolvimento digital foi “particularmente benéfico para ajudar as comunidades rurais na Irlanda, para ajudar a conectar as pessoas e permitir que

elas cresçam” [12]. Ela também sugeriu que a transferência de conhecimento entre alunos e comunidades era uma ótima maneira de demonstrar o que foi aprendido e ganhar experiência, enquanto que fortalece os grupos comunitários locais. Isto também foi enfatizado pelo aluno: “Ter esta oportunidade para dar tanto apoio às comunidades é uma sensação incrível. Eu sinto que já estive em várias situações em que o grupo comunitário teria colapsado sem o nosso conhecimento, especialmente no ambiente atual, aumentar as competências digitais nas comunidades tem sido fantástico”[11]. A docente disse que ajuda os alunos a criar marcas e campanhas de conscientização para projetos comunitários. Os alunos oferecem aos grupos comunitários um serviço que normalmente teria um custo elevado e ajudam os projetos a arrancar com suas competências digitais.

DIMENSÃO DO ENVOLVIMENTO

TEFCE: ESTUDANTES



▶ 8 VOLUNTARIUM: Projeto UMSumário desenvolvido pela Associação Académica da Universidade do Minho

▶ ESTUDANTES IV.1

Os estudantes realizam atividades de envolvimento comunitário de forma independente através de organizações ou iniciativas estudantis.

O VOLUNTARIUM é uma plataforma digital onde os alunos se podem inscrever num grande leque de atividades de voluntariado. Um conjunto amplo de oportunidades de voluntariado pode ser consultado no website com descrições das ações a serem realizadas por cada voluntário. Outras informações no website destacam as competências que podem ser desenvolvidas, os objetivos das ações, os intervalos de tempo da atividade, informações de contacto da entidade responsável pela ação e o método de inscrição.

A Associação Académica da Universidade do Minho criou a plataforma VOLUNTARIUM para

envolver os estudantes em diferentes projetos de voluntariado, como o Corpo de Solidariedade Europeu Erasmus, ou projetos locais de contribuição para a região, por exemplo, participar em associações de solidariedade como o Banco Alimentar, prestar apoio a idosos, crianças ou animais.

O UMSumário é uma parte do projeto VOLUNTARIUM e que apoia crianças com dificuldades de aprendizagem. Uma ou duas vezes por semana os voluntários encontram-se com as crianças e ajudam-nas a estudar ou a aprender a matéria que estudam na escola. O projeto envolveu cerca de 80 estudantes universitários e 80 crianças de diferentes partes de Portugal e de diferentes nacionalidades (ex.: Síria e Angola). Os estudantes envolvidos neste projeto prestavam apoio individualmente, uma vez que esta é uma atividade personalizada. Os pais dos alunos também eram uma parte importante do projeto. Os voluntários faziam parte de grupos online com os pais para fazerem uma avaliação constante do desempenho do voluntário e explicar o que estava a acontecer no projeto. Como medida de apoio para os voluntários, eles receberam uma formação inicial no âmbito das capacidades pedagógicas, motivação e psicologia infantil orientada pelo Instituto de Educação da Universidade do Minho. “Então, nós também tentamos capacitar os nossos voluntários. É um projeto grande do qual estamos orgulhosos” [13], disse uma dos estudantes entrevistados, que era a coordenadora do programa.

Ela acredita que as pessoas da sua idade estão fortemente envolvidas digitalmente porque o mundo online é significativo atualmente e é uma área que enriquece as pessoas. Uma das razões pelas quais ela decidiu estudar nesta universidade foi porque ela sentiu que a comunidade de estudantes estava facilmente conectada à realidade da sociedade civil. Ela sentiu que as pessoas que lá estudavam não estavam apenas focadas em objetivos académicos, mas também no seu crescimento enquanto pessoas. Ela acha que é preciso fazer mais para envolver os alunos a nível cívico: “Acredito que um dos grandes problemas que temos, especialmente em termos de atividades sociais e de voluntariado, é sempre o modo como podemos alcançar os nossos colegas. Porque temos muita informação e é um grande problema. Por isso, precisamos de investir mais na forma como alcançamos as pessoas e isso poderia ser ótimo para melhorar e formar uma grande comunidade de voluntários. E a universidade é uma instituição tão importante e pode ter um grande impacto na tentativa de alcançar os alunos.” [13]

O outro estudante afirmou que usar as tecnologias pode ser útil para envolver mais estudantes em atividades voluntárias. Ele acha que em alguns casos as tecnologias não conseguem substituir o contacto humano, mas noutras pode ser muito útil. No caso do UMSumário, ele acredita que estar sentado na mesma mesa frente-a-frente com o seu aluno, iria melhorar as suas sessões.

9 Embaixadores Digitais da Universidade de Edimburgo

ESTUDANTES IV.2

A universidade facilita e apoia parcerias entre estudantes e comunidades externas.

O objetivo do Programa de Embaixadores Digitais era permitir que os alunos da Universidade de Edimburgo trabalhassem com adultos mais velhos da comunidade local para obterem competências digitais vitais que eles pudessem implementar nas suas vidas diárias para se manterem ativos e participarem da sociedade. Os adultos mais velhos beneficiaram do aumento de competências e confiança no mundo digital, enquanto que os alunos puderam colocar as suas habilidades digitais existentes em prática e ganhar habilidades interpessoais e sociais vitais. Os alunos do Programa de Embaixadores Digitais para Alunos da Universidade de Edimburgo foram treinados para apoiar pessoas mais velhas no uso de computadores e ecrãs táteis quando os encontrassem nas suas vidas quotidianas (por exemplo, em consultórios médicos e caixas de supermercado). Os alunos colocaram a sua formação em prática ao trabalhar num Centro Comunitário, ajudando oito participantes (com idades entre os 70 e os 87 anos) a desenvolver habilidades digitais básicas. A avaliação do projeto-piloto revelou que a autoeficácia aumentou em todas as habilidades digitais básicas de todos os participantes, com os utilizadores a

sentirem-se mais confiantes ao usar o Google, e-mail e tutoriais online (por exemplo, MOOCs). O projeto dos Embaixadores Digitais começou com pessoas mais velhas como alunos que precisavam de utilizar a internet e desenvolver a sua confiança e habilidades digitais, de modo que, enquanto nativos digitais, os alunos pudessem ajudá-los a desenvolver as competências digitais necessárias. Funcionários e alunos da universidade criaram um curso que visava melhorar as habilidades digitais de pessoas mais velhas. O curso foi lecionado por um dos docentes da universidade e auxiliado por alguns dos alunos universitários e durou entre seis a oito semanas. Outra atividade durante o projeto foi que os estudantes universitários trabalharam individual e diretamente com os alunos que trouxeram os seus próprios equipamentos para trabalhar ou que tinham um problema específico com o qual gostariam de lidar.

O Programa dos Embaixadores Digitais teve como objetivo ajudar a eliminar a exclusão digital, dando aos adultos menos qualificados a oportunidade de adquirirem competências digitais vitais, confiança e conhecimento para participarem ativamente online. Neste sentido, o coordenador do programa que foi entrevistado afirmou: ***“Este projeto de embaixadores digitais, é o resultado de termos identificado a necessidade de colmatar a exclusão digital há cerca de quatro ou cinco anos, e de depois termos decidido fazer algo quanto a isso.”***

[15] Ele também considerou a digitalização das atividades de envolvimento comunitário como sendo um conceito novo. Atualmente o programa visa apenas ensinar competências digitais, não usar ferramentas digitais para entregar o programa: ***“É possível que este exemplo seja uma boa prática, mas para que possa ser considerado “a melhor prática”, poderia ser implementado via ferramentas digitais online.”*** [15] O coordenador espera que o programa possa usar ferramentas digitais como veículo para realizar atividades de envolvimento cívico em breve, para que os alunos não fiquem presos a um ambiente físico e torne o voluntariado mais acessível. Ele pensa que uma boa hipótese seria promover atividades usando ferramentas digitais que tenham capacidades colaborativas e comunicativas, visto que o envolvimento dos alunos nas comunidades em grande parte não vai além do aspecto social. Os alunos estariam mais propensos a participar nas atividades se houvesse a oportunidade de conhecer e interagir com pessoas novas e quando pudessem conectar-se com as pessoas da comunidade que estão a tentar ajudar. Ele enfatizou o papel das IES para o envolvimento cívico dos alunos: ***“Em grande medida, o envolvimento da comunidade tem sido feito bem até agora, especialmente no que diz respeito a apelar a toda a universidade e colocar em prática planos que a abrangem na sua totalidade. Dessa forma, podemos chamá-los à ação e responsabilizar a universidade.”*** [15]

▶ 10 Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas

▶ ESTUDANTES IV.1.

Os estudantes realizam atividades de envolvimento comunitário de forma independente através de organizações ou iniciativas estudantis.

O projeto de Mentoria Intercultural para Escolas de uma universidade austríaca foi administrado por professores e pela Associação de ***Alumni*** (antigos estudantes) da Universidade. O projeto envolveu estudantes universitários com um passado ligado à migração ou experiência pessoal enquanto refugiados tornando-os mentores interculturais. Enquanto mentores interculturais, os alunos visitavam escolas de ensino primário e básico para apoiar crianças que, por sua vez, tinham também um passado ligado à migração. Muitas vezes, os mentores trabalharam com crianças de escolas com uma alta proporção de migrantes. O projeto foi iniciado por um docente do departamento e pelo presidente da Associação de ***Alumni*** juntamente com um estudante de origem turca como uma forma de dar uma resposta direta à necessidade de maior envolvimento e apoio à migração nas escolas. Os mentores interculturais serviam como exemplos, cuidadores e pontos de contato para os alunos, professores e pais e participavam nas aulas de acordo com o professor da turma. Os mentores interculturais interagiram com os alunos, que vivem em situações e contextos difíceis, apoiando-os na aprendizagem e ajudando-os a ter um melhor desempenho escolar. Eles ouviram as suas preocupações de forma empática e ofereceram compreensão, pois muitos dos mentores tiveram também eles de superar dificuldades em

aprender a língua alemã. Estas experiências compartilhadas significavam que os jovens alunos podiam relacionar-se e admirar os seus mentores. Os mentores interculturais também tiveram um papel importante no trabalho e na comunicação com os pais, pois agiam como tradutores na preparação de consultas e marcações ou reuniões de pais na escola. Os mentores eram vistos como modelos a seguir e exemplos positivos de multilinguismo e inclusão. Eles foram considerados como sendo muito benéficos, especialmente para crianças provenientes de contextos educacionalmente desfavorecidos.

Antes da pandemia da COVID-19, as ferramentas digitais raramente eram usadas para a mentoria, dependia-se maioritariamente do equipamento técnico das escolas. Portanto, uma das duas alunas mentoras entrevistadas declarou: “Antes disso [a pandemia da COVID-19], não era comum [usando ferramentas digitais] que eu tivesse de fazer tanto enquanto mentora, porque simplesmente não havia necessidade, para ser honesta. Claro, usava a digitalização para encontrar ideias, para motivar as crianças, coisas que se pode fazer, projetos, pequenos trabalhos, jogos, é claro que usava a internet.” [17]

Após o surto da pandemia, os alunos mentores deixaram de poder visitar as escolas e só podiam interagir digitalmente com os seus pupilos. Ambas as entrevistadas acharam que a transição para o uso de ferramentas digitais para continuar o projeto seria fácil, mas rapidamente apareceram obstáculos. Uma delas explicou que a comunicação digital era muito limitada. Ela relatou que só teve uma videochamada de 10 a 15 minutos, na qual apenas conversou com o professor, mas não com o seu pupilo. Ao refletir sobre a situação, ela percebeu que é difícil para as crianças ficarem muito tempo sentadas em frente ao computador. “É muito, muito difícil, porque as crianças não aguentam ficar sentadas à frente do portátil e fazê-lo online, porque elas precisam mesmo de estar perto da pessoa com quem estão a comunicar e eu percebi realmente, que é muito, muito difícil de fazer mentoria online com as crianças.” [17] A outra aluna mentora teve problemas semelhantes. No início, ela achou que os professores poderiam incluir os mentores interculturais nas aulas digitais, mas não funcionou, de todo: “É mais fácil do que nunca, mas também é mais difícil do que nunca. No geral, eu acho que ao pensar sobre a digitalização é importante entender que, embora possa ser inclusivo e útil, também pode ser rapidamente exclusivo, porque não é um lugar real.” [16] Ela afirmou que a digitalização pode levar à exclusão porque não há um espaço físico real para se conectarem uns aos outros a nível pessoal.

Uma das alunas achou que seria útil implementar palestras ou seminários digitais sobre educação digital e sobre como o ensino e a aprendizagem estão a mudar na era digital, nas universidades, já que isso não era algo para o qual elas tinham sido treinadas. A outra aluna presumiu que há diferentes formas e ideias sobre como usar as ferramentas digitais, por exemplo, ferramentas que a ajudam a traduzir e a simplificar as coisas ou apresentar a informação de uma forma diferente. Ela resumiu: “Entender como fazer isso de forma eficaz digitalmente e como usar ferramentas digitais para o ajudar em vez de o tornar mais difícil, pode ser muito poderoso” [16].

11 Centro de Acolhimento de Tartu

ESTUDANTES IV.2

A universidade facilita e apoia parcerias entre estudantes e comunidades externas.

O Centro de Acolhimento de Tartu foi uma associação sem fins lucrativos que operava em prol do interesse público. O seu objetivo era ajudar imigrantes recém-chegados a Tartu e ao sul da Estónia a adaptar-se de forma serena e a integrar-se na sociedade estónia. O centro foi estabelecido em cooperação com a Câmara Municipal de Tartu, a Universidade de Tartu e a Universidade Estónia de Ciências da Vida. O Centro de Acolhimento prestou serviços aos recém-chegados à área de Tartu e do Sul da Estónia, que consistiam em consultas gratuitas, serviços administrativos, eventos culturais e de *networking* e informações úteis.

Os estudantes podiam candidatar-se ao programa de forma voluntária. Nele, os estudantes eram inteiramente responsáveis pela preparação, organização e entrega de diferentes eventos

sob a supervisão dos funcionários do programa. Os eventos foram organizados objetivando familiarizar membros de comunidades estrangeiras à cultura e hábitos estónios, bem como dar-lhes dicas sobre como lidar com situações e burocracias do dia-a-dia. Embora se tratasse de um programa de voluntariado, atribuía créditos académicos. No fim do semestre, os alunos puderam requerer 6 ECTS pela disciplina de aprendizagem.

O papel dos estudantes foi preparar e organizar eventos culturais e *networking*. No início, os alunos usaram instrumentos digitais para promover diferentes eventos (e.g., design de panfletos, criação de eventos no Facebook, publicação de informação) e comunicaram através de diferentes ferramentas (*messengers*, listas de email, etc.) com outros alunos ou com imigrantes interessados em participar nos eventos. Os eventos realizaram-se presencialmente no Centro de Acolhimento mas, devido à pandemia da COVID-19, a sua organização e as reuniões fizeram-se virtualmente.

Segundo a líder do programa, o seu trabalho era apoiado por canais digitais, mas depois do surto da pandemia as ferramentas digitais tornaram-se o principal meio de trabalho da ONG. Todas as atividades de apoio e a partilha de informação começaram a fazer-se por canais digitais e tornaram-se algumas das tarefas diárias da líder do programa. À medida que a pandemia continuou, eles decidiram lançar um programa de estágios digital chamado *Welcome Centre Web-Based Seminars* junto com a Universidade de Tartu para receber recém-chegados na sociedade estónia. O projeto tratava-se da criação de seminários online com os alunos e a ajuda de membros da ONG. Cabia aos alunos decidir quais tópicos queriam abordar e como iriam organizar e promover os seminários. As atividades foram maioritariamente visadas para alunos internacionais. O objetivo era oferecer apoio a quem chegara a Tartu durante a pandemia da COVID-19 e precisara de ficar em isolamento durante duas semanas. A ideia era evitar a solidão e garantir um sentimento de que os recém-chegados pertencem a algum lado e têm apoio.

A líder do programa pensa que os seminários foram um bom exemplo de como a comunidade dos alunos e o seu crescente envolvimento cívico podem ser conectados. Eles planeiam incluir tópicos do voluntariado em Tartu no programa. Se diferentes tipos de voluntariado fossem apresentados e os alunos pudessem decidir em qual participar, eles talvez pudessem se interessar: “Portanto, pode ser uma hipótese para abrir a mente dos alunos e mostrar-lhes que podem sempre fazer alguma coisa porque a valorizam. Eles sentem boas emoções ao ajudar alguém sem receber qualquer benefício financeiro ou crédito.” [18]



DIMENSÃO DO ENVOLVIMENTO

TEFCE: GESTÃO



▶ 12 Centro de Medicina Digital P5

▶ GESTÃO V.2

A universidade torna acessíveis os seus recursos de ensino e aprendizagem às comunidades externas.

O Centro de Medicina Digital P5 é uma unidade de cuidados de saúde e centro de pesquisas digital focado no uso das tecnologias digitais na saúde e no seu impacto para a provisão de cuidados de saúde. Trata-se de uma organização sem fins lucrativos que resultou de uma parceria entre a Universidade do Minho e a Escola de Medicina dessa mesma universidade. O Centro de Medicina Digital P5 usa a comunicação digital e plataformas digitais para contactar pacientes e é composta por uma equipa especializada e interdisciplinar de médicos, enfermeiros, psicólogos e nutricionistas que visa beneficiar a saúde das comunidades. Depois do surto da pandemia da COVID-19 na primavera de 2020, seguido de meses de trabalho intensivo, o centro aceitou estudantes seniores de medicina como voluntários. Ao longo destes meses, 200 alunos trabalharam no centro, entregaram e auxiliaram projetos do P5 de combate e minimização do impacto da pandemia. Abrindo as portas a estudantes voluntários, o P5 deu-lhes a oportunidade de se envolver e de aprender como as tecnologias estavam a ser usadas para melhorar a saúde da população. Um estudante que foi entrevistado tornou-se o CEO do centro e motivou outros estudantes a voluntariar-se: “A minha experiência com o envolvimento cívico e a digitalização começou com o voluntariado no P5 em março de 2020. Sendo um aluno do 6º ano de Medicina e enquanto delegado, eu andei também a contactar outros alunos para que se envolvessem na plataforma e respondessem à pandemia enquanto voluntários.” [21]

Ele acredita que enquanto parte integrante da Universidade, eles tinham por obrigação envolver os alunos por todo o campus nas tecnologias digitais e ensiná-los sobre como utilizar tecnologias digitais de forma eficaz. Ademais, ele assinalou que é importante informar os alunos sobre a importância do envolvimento cívico e sobre os diferentes programas da universidade relacionados a essa temática. Na sua opinião, os professores desempenham um papel chave no envolvimento dos alunos em atividades cívicas e no uso de ferramentas digitais. Contudo, a universidade deve ensinar os docentes acerca das metodologias para usar ferramentas digitais

no ensino e aprendizagem. Ele pensa também que algumas unidades do plano de estudos podem ser dedicadas ao tópico do envolvimento cívico.

O outro estudante que trabalha já como médico e que leciona na Escola de Medicina da Universidade do Minho usa ferramentas de vídeo para dar as suas aulas. No entanto, ele acredita que aulas presenciais são muito importantes para criar relações sociais e que simplesmente usar tecnologias digitais não é suficiente para contactar com os alunos e para se relacionar socialmente com cada um. Ele acha que o contacto humano é ainda indispensável para a aprendizagem dos alunos.

▶ 4.5 Conclusão

Os casos de estudo mostram uma ampla gama de atividades de ECD dos alunos e fornecem percepções valiosas sobre como essas atividades são aplicadas e elaboradas a nível prático. Elas abrangem duas formas diferentes de atividades de ECD do aluno: uma delas pode ser idealizada como **digitalização proposital** e compreende casos em que as atividades de envolvimento cívico dependem de um ambiente digital e usam ferramentas digitais desde o início para oferecer ou realizar atividades (por exemplo, o Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED ou Jogo para a Consciencialização da Demência da **Queen's University** de Belfast). A outra forma de atividades de ECD dos alunos teve que mudar as suas configurações para uma **digitalização de emergência** após o surto da pandemia COVID-19. Essas atividades tiveram que ser reorganizadas e precisaram de ser adaptadas a uma esfera digital que não era pretendida anteriormente (por exemplo, os Projetos de Voluntariado dos Alunos da Universidade de Klagenfurt para a Cáritas ou a Sociedade FLAC da AIT).

A análise dos casos de estudo revela que algumas atividades poderiam adaptar-se ao “novo normal” de forma produtiva (por exemplo, a Cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado), enquanto outras atividades enfrentaram obstáculos que impediram a continuação das atividades de envolvimento (por exemplo, o Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas). Com base nesta gama de exemplos práticos do ECD dos alunos, a análise demonstra o que funcionou e o que não funcionou a nível prático.

Na maioria dos casos de estudo, um aspecto chave para o desenvolvimento bem-sucedido das atividades de ECD dos alunos é **construir e manter relacionamentos pessoais**. A maioria dos parceiros entrevistados concordou que os contactos cara a cara ainda são muito importantes e que a comunicação através da tecnologia não pode substituí-los. As redes digitais não são, portanto, suficientes para apoiar as relações sociais, especialmente quando a atividade de envolvimento cívico tem como foco a construção de relações pessoais e a promoção da aprendizagem social (como é o caso do projeto UMSumário da Associação Académica da Universidade do Minho, onde alunos voluntários trabalham com crianças pequenas). Por outro lado, uma vez que os contactos diretos face a face sejam estabelecidos, eles podem melhorar a comunicação no decorrer de uma atividade cívica mediada digitalmente. No entanto, a análise mostra que é difícil passar a comunicação de um ambiente analógico para um digital e manter relacionamentos se o ambiente digital ainda não tiver sido estabelecido e usado anteriormente (como foi provado pelo Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas). Portanto, ambos são necessários: relacionamentos existentes e contínuos e um ambiente digital através do qual os participantes já estão habituados a interagir uns com os outros.

Alguns dos parceiros entrevistados descobriram que a melhor maneira de executar uma atividade de envolvimento cívico é trabalhar com um formato combinado que integra tanto atividades offline como online (conforme concordaram os participantes da Cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado). Nesse sentido, as atividades online e as ferramentas digitais são vistas como um complemento das atividades cívicas que acontecem offline. O ambiente digital oferece aos alunos um espaço para colaborar, obter materiais e recursos, e garante maior permanência e visibilidade do trabalho realizado.

Outros aspectos revelados pela análise que são cruciais para a implementação de uma atividade de ECD do aluno são a **organização e coordenação**. Estas podem ser realizadas ao proporcionar aos alunos uma formação específica na área da sua atividade de envolvimento (como é o caso do projeto UMSumário da Associação Académica da Universidade do Minho, onde os voluntários recebem uma formação no âmbito das capacidades pedagógicas, motivação e psicologia infantil). Além disso, os alunos e os professores precisam de se familiarizar com as ferramentas digitais, nisto as IES podem ajudar com formações ou seminários para fornecer as competências necessárias. Estas medidas garantem que “o envolvimento cívico não seja improvisado” [5], como disse o coordenador do Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED.

Outro aspecto para os coordenadores e líderes de projeto organizarem os processos de aprendizagem dos alunos durante a atividade de ECD é **manter contato com os seus alunos**. Em particular num ambiente digital, acompanhamento e feedback são vitais, caso contrário, o envolvimento dos alunos pode diminuir. Alguns materiais didáticos podem promover a aprendizagem dos alunos, como o diário onde os alunos refletem sobre os seus processos de aprendizagem enquanto participam no Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED.

Seguindo a perspectiva dos alunos entrevistados, **os sindicatos estudantis das universidades podem desempenhar um papel importante** na consciencialização dos alunos sobre o envolvimento cívico. Há uma maior probabilidade dos alunos participarem numa atividade cívica estudantil se sentirem que a comunidade estudantil da sua universidade já está conectada à sociedade civil. Além disso, o **aspecto social desempenha um papel fundamental**. Os alunos estão mais dispostos a participar em atividades cívicas se tiverem a oportunidade de conhecer novas pessoas e estabelecer uma ligação com as pessoas da comunidade que pretendem ajudar. Para a maioria dos alunos entrevistados, um dos principais motivos para se envolverem civicamente é o desejo de contribuir e retribuir à comunidade (conforme relatado pelos alunos da Sociedade FLAC da AIT ou do GMIT - Projeto para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno). Eles também vêem o seu envolvimento cívico como parte do seu desenvolvimento profissional, onde podem obter, em primeira mão, experiência e as habilidades necessárias para o seu futuro emprego (como é o caso do Centro de Medicina Digital P5, onde estudantes de medicina auxiliam a equipa de saúde a fornecer informações úteis aos pacientes que estão a lidar com a pandemia da COVID-19).

É aqui que as próprias IES entram em jogo. A análise dos casos de estudo mostra que há **falta de publicidade pública** nas IES para mostrar aos alunos oportunidades para o seu envolvimento cívico. Portanto, as IES precisam de tornar as atividades de envolvimento cívico (digital) visíveis e demonstrar claramente os benefícios que os alunos adquirem quando se envolvem numa atividade cívica. Isto também deve incluir diferentes tipos de atividades de envolvimento das quais os alunos podem escolher. Isso funciona em conjunto com a exigência dos alunos para que os políticos forneçam equipamentos adequados para que os alunos possam realizar as suas atividades de ECD de uma forma objetiva.

5 ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS

INOVADORAS PARA O ENSINO DO

ENVOLVIMENTO CÍVICO DIGITAL



A integração do ECD no ensino e aprendizagem do ES precisa de estratégias pedagógicas inovadoras. Promover o ECD do aluno requer que as universidades sejam mais abertas a métodos que adaptam as mudanças nas atitudes em relação ao ensino e aprendizagem. A União Europeia tem apoiado o desenvolvimento curricular e encorajado as Instituições de Ensino Superior (IES) a usar mais possibilidades de *e-learning* há décadas. No entanto, ocorreram mudanças substanciais no ensino e aprendizagem do ES desde a pandemia COVID-19, quando os ambientes de aprendizagem tiveram que ser totalmente transferidos para plataformas digitais. Os funcionários e alunos da universidade tiveram que adquirir novas habilidades relacionadas ao ensino e aprendizagem online.

5.1 Necessidade de Habilidades Transferíveis e uma Abordagem de Aprendizagem por Competência

Num mundo em rápida mudança e com a difusão das redes sociais, a educação e o treino que se focam nas habilidades transferíveis são importantes para que as pessoas facilitem o seu caminho no mercado de trabalho e sejam membros ativos da comunidade. A Comissão Europeia (2019) recomenda oito competências essenciais que são essenciais para os jovens encontrarem empregos gratificantes e se tornarem cidadãos independentes e envolvidos, especialmente num mundo digital. Estas envolvem capacidades como pensamento crítico e analítico, resolução de problemas, trabalho em equipa, comunicação, criatividade e negociação numa esfera intercultural.

Os casos de estudo descritos acima mostram claramente que as atividades extracurriculares (por exemplo, aprendizagem-serviço, atividades baseadas em projetos, voluntariado) aumentam o desenvolvimento de capacidades transferíveis importantes. Essas capacidades de comunicação, digitais e de liderança ajudam os alunos a se envolverem com pessoas e situações nas suas vidas sociais de uma forma mais cuidadosa e adequada. Além disso, estes casos de estudo são exemplos de uma boa forma para os estudantes ECD praticarem as suas competências como parte de programas de estudo ou atividades extracurriculares. Os casos de estudo demonstram estudantes de direito envolvidos em processos de aconselhamento jurídico, estudantes de medicina a realizar voluntariado em hospitais ou estudantes que se estão a formar para serem professores a ajudarem alunos com dificuldades de aprendizagem, ao mesmo tempo que usam a tecnologia digital. Eles demonstram como o ECD pode ser integrado em diferentes programas de estudo através de várias atividades, ensino, pesquisa ou serviços com a comunidade.

No entanto, as IES também constituem espaços de aprendizagem vitais para o envolvimento, onde funcionários e alunos da universidade formam uma comunidade para uma variedade de atividades de envolvimento. Por exemplo, os alunos podem se envolver em associações estudantis participando dos processos de tomada de decisão das universidades, eles podem estar envolvidos no ensino como tutores, no controlo de qualidade e em atividades de desenvolvimento do currículo através de feedback, eles podem ajudar novos alunos como mentores, auxiliar na organização de conferências ou participar em atividades e projetos de investigação.

Ao incentivar o ECD do aluno, é importante que as IES valorizem o envolvimento cívico dos alunos e ofereçam diferentes abordagens de aprendizagem, especialmente num campo inovador. O Quadro de Referência Europeu das Competências Essenciais para a Aprendizagem ao Longo da Vida (Comissão Europeia, 2019) afirma que as abordagens orientadas para as competências, como a aprendizagem baseada em projetos, nas artes, na investigação, experiencial ou baseada no trabalho, melhoram o envolvimento dos alunos e o seu desempenho na aprendizagem. Ao combinar os processos de aprendizagem com as ferramentas digitais, os alunos também são apoiados no desenvolvimento das suas competências digitais. Assim, o ECD do aluno não abrange apenas as capacidades cívicas e as competências digitais, mas também aborda a aprendizagem social e emocional e, assim, aumenta a motivação, o desempenho e a participação ativa dos alunos em geral. Os casos de estudo apresentados acima indicam que o uso de uma abordagem orientada para a competência incentiva os alunos não só a obter um conhecimento

mais profundo sobre determinados tópicos, mas também a desenvolver capacidades úteis para se tornarem mais confiantes e estarem mais envolvidos a nível cívico digital, lidando com questões sociais na era digital.

► 5.2 Métodos Inovadores para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno

As atividades de envolvimento do aluno podem ser integradas ao ensino e aprendizagem do ES, usando diferentes métodos de aprendizagem ativa. A abordagem aprendizagem-serviço ou de aprendizagem baseada na comunidade, bem como a aprendizagem baseada em projetos e problemas são excelentes exemplos que podem ser usados para o envolvimento ativo dos alunos na resolução das necessidades sociais e, assim, apoiar a responsabilidade cívica e social. Diversas outras abordagens, como aprendizagem contextual, aprendizagem baseada em desafios, sala de aula invertida, *design thinking* e aprendizagem através de histórias são ótimas opções para o envolvimento do aluno. Estas estratégias de ensino e aprendizagem ainda parecem ser métodos novos e inovadores que permitem alcançar competências futuras e desenvolver o ECD do aluno.

A **Aprendizagem-Serviço** é uma abordagem pedagógica que conecta a teoria e a prática, permitindo que os alunos participem de um serviço que atenda às necessidades da comunidade e reflitam sobre a experiência na sala de aula, de forma a obter uma compreensão mais profunda do conteúdo do curso e um sentido melhorado de envolvimento cívico (Bingle et al., 2006). Esta abordagem de aprendizagem ajuda os alunos a aplicar teorias, práticas e ferramentas de reflexão para ampliar o conhecimento e as capacidades de pensamento crítico para a mudança social (Elmhurst University, 2019). Albanesi et al. (2020) apontam que a Aprendizagem-Serviço segue os princípios da aprendizagem ativa e contribui para o desenvolvimento de competências profissionais, pessoais e sociais. É experimental e concentra-se na aprendizagem colaborativa e intelectual dos alunos. As atividades de Aprendizagem-Serviço promovem a aprendizagem significativa e profunda em cenários da vida real, que são complexos e muitas vezes desafiadores (Resch & Dima, 2021). Elas facilitam a transferência do que foi aprendido na sala de aula para diferentes ambientes sociais.

A **Aprendizagem baseada em Problemas** e a **Aprendizagem baseada em Projetos** são duas abordagens de ensino baseado em investigação, onde professores ou alunos trabalham em situações de resolução de problemas do mundo real, trabalhando num tópico durante um período de tempo mais longo e pondo em prática múltiplas perspectivas sobre o assunto. A aprendizagem baseada em problemas aborda um problema do mundo real da comunidade, e a aprendizagem baseada em projetos envolve uma tarefa complexa e uma forma de atividade dos alunos que cria um resultado, produto ou artefacto real para a resolução do projeto. (Vega 2012).

A **aprendizagem baseada em problemas** é uma pedagogia centrada no aluno, pela qual os alunos aprendem sobre um assunto através da experiência de resolver um problema aberto encontrado no material do curso. O processo de aprendizagem baseado em problemas não assume uma solução única pré-definida, portanto, permite o desenvolvimento de outras capacidades e atributos desejáveis. Estas incluem aquisição de conhecimento, colaboração em grupo aprimorada e comunicação dentro do grupo.

A **Aprendizagem baseada em Projetos** é um método de ensino no qual os alunos aprendem ao se envolverem ativamente em projetos do mundo real e que são significativos pessoalmente. Os alunos trabalham num projeto durante um longo período de tempo (de uma semana até um semestre) que os envolve na resolução de um problema do mundo real ou na resposta a uma pergunta complexa. Eles demonstram os seus conhecimentos e habilidades criando um produto público ou realizando uma apresentação para um público real. Como resultado, os alunos desenvolvem um conhecimento profundo do conteúdo, assim como pensamento crítico e habilidades de colaboração, criatividade e comunicação (Buck Institute for Education). A aprendizagem baseada em projetos pode ser usada amplamente para o envolvimento dos

alunos em áreas de disciplinas muito diferentes, bem como para atividades de envolvimento comunitário e cívico.

A **Aprendizagem Contextual** é baseada numa teoria construtivista segundo a qual a aprendizagem ocorre quando a informação é apresentada aos alunos de forma a que eles sejam capazes de construir significados a partir da sua própria experiência. Renouard e Mazabraud (2018) afirmam que cada indivíduo constrói a sua própria experiência do mundo num contexto específico. Este último designa “elementos contextuais” com os quais os indivíduos interagem especificamente, como os média, recursos de ensino e aprendizagem ou os seus ambientes sociais. Assim, cada indivíduo seleciona as respostas adequadas a partir das suas concepções alternativas e/ou científicas que dependem do seu contexto específico. Uma vez que as principais características da aprendizagem contextual são enfatizar a resolução de problemas, ter em consideração as interações entre os indivíduos e diferentes elementos contextuais, bem como reconhecer que o ensino e a aprendizagem estão a acontecer em vários contextos, esta abordagem é adequada para a implementação de atividades de envolvimento digital do aluno em diferentes áreas disciplinares ou planos de estudo.

A **Aprendizagem baseada em Desafios** é uma estrutura de aprendizagem com foco na resolução de desafios do mundo real. Esta abordagem é baseada em atividades colaborativas e práticas, incentiva os alunos a comunicarem com outros alunos e membros da comunidade para identificar ‘grandes ideias’, fazer boas perguntas, descobrir e resolver desafios, obter conhecimento aprofundado da área da disciplina, desenvolver capacidades diferentes (incluindo competências digitais) e partilhar as suas ideias com outras pessoas. Johnson et al. (2009) apontam que a aprendizagem baseada em desafios tira as suas ideias de questões do mundo real que os alunos traduzem em soluções com aplicação local, logo, pode ser abordada uma gama muito ampla de áreas curriculares. A abordagem de aprendizagem baseada em desafios é um bom método para envolver os alunos nos problemas da comunidade ou da sociedade em geral. Ela potencia o uso de ferramentas de tecnologia para colocar as experiências diárias dos alunos a serviço de sua educação. E concentra-se em questões do mundo real, dá aos alunos a oportunidade de trabalhar em problemas importantes, faz com que suas vozes sejam ouvidas e capacita-os a influenciar as suas comunidades para melhorarem. A aprendizagem baseada em desafios tem potencial real para reverter a tendência derrapante de fraca retenção de conhecimento, notas baixas e desinteresse, transformando a aprendizagem numa experiência significativa (Johnson et al., 2009).

O **design thinking** é uma abordagem de aprendizagem que inclui uma mentalidade, colaboração e resolução de problemas específicos. O processo de design é um quadro estruturado para identificar desafios, reunir informações, gerar potenciais soluções, refinar ideias e testar soluções. O design thinking pode ser implementado de forma flexível e serve igualmente como uma estrutura para o design de um curso ou um quadro de referência para uma atividade ou projeto de grupo. Uma vez que uma das principais características do design thinking é a criatividade que ajuda a resolver “problemas complicados” e alcançar o “Momento A-HA” (Luka, 2014), esta abordagem pode ser facilmente adaptada para atividades de envolvimento digital dos alunos e direciona os alunos para resolver problemas surgidos na sociedade de forma criativa.

A **Sala de Aula Invertida** é uma estratégia educacional e um tipo de aprendizagem combinada, que visa aumentar a participação ativa, o envolvimento e a aprendizagem do aluno (Al-Samarraie et al., 2020). Numa sala de aula invertida, a transmissão principal de conteúdo e instrução é concluída online, antes de uma sessão de aula agendada, e a prática para aplicar esse conteúdo é concluída durante a sessão de aula. As práticas de sala de aula mais tradicionais (por exemplo, aulas teóricas) ocorrem online, deixando mais tempo para interações ativas e envolvidas e modos colaborativos de aprendizagem durante as aulas (University of Southern Carolina, 2021). Ao ministrar instruções durante a aula, os alunos e professores podem dedicar mais tempo à prática, à resolução colaborativa de problemas e à aprendizagem ativa que exige que os alunos usem capacidades de raciocínio de alto nível. Este método permite que os professores do ensino superior aproveitem ao máximo o tempo dos alunos com eles, assim como ter debates juntos para encontrar soluções para os problemas sociais.

Aprendizagem através de histórias refere-se a um processo no qual a aprendizagem é estruturada em torno de uma narrativa ou história como forma de atribuir sentido ao conteúdo. A narração vê histórias como a base para a experiência de aprendizagem e incentiva professores e alunos a compartilhar histórias e interpretar as suas experiências, bem como interpretar papéis (role plays) (Alterio & McDrury 2003; Flanagan, 2015; Knowledge Hub, 2020).

O projeto Storying Sheffield aponta que quando as histórias são produzidas em diálogo com outras pessoas, ressonâncias inesperadas e conexões entre vidas muito diferentes são frequentemente reveladas. As histórias incorporam uma rede complexa de relacionamentos e interdependência no núcleo do Eu, ao mesmo tempo que preservam a singularidade da perspectiva e do conhecimento de cada narrador sobre o mundo (Storytelling Sheffield, 2021). A abordagem de aprendizagem através de histórias pode ser uma boa opção para os alunos aprenderem com a experiência e o conhecimento de outras pessoas da sua cidade e região e, assim, estimular o envolvimento cívico. A dimensão digital pode ser incluída, por exemplo, em ambientes de aprendizagem focados na narrativa que situam os alunos num mundo de história (usando realidades virtuais).

5.3 Desafios para Estratégias Pedagógicas Inovadoras de Integração

Avaliação de competências adquiridas em atividades de envolvimento cívico

É importante reconhecer que as provas oferecidas para avaliar o grau a que os cursos de Aprendizagem-Serviço e outros cursos baseados na comunidade alcançam os resultados de aprendizagem pretendidos espelham as práticas gerais no ES para reunir esses tipos de provas. A avaliação é fortemente dependente de instrumentos de autoavaliação que os alunos completam, geralmente no final do semestre (Bringle & Hatcher, 2009). Os métodos de avaliação amplamente utilizados para avaliar o conhecimento adquirido pelos alunos numa determinada disciplina são os exames ou testes individuais.

Muitos outros métodos e tarefas criativos de avaliação, além de exames orais ou escritos, são mais adequados para avaliar a participação dos alunos em atividades de envolvimento cívico. Estes são, por exemplo, análises de casos de estudo, projetos de grupo, análises de artigos, demonstrações de produtos ou serviços, postagens nas redes sociais e blogs, provas em fotos ou vídeo, criações de jogos educacionais, resumos de observações, podcasts, (e-)portfólios, formatos de auto-análise, etc. A maioria deles pode ser usada para um formato de aprendizagem digital. A aprendizagem social, a investigação colaborativa e a discussão em grupo são valorizadas e promovidas se os alunos assumirem o controlo da sua própria aprendizagem e da sua avaliação. A capacidade de avaliar o próprio progresso de aprendizagem e conquista está no centro da aprendizagem autónoma e autodeterminada (Sambell, 2013). É importante envolver os alunos na seleção dos métodos e critérios de avaliação.

Papel do corpo docente e o uso de tecnologia

O papel do corpo docente é essencial para transformar o processo de aprendizagem para ser mais benéfico para os alunos. A sua disposição em usar diferentes métodos e criatividade para criar inovação no ensino também é vital. Devido à pandemia COVID-19, a necessidade de uma transição rápida para ambientes digitais trouxe um uso mais ativo de várias ferramentas digitais, o que permitiu aos professores estimular os alunos e facilitar a sua cooperação mútua com ferramentas como pesquisas, vídeos, trabalho em equipa online e ambientes de comunicação. Para enfrentar com sucesso os desafios num ambiente de aprendizagem digital, o fornecimento de apoio técnico e seminários de troca de experiências para compartilhamento do saber-fazer, bem como a introdução de novas ferramentas digitais, tornaram-se mais populares do que nunca. A transição inevitável para a aprendizagem digital mostrou que as universidades devem fornecer suporte abrangente e imediato tanto para alunos quanto para professores, assim como incentivar o corpo docente a desenvolver continuamente as suas competências pedagógicas e digitais na aplicação de novas soluções digitais. A existência de canais de comunicação rápidos, como listas de informações ou grupos nas redes sociais, facilitou a transmissão rápida de informações por meio de seminários de experiência online. Os professores precisam de estar abertos às iniciativas dos alunos no uso de tecnologias digitais. A integração de jogos educativos

ou possibilidades do uso da realidade virtual em processos de estudo pode ser um bom apoio tanto para o curso de estudo quanto para o ECD do aluno.

► **Segurança e proteção de dados na aprendizagem digital**

Outro aspecto que merece atenção na utilização de ferramentas digitais inovadoras está relacionado à segurança, proteção de dados e garantia de privacidade. Definir a cidadania digital em termos de segurança e responsabilidade concentra-se em três aspectos: (1) os educadores devem inspirar os alunos a contribuir positivamente e participar de forma responsável no mundo digital, (2) o uso seguro e responsável da tecnologia, (3) o comportamento legal, ético e seguro relacionado ao uso de tecnologia. Os instrumentos digitais são considerados ferramentas inteligentes, mas ainda assim precisam de ser tratados com cautela e crítica. É importante que os professores utilizem modos de trabalho pedagógicos e ambientes de aprendizagem que favoreçam a autonomia e o pensamento crítico.

► **Aspecto social e dinâmica de grupo na aprendizagem digital**

Os casos de estudo destacaram que mesmo na era digital as aulas presenciais são importantes para criar relações sociais, uma vez que os contatos humanos são importantes para o bem-estar social. A comunicação digital está de um lado, mas as relações pessoais estão do outro. E desenvolver relacionamentos pessoais através da comunicação digital é algo que não funciona bem. Este é o problema básico da digitalização.

Ao planejar a aprendizagem digital com a integração de aspectos inovadores e ferramentas digitais, é importante considerar a dinâmica do grupo. Um entrevistado, especialista na área de dinâmica de grupo e desenvolvimento organizacional, afirma que a digitalização tem um impacto significativo na dinâmica de grupo, por ex. em termos do quão eficazmente as ferramentas digitais funcionam e podem, portanto, ser usadas. Além disso, a partir dos casos de estudos pode-se concluir que as atividades de pessoa para pessoa funcionaram bem o suficiente, mas se o trabalho em equipa fosse necessário, os alunos tiveram mais dificuldades com os trabalhos de grupo devido a questões tecnológicas ou problemas surgidos da dinâmica do trabalho em equipa.

Assim, um planeamento cuidadoso para a aprendizagem online inclui não só a identificação do conteúdo a ser ensinado, mas também tratar a forma como os diferentes tipos de interações importantes para o processo de aprendizagem devem ser apoiados (Albanesi et al., 2020). Uma ideia inovadora é estimular alunos menos competentes digitalmente a estudar junto com alunos sem essas competências, de forma a que além de adquirir conhecimentos sobre um determinado tema, também sejam desenvolvidas competências digitais e todos possam participar do mundo digital de forma mais igualitária.

► **5.4 Conclusão**

Há uma variedade de abordagens de ensino e aprendizagem orientadas para as competências para aumentar o envolvimento dos alunos e desenvolver o conhecimento, diferentes habilidades e atitudes dos alunos em relação à sociedade cívica. O corpo docente deve desenvolver continuamente as suas habilidades pedagógicas e digitais, ser criativo, explorar e testar diferentes formas e ideias de como as ferramentas digitais podem ser usadas na condução de atividades de envolvimento cívico dos alunos. Por exemplo, uma ferramenta pode ajudar a traduzir e simplificar as coisas, apresentar (visualmente) a informação de uma forma diferente e transferir o conceito teórico para o nível prático. As ferramentas digitais podem ser poderosas e apoiar a inovação no ensino e na aprendizagem. No entanto, para poderem ser usadas de forma eficaz em ambientes de aprendizagem digital e se beneficiar deles nos estudos de envolvimento cívico dos alunos, depende das capacidades e do apoio tecnológico das universidades, das competências digitais, da criatividade e da prontidão dos professores e alunos para usar ferramentas, assim como o acesso à internet e à tecnologia para os membros da comunidade envolvidos.

6 SUMÁRIO



Em virtude da pandemia COVID-19, há fortes argumentos a favor de conceder ao envolvimento cívico um papel maior no ES, especialmente na arena digital. O envolvimento cívico dos alunos no ES abrange um amplo campo de atividades. No entanto, embora a pesquisa sobre o envolvimento cívico esteja bem avançada, a pesquisa sobre o envolvimento cívico digital está menos avançada até hoje - este *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* deseja contribuir para o preenchimento desta lacuna de conhecimento, pois seguiu esta questão de investigação: O que é o envolvimento cívico digital (ECD) e como pode ser integrado nos diferentes níveis de ensino superior (política, ensino e aprendizagem)?

O envolvimento cívico digital refere-se a atividades de envolvimento cívico relacionadas às ferramentas digitais. O envolvimento cívico digital do aluno refere-se a atividades de envolvimento cívico realizadas por estudantes usando ferramentas digitais para transmitir e realizar a sua ação cívica durante o tempo de estudo. Estas atividades digitais podem ser opcionais, por exemplo, ser voluntário num sindicato de estudantes, envolver-se como mentor, ou fazer parte de programas de estudo, por exemplo como um curso de aprendizagem-serviço. Obviamente, o envolvimento cívico digital também contém riscos, especialmente o risco de excluir alunos através da digitalização, um uso inadequado de ferramentas digitais (exploração de dados pessoais, etc.) e os baixos níveis de confiança no envolvimento cívico que ocorra online.

Os documentos orientadores focam-se ora no envolvimento cívico dos alunos ou na digitalização, no entanto, a ligação entre os dois está maioritariamente ausente. A *Iniciativa Nacional Competências Digitais e.2030* (Portugal) foi identificada como o único documento orientador estratégico a nível nacional que promove o desenvolvimento de competências digitais ao nível do exercício da cidadania ativa. A nível institucional, existe apenas o *University of Edinburgh Community Engagement Strategy 2017* (Reino Unido), que põe ênfase no valor das ferramentas digitais para o envolvimento dos alunos com as comunidades. Estas políticas podem ser vistas como modelos orientadores para fortalecer o envolvimento cívico digital dos alunos nos documentos de políticas.

Os casos de estudo fornecem uma ampla gama de exemplos práticos sobre como o ECD do aluno pode funcionar e como é usado na prática. Eles mostram que os contatos face a face ainda desempenham um papel essencial para a comunicação num ambiente digital e na construção de relacionamentos pessoais que ajudam a servir a comunidade. Além disso, eles apontam para a necessidade de promover atividades de ECD do aluno a nível institucional e de consciencializar os estudantes sobre as oportunidades de ECD.

Especialmente no campo de ensino e aprendizagem do ES, este *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* elaborou métodos didáticos adequados para promover o envolvimento cívico digital: aprendizagem-serviço, aprendizagem baseada em problemas e projetos, aprendizagem contextual, aprendizagem baseada em desafios, *design thinking*, sala de aula invertida e aprendizagem através de histórias.

Finalmente, esperamos que o *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* possa ajudar as instituições de ensino superior a fortalecer os seus perfis institucionais e a definir prioridades que ligam o envolvimento cívico e a digitalização. Além disso, este Guia fornece provas selecionadas do que funciona no envolvimento cívico digital no ensino superior até hoje e, ao mesmo tempo, espera-se que leve ao reconhecimento muito necessário dos esforços dos funcionários, alunos e professores envolvidos na comunidade.

7 RECURSOS



- ▶ Encontre o *Guia para o Envolvimento Cívico Digital* online:
<https://www.researchgate.net/project/Students-as-Digital-Civic-Engagers>
- ▶ Encontre mais informação e materiais sobre o projeto SDCE no site do projeto:
<https://www.studentcivicengagers.eu/>
- ▶ Encontre o primeiro boletim informativo SDCE:
<https://mailchi.mp/ade16ec4b0b1/eucen-13411479>
- ▶ Acompanhe o projeto SDCE nas redes sociais:
 - ▶  <https://www.facebook.com/StudentDCE>
 - ▶  <https://twitter.com/StudentDce>

▶ **Links para projetos similares:**

Encontre o projeto TEFCE online:
<https://www.tefce.eu/>

Projeto da UE para a promoção das competências digitais dos alunos:
<https://www.digitalskillsaccelerator.eu/>

Projeto da UE sobre o bem-estar digital dos alunos:
<https://www.digital-wellbeing.eu/>



8 REFERÊNCIAS



Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What do we mean by “civic engagement”? *Journal of transformative education*, 3(3), 236-253.

Albanesi, C., Aramburuzabala, P., Brozmanova, G., Cayuela, A., Clinque, M., Culcasi, I., Dima, G., Garcia, J., Izquierdo, A., Lazaro, P., Preradovic, N. M., Sarraute, M. M., & Zunszain, P. (2020). *Practical guide on e-Service-Learning in response to COVID-19*. https://www.eoslhe.eu/wp-content/uploads/2020/10/Practical-guide-on-e-Service-Learning_web.pdf

Al-Samarraie, H., Shamsuddin, A., & Alzahrani, A.I. (2020). A flipped classroom model in higher education: A review of the evidence across disciplines. *Educational Technology Research and Development*, 68, 1017–1051. <https://doi.org/10.1007/s11423-019-09718-8>

Alterio, M., & McDrury, J. (2003). Learning through storytelling in higher education. Using reflection and experience to improve learning. Routledge.

Bartlett, L., & Vavrus, F. (2017). *Rethinking case study research. A comparative approach*. Routledge.

Bennett, W. L. (2008). Changing citizenship in the digital age. In W. L. Bennett (Ed.), *Civic life online. Learning how digital media can engage youth* (pp. 1-24). The MIT Press.

Benneworth, P., & Humphrey, L. (2013). Universities’ perspectives on community engagement’. In P. Benneworth (Ed.), *University engagement with socially excluded communities* (pp. 165-88). Springer.

Bernacki, M. L., & Jaeger, E. (2008). Exploring the impact of service learning on moral development and moral orientation. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 14(2), 5-15.

Blaj-Ward, L., & Winter, K. (2019). Engaging students as digital citizens. *Higher Education Research & Development*, 38(5), 879-892.

Boland, J. A. (2014). Orientations to civic engagement. Insights into the sustainability of a challenging pedagogy. *Studies in Higher Education*, 39(1), 180-195.

Bringle, R. B., & Hatcher, J. (2009). Innovative practices in service-learning and curricular engagement. *New Directions for Higher Education*, 147, 37-46.

Bringle, R., Hatcher, J., & McIntosh, R. (2006). Analyzing Morton’s typology of service paradigms and integrity. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 5-15

Bruning, S. D., McGrew, S., & Cooper, M. (2006). Town-gown relationships: Exploring university-community engagement from the perspective of community members. *Public Relations Review*, 32(2), 125-30.

Buck Institute for Education (n.d.). What is PBL? <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>

Cho, A., Byrne, J., & Pelter, Z. (2020). *Digital civic engagement by young people*. UNICEF.

Cress, C. M. (2004). Critical thinking development in service-learning activities. Pedagogical implications for critical being and action. *Inquiry: Critical Thinking Across the Disciplines*, 23(1/2), 87-93.

Cress, C. M. (2012). Civic engagement and student success. Leveraging multiple degrees of achievement. *Diversity & Democracy*, 15(3), 2-4.

Cress, C. M., & Donahue, D. M. (2011). *Democratic dilemmas of teaching service-learning: Curricular strategies for success*. Stylus.

Dubow, T., Devaux, A., Van Stolk, C., & Manville, C. (2017). Civic engagement: How can digital technologies underpin citizen-powered democracy?. RAND Corporation. https://www.rand.org/pubs/conf_proceedings/CF373.html

Elmhurst University (2019). *What is Service Learning*. <https://www.elmhurst.edu/blog/what-is-service-learning/>

European Commission (2019). *Key competences for lifelong learning*. <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/297a33c8-a1f3-11e9-9d01-01aa75ed71a1/language-en>

Evans, C., Rees, G., Taylor, C., & Fox, S. (2021). A liberal higher education for all? The massification of higher education and its implications for graduates' participation in civil society. *Higher Education*, 81, 521-535. <https://doi.org/10.1007/s10734-020-00554-x>

Farnell, T. (2020). *Community engagement in higher education: Trends, practices and policies*. *NESET report*. Publications Office of the European Union.

Farnell, T., Ćulum Ilić, B., Dusi, D., O'Brien, E., Šćukanec Schmidt, N., Veidemane, A., & Westerheijden, D. (2020). Building and piloting the TEFCE Toolbox for community engagement in higher education. Zagreb: Institute for the Development of Education.

Flanagan, S. (2015). How does storytelling within higher education contribute to the learning experience of early years students? *Practice Teaching & Learning*, 13(2-3), 146-168.

Gallini, S., & Moely, B. (2003). Service-learning and engagement, academic challenge, and retention. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 10(1), 5-14.

Graf, M. (2014). 'The European Democracy Paradox.' RAND Corporation. <http://www.rand.org/blog/2014/05/the-european-democracy-paradox.html>

Hellwege, J. M. (2019). Left to their own devices: A student-centered approach to civic engagement. *Journal of Political Science Education*, 15(4), 474-497.

Johnson, L. F., Smith, R. S., Smythe, J. T., Varon, R. K. (2009). *Challenge-based learning. An approach for our time*. The New Media Consortium.

Knowledge Hub (2020). *Learning through storytelling*. <https://www.advance-he.ac.uk/knowledge-hub/learning-through-storytelling>

Kraft, N., & Wheeler, J. (2003). Service-learning and resilience in disaffected youth. A research study. *Advances in service-learning research*, 3, 213-238.

Luka, I. (2014) Design thinking in pedagogy. *Journal of Education Culture and Society*, 2, 63- 74.

Mandarano, L., Meenar, M., & Steins, C. (2010). Building social capital in the digital age of civic engagement. *Journal of planning literature*, 25(2), 123-135.

McCartney, A. R. M., Bennion, E. A., & Simpson, D. W. (Eds.) (2013). *Teaching civic engagement: From student to active citizen*. The American Political Science Association.

McLennan, G. (2008). Disinterested, disengaged, useless. Conservative or progressive idea of the university?. *Globalisation, societies and education*, 6(2), 195-200.

Metzger, A., Ferris, K. A., & Oosterhoff, B. (2019). Adolescents' civic engagement. Concordant and longitudinal associations among civic beliefs and civic involvement. *Journal of Research on Adolescence*, 29(4), 879-896.

Middaugh, E., Clark, L. S., & Ballard, P. J. (2017). Digital media, participatory politics, and positive youth development. *Pediatrics*, 140(Supplement 2), S127-S131.

Montesinos, P., Carot, J. M., Martinez, J. M., & Mora, F. (2008). Third mission ranking for world class universities: Beyond teaching and research. *Higher education in Europe*, 33(2-3), 259-271.

Renouard, A., & Mazabraud, Y. (2018). Context-based learning for inhibition of alternative conceptions. The next step forward in science education. *npj Science of Learning*, 3(1), 1-10.

Resch, K., & Dima, G. (2021). Higher education teachers' perspectives on inputs, processes, and outputs of teaching service learning courses. In L. Tauginienė & R. Pučėtaitė (Eds.), *Managing social responsibility in universities. Organisational responses to sustainability* (pp. 117-136). Palgrave Macmillan.

Resch, K., Knapp, M., & Schrittmesser, I. (2021). How do universities recognize student volunteering? A symbolic interactionist perspective on student engagement recognition in higher education. *European Journal of Higher Education*.
<https://doi.org/10.1080/21568235.2021.1919170>

Sambell, K. (2013). Engaging students through assessment. In E. Dunne & D. Owen (Eds.), *The student engagement handbook. Practice in higher education* (pp. 379-396). Emerald Group Publishing Limited.

Sandy, M., & Holland, B. A. (2006). Different worlds and common ground. Community partner perspectives on campus-community partnerships. *Michigan Journal of Community Service Learning*, 13(1), 30-43.

Stewart, K., Dubow, T., Hofman, J., & Van Stolk, C. (2016). *Social change and public engagement with policy and evidence*. RAND Cooperation.
https://www.rand.org/pubs/research_reports/RR1750.html

Storytelling Sheffield (2021). *Telling untold tales*.
<http://www.storyingsheffield.com/about/>

University of Southern Carolina (2021). *About flipped classroom design*.
<https://www.uscupstate.edu/faculty-staff/center-for-academic-innovation-and-faculty-support/resources-for-innovative-course-design/about-flipped-classroom-design>

Vega, V. (2012). *Project-based learning research review*.
<https://www.edutopia.org/pbl-research-learning-outcomes>

9 ANEXO



► Guia de Entrevista para os Casos de Estudo (ver Capítulo 4)

Questões

Introdução: Estamos interessados na interseção entre o envolvimento cívico (por favor, use também termos aceites no seu país/instituição) e a digitalização.

- Como descreveria as suas experiências com envolvimento cívico e com digitalização? Como e por que motivo teve contacto com estes tópicos?

Exemplos de envolvimento cívico em IES

- Consegue dar-nos um exemplo em concreto de envolvimento cívico que use ferramentas digitais na sua universidade, e dizer-nos como está envolvido em tais projetos, programas ou atividades?
- Consegue descrever o exemplo em detalhe: Quem está envolvido? Qual é o objetivo? Que atividades se realizam? Os participantes lamentam alguma característica da atividade em específico derivada de esta ter lugar online?

Perspetiva Futura

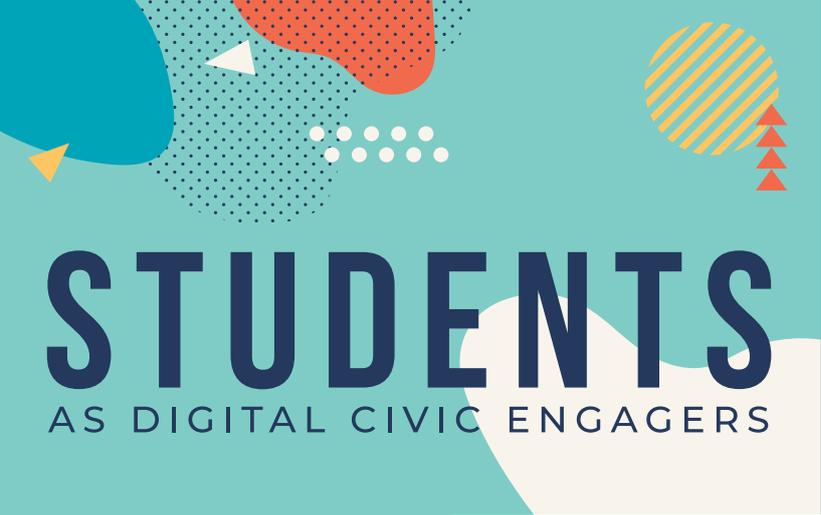
- Na sua opinião, como pode o envolvimento cívico com recurso a ferramentas online ser promovido no contexto de Instituições de Ensino Superior (IES) ou na universidade?
- Que possibilidades digitais e técnicas estão disponíveis no contexto de Instituições de Ensino Superior (IES) ou na universidade para promover o envolvimento cívico?
- O que desejaria da parte dos decisores políticos em futuras pandemias ou situações similares a nível do envolvimento cívico digital no contexto de Instituições de Ensino Superior (IES) para o futuro do ensino e aprendizagem online?

► Visão Geral das Entrevistas Qualitativas para os Casos de Estudo (ver Cap. 4)

Nº	Título do caso de estudo	País	Data	Duração	Género	Posição
1	Projetos de Voluntariado dos Alunos da Universidade de Klagenfurt para a Cáritas		11.12.2020	46 min.	Masc.	Professor do curso
2	Projetos de Voluntariado dos Alunos da Universidade de Klagenfurt para a Cáritas		21.01.2021	38 min.	Fem.	Estudante

Nº	Título do caso de estudo	País	Data	Duração	Género	Posição
3	Cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado		22.01.2021	40 min.	Fem.	Professora da cadeira
4	cadeira de Educação Cívica e Intercultural para Adultos da Universidade de Belgrado		16.02.2021	45 min.	Fem.	Alunas da cadeira
5	Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED		08.02.2021	40 min.	Masc.	Coordenador da UNED Gabinete de Aprendizagem-serviço
6	Programa Virtual de Aprendizagem-Serviço para o Estudante da UNED		18.02.2021	40 min.	Fem.	Estudante (adulta)
7	O Starter Program da Universidade de Tartu		04.02.2021	30 min.	Fem.	Professora do curso
8	O Starter Program da Universidade de Tartu		04.02.2021	51 min.	Fem.	Estudante
9	AIT – Sociedade FLAC		22.03.2021	41 min.	Masc.	Docente
10	AIT – Sociedade FLAC		22.03.2021	39 min.	Fem.	Estudante
11	GMIT – Projeto para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno		23.03.2021	40 min.	Masc.	Estudante
12	GMIT – Projeto para o Envolvimento Cívico Digital do Aluno		23.03.2021	41 min.	Fem.	Docente

Nº	Título do caso de estudo	País	Data	Duração	Género	Posição
13	VOLUNTARIUM: Projeto UMSumário desenvolvido pela Associação Académica da Universidade do Minho		08.01.2021	20 min.	Fem.	Estudante, coordenadora do VOLUNTARIUM
14	VOLUNTARIUM: Projeto UMSumário desenvolvido pela Associação Académica da Universidade do Minho		08.01.2021	30 min.	Masc.	Estudante
15	Embaixadores Digitais da Universidade de Edimburgo		15.02.2021	55 min.	Masc.	Coordenador de Projetos Envolvimento Comunitário
16	Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas		26.01.2021	40 min.	Fem.	Estudante
17	Projeto de Mentoria Intercultural para Escolas		26.01.2021	36 min.	Fem.	Estudante
18	Centro de Acolhimento de Tartu		03.02.2021	44 min.	Fem.	Líder do Programa, CEO da ONG
19	Centro de Acolhimento de Tartu		11.02.2021	44 min.	Fem.	Estudante
20	Centro de Medicina Digital P5		06.01.2021	40 min.	Masc.	Estudante
21	Centro de Medicina Digital P5		06.01.2021	20 min.	Masc.	CEO do Centro de Medicina Digital P5



STUDENTS

AS DIGITAL CIVIC ENGAGERS

WWW.STUDENTCIVICENGAGERS.EU

