



Triangle

Secured digital education system for vocational skills for youngsters in closed institutions

Guia para Personalizar a Plataforma Triangle

Guide

IPS_Innovative Prison Systems

Aproximar, Cooperativa de Solidariedade Social

Data: fevereiro de 2024

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union 

This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.





Triangle

Prefácio

O ERASMUS+ é um programa da UE para a educação, formação, juventude e desporto (2014-2020). Esta publicação foi realizada durante o período de vigência do projeto e implementada com o apoio financeiro da Comissão Europeia pelo Programa ERASMUS+.

O projeto Triangle n.º KA220-VET-1C349708 é cofinanciado pela Comissão Europeia no âmbito do programa "ERASMUS+ KA220-VET - Parcerias de cooperação no domínio do ensino e formação profissional".

O Triangle tem como objetivo captar as competências dos jovens que vivem em centros educativos nas suas aptidões profissionais de forma pragmática e construir um portefólio digital integrado num contexto educativo formal e não formal.



Triangle

Índice

Projeto Triangle	8
Consórcio	8
Parte 1: O que é o Triangle	9
Objetivos do projeto	9
Portugal: Situação atual	10
Pessoas	10
Programa	11
Plataforma	12
Triangle em Portugal	13
Parte 2: Como funciona o Triangle	13
A conceção do conteúdo português	15
Parte 3: Sistema CMS	17
Introdução	17
Como é que posso criar um artigo?	17
Como iniciar sessão no ambiente CMS	17
Como é que crio um artigo?	18
Formatação de um artigo	20
Publicar uma mensagem ou um artigo	21
Adicionar ligações de sítios Web externos	22
Como criar percursos (<i>pathways</i>)	24
Adicionar etapas do percurso como URL	36
Adicionar um documento	37
Como criar um novo utilizador	38
Como gerir um utilizador	40
Outras funcionalidades	43
Barra de ferramentas extra	43
Funções úteis	43
Parte 4: Plataforma Portuguesa e Pilotos	45
A experiência-piloto em Portugal	59
5: Recomendações de políticas a partir da experiência Triangle	61
Conclusão	63



Triangle

Índice de figuras

Figura 1. A parceria do Triangle.....	8
Figura 2 Os três pilares do Triangle.....	9
Figura 3. Ambiente do Triangle Português no <i>WordPress</i>	14
Figura 4. Pesquisa de temas importantes para o conteúdo de português.	15
Figura 5. A base do conteúdo português.....	16
Figura 6 Como iniciar sessão no ambiente CMS.....	17
Figura 7 - Como criar um artigo - Passo 2.....	18
Figura 8 Como criar um artigo - Passo 3.....	18
Figura 9 Como criar um artigo - Passo 4.....	19
Figura 10 Como criar um artigo - Passo 5.....	19
Figura 11 Como criar um artigo - Passo 6.....	19
Figura 12 Formatação de um artigo - Passo 1.....	20
Figura 13 Formatação de um artigo - Passo 3.....	20
Figura 14 Publicar uma mensagem ou um artigo - Passo 1.....	21
Figura 15 Publicar uma mensagem ou um artigo - Sugestão.....	21
Figura 16 Adicionar ligações de sítios Web externos - Passo 1.....	22
Figura 17 Adicionar ligações de sítios Web externos - Passo 2.....	22
Figura 18 Adicionar ligações de sítios Web externos - Passo 3.....	23
Figura 19 Como criar um percurso - Passo 1.....	24
Figura 20 Como criar um percurso - Passo 2.....	25
Figura 21 Como criar um percurso - Pré-visualização da aplicação.....	26
Figura 22 Como criar um percurso - Vista de administração.....	26
Figura 23 Como criar um percurso - Crianças e Pais.....	26
Figura 24 Como criar um percurso - Guardar o Rascunho e publicar.....	27
Figura 25 Como criar um percurso - Canais.....	28
Figura 26 Como criar um percurso - Edição do pai.....	28
Figura 27 Como criar um percurso - Imagem em destaque.....	29



Triangle

Figura 28 Como criar um percurso - Visualização da imagem em destaque	29
Figura 29 Como criar um percurso - Guardar Rascunho.....	29
Figura 30 Como criar um percurso - Pré-visualização da aplicação com imagem em destaque	30
Figura 31 Figura 29 Como criar um percurso - Passo 3.....	31
Figura 32 Como criar um percurso - Pré-visualização da aplicação	31
Figura 33 Como criar um percurso - Tarefa.....	32
Figura 34 Como criar um percurso - O terceiro separador.	32
Figura 35 Como criar um percurso - Texto da linha de tempo	33
Figura 36 Como criar um percurso - Próximas etapas	33
Figura 37 Como criar um percurso - Adicionar etapa.	33
Figura 38 Como criar um percurso - Adicione os passos seguintes.....	34
Figura 39 Como criar um percurso - Etapa de anexação da percurso.....	34
Figura 40 Como criar um percurso - Criar nova etapa.....	34
Figura 41 Como criar um percurso - Criar nova etapa: Ver.....	35
Figura 42 Como criar um percurso - Guardar Rascunho.....	35
Figura 43 Como criar um percurso - Criar nova etapa: Pré-visualização DO PATHWAY.....	35
Figura 44 Adicionar etapas do percurso como URL - Passo 1	36
Figura 45 Adicionar etapas do percurso como URL - Passo 2.....	36
Figura 46 Adicionar etapas do percurso como URL - Etapa 3	37
Figura 47 Adicionar um documento - Passo 1	37
Figura 48 Adicionar um documento - Passo 2.....	38
Figura 49 Como criar um novo utilizador - Passo 1	39
Figura 50 Como criar um novo utilizador - Passo 2.....	40
Figure 51: Como gerir um utilizador - Passo 1.....	40
Figura 52 Como gerir um utilizador - Passo 2.....	41
Figura 53 Como gerir um utilizador - Passo 3.....	42
Figura 54 Barra de ferramentas extra	43



Triangle

Figura 55 Funções úteis - Passo 1.....	43
Figura 56 Funções úteis - Passo 2.....	43
Figura 57 Funções úteis - Sugestão	44
Figura 58 Funções úteis - Botão Favorito	44
Figura 59 Separador Favoritos.....	44
figura 60. Os oito menus da plataforma portuguesa	45
Figure 61: Posts	46
Figure 62: Percursos	46
Figura 63: Menu Academia das Relações	47
Figura 64: Submenu “desenvolvimento Pessoal”	47
Figura 65: Submenu "Relações interpessoais"	47
Figure 66: Submenu “Família e parentalidade”.....	48
Figure 67: Exercício de palavras cruzadas sobre estilos parentais	48
Figura 68: Submenu “Introdução ao inglês”	49
Figura 69: Introdução ao Inglês.....	49
Figura 70: Categoria de aprendizagem ao longo da vida	49
Figure 71: submenu Aprendizagem ao Longo da Vida.....	50
Figure 72: Submenu "Cidadania ativa e responsabilidade social".....	51
Figure 73: Submenu “Globalização”	51
Figure 74: Exercício de preenchimento de espaços em branco sobre os tipos de globalização.....	52
Figure 75: Submenu "Igualdade de género"	52
Figure 76: Menu Abraça o seu talento	52
Figura 77: Submenu e atividade de “literacia digital”	53
Figure 78: Submenu sobre literacia digital	53
Figure 79: Submenu "SAÚDE MENTAL"	54
Figure 80: Submenu "Saúde mental"	54
Figure 81: Submenu “Bem-estar”	55
Figure 82: Submenu "Literacia financeira"	55



Triangle

Figure 83: submenu "Literacia financeira".....	56
Figure 84: Submenu "Espírito Empreendedor"	56
Figure 85: Percurso submenu "Espírito Empreendedor"	57
Figure 86: Menu "Guardião do Planeta".....	57
Figure 87: Exercício de preenchimento de espaços em branco sobre "reduzir", "reutilizar" e "reciclar"	58

Projeto Triangle

Consórcio

A parceria Triangle conta com uma equipa forte e diversificada para construir o Triangle, com instituições de três países europeus. Holanda (Intermetzo, Click F1, Defence for Children e St 180), Bélgica Flandres (Ministério da Justiça, VOCVO e Growing up) e Portugal (IPS_Innovative Prison Systems e Aproximar). Em reuniões online e presenciais, trabalharam em conjunto e discutiram o projeto em pormenor, para que todas as atividades, objetivos e resultados previstos para o projeto estejam alinhados.



FIGURA 1. A PARCERIA DO TRIANGLE.

- Click F1, Países Baixos
(Promotor do projeto)
- IPS_Innovative Prison Systems, Portugal
- Stichting Defence for Children International, Países Baixos
- Eduvier, Países Baixos
- De Federale Overheidsdienst Justitie - Le Service Public Federal Justic, Bélgica
- Vocvo, Bélgica
- Aproximar - Cooperativa De Solidariedade Social, Crl, Portugal
- Stichting 180, Países Baixos
- Região de Opgroeien, Bélgica

Parte 1: O que é o Triangle

Objetivos do projeto

O **Projeto Triangle** tem como objetivo integrar um portfólio digital em ambientes educativos formais e não formais dentro de centros educativos, captando especificamente as competências práticas de jovens em ambientes fechados. Construído sobre os pilares de **Pessoas, Plataforma e Programa**, a parceria procura analisar a sinergia destes elementos dentro do ambiente seguro de aprendizagem online, expandindo o seu alcance nas instituições.

O projeto prevê uma plataforma que oferece formação e informação adequadas, demonstrando a utilização de cursos online, seminários e workshops para melhorar o programa educativo. Em resumo, o Triangle esforça-se por:

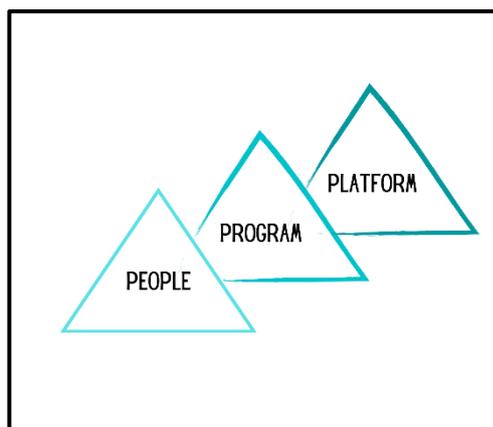


FIGURA 2 OS TRÊS PILARES DO TRIANGLE.

- Facilitar o desenvolvimento precoce de um conjunto diversificado de competências entre os indivíduos, contribuindo para o capital humano da Europa e reforçando a empregabilidade, a competitividade e o crescimento.
- Criar um ambiente de ensino e formação profissional (VET) inovador, criativo e misto, adaptado às instituições fechadas e aos diversos grupos etários.
- Reforçar os ambientes de aprendizagem digital existentes nos países parceiros, alinhando-os com os diferentes níveis de digitalização de cada nação.

As expectativas para a plataforma envolvem oportunidades de aprendizagem em contexto de trabalho, literacia digital, educação cívica e a criação de portefólios pessoais para futuras candidaturas a emprego. Para garantir a acessibilidade dos conteúdos nas diferentes instituições, foi utilizado um sistema de *whitelists* que dá prioridade à segurança digital. Este ambiente, integrado num sistema de portefólio, visa oferecer uma representação inequívoca de conhecimentos, competências e atitudes, influenciando assim positivamente as perspetivas pós-detenção dos jovens.



Triangle

Portugal: Situação atual

O [Resultado do Projeto 1: Relatório Situacional](#) do Projeto Triangle descreve os esforços do Consórcio do Triangle para criar um ambiente digital para as competências do século XXI, considerando as perspectivas e experiências dos utilizadores finais, centrando-se nas três componentes do projeto: **Pessoas, Plataforma e Programa**. A parceria trabalhou no sentido de conectar estes elementos em várias situações educativas digitais, particularmente em centros educativos, que requerem uma estrutura robusta para a interação digital.

Para atingir este objetivo, o Projeto conduziu uma investigação, partilhou conhecimentos e pilotou a plataforma nos Países Baixos, Bélgica e Portugal. Apesar das diferenças nos ambientes de aprendizagem mista, o objetivo foi desenvolver um método, uma plataforma e um guia para a utilização interativa do Triangle nestes países.

Neste sentido, o [Relatório Situacional](#) avaliou a situação atual em cada país e estabeleceu um quadro abrangente para o desenvolvimento da plataforma Triangle. Ao analisar a forma como o enquadramento do projeto se alinha com os aspetos únicos do ambiente de aprendizagem mista em Portugal, os parceiros pretenderam explorar o potencial impacto e a relevância da promoção das Competências do Século XXI neste contexto específico.

Pessoas

O elemento "Pessoas" do projeto Triangle centra-se nos jovens que se encontram em centros educativos, orientando-os no sentido de retratarem as suas competências através de documentos digitais visuais pessoais, crucialmente ligados à motivação e às competências. Isto envolve a formação de trabalhadores dos centros educativos, incluindo professores, mentores e formadores externos, para melhorar as Competências do Século XXI dos jovens através de acesso a plataformas digitais, portfólios e exercícios.

A situação atual em Portugal, descrita mais detalhadamente no [Relatório Situacional](#), é composta por duas circunstâncias e, no que respeita à abordagem do sistema de justiça às crianças e jovens, coexistem dois sistemas:

- O sistema tutelar educativo.

- O sistema de promoção e proteção.

O que distingue estes dois sistemas é a prática de uma infração por um menor entre os 12 e os 16 anos. Nestes casos, a intervenção do Estado é legitimada e justificada pela necessidade de educar ou reeducar o jovem (Sistema Tutelar Educativo - Lei nº 166/99, de 14 de setembro).

Nos restantes casos, quando uma criança ou jovem até aos 18 anos se encontra em risco, é necessário um processo de promoção e proteção (Sistema de Promoção e Proteção - Lei nº 147/99, de 1 de setembrost; Lei de proteção de crianças e jovens em risco).

Nos casos em que o tribunal determina que um jovem deve ir para um centro educativo, a medida pode ocorrer em regime aberto, semi-aberto ou fechado. A 31 de outubro de 2023, existiam 125 jovens em centros educativos, dos quais 111 (88,8%) eram do sexo masculino e 14 (11,2%) do sexo feminino¹. No caso dos jovens julgados como adultos, o Estabelecimento Prisional de Leiria acolhe jovens adultos com idades compreendidas entre os 16 e os 21 anos, com possibilidade de permanência até aos 25 anos. Em dezembro de 2021, 215 jovens estavam nesse estabelecimento prisional, com uma capacidade total de 347.

Programa

O elemento "Programa" engloba a formação (online) ministrada pelas instituições, utilizando o enquadramento Triangle para aceder a conteúdos educativos com base na segurança das TIC e nos níveis da *whitelist*. Isto inclui educação formal e não formal adaptada a diversas situações em centros educativos. O foco é colocado na compreensão da forma como o ambiente de aprendizagem online (seguro) pode ser alargado, incorporando informações relevantes sobre educação e formação profissional (VET). Além disso, a educação VET é reforçada através de formação criativa online, exercícios práticos e workshops para desenvolver competências pessoais.

No **contexto português**, são particularmente notáveis os esforços de colaboração dos Ministérios da Justiça, do Trabalho e da Solidariedade Social e da Educação no que respeita às estratégias vocacionais e profissionais para os jovens privados de liberdade. As

¹ https://dgrsp.justica.gov.pt/Portals/16/Estatisticas/Assessoria/2023/attdj-pmc-apte-102023.pdf?ver=BD_DVCAk8yrEH5sKZs7ebg%3d%3d



Triangle

responsabilidades incluem a avaliação das necessidades de educação escolar, a promoção de oportunidades educativas, a disponibilização dos recursos necessários e a organização de planos curriculares. O programa educativo varia de acordo com o Sistema Tutelar Educativo e o Sistema de Promoção e Proteção.

Nos centros educativos, é assegurado aos jovens detidos o acesso à escola ou ao profissional, com um leque diversificado de opções de formação²³. N estabelecimento prisional de Leiria, os investimentos na educação e formação profissional incluem a construção de uma escola e de um pavilhão para formação profissional, com uma equipa de apoio ao ensino profissional dedicada a questões comportamentais⁴.

As iniciativas em Portugal demonstram uma abordagem abrangente para resolver problemas no sistema prisional. O Centro de Empregabilidade da Aproximar oferece uma gama de serviços aos indivíduos do Sistema de Justiça Penal, incluindo o programa de formação "Passaporte para a Empregabilidade" para indivíduos privados de liberdade que se preparam para a liberdade, o programa "CheckIn Emprego" destinado a jovens ao abrigo de medidas tutelares educativas na comunidade e um programa de mentoria. Adicionalmente, a iniciativa "*Freedom Crickets*" no Estabelecimento Prisional de Leiria destaca-se pela sua abordagem holística, combinando a produção de insetos para consumo com um programa abrangente de reinserção social para jovens privados de liberdade. Com ênfase na sustentabilidade e no desenvolvimento psicossocial, esta iniciativa planeia reinvestir os lucros numa Cooperativa de Solidariedade Social, sublinhando o seu compromisso de apoiar mais jovens privados de liberdade no futuro.

Plataforma

Esta componente do projeto centra-se no desenvolvimento de uma plataforma digital segura, com um sistema de *whitelist/blacklist* adaptado a cada instituição. Este ambiente de aprendizagem abrangente apoia programas educativos e inclui ferramentas, programas criativos e exercícios destinados a promover as competências do século XXI.

² https://dgrsp.justica.gov.pt/Portals/16/Justica%20Jovens/Legisla%C3%A7%C3%A3o/dsp_23038-2009.pdf?ver=2018-11-28-103813-28

³ <https://dgrsp.justica.gov.pt/Justi%C3%A7a-juvenil/Medidas-institucionais/Medida-de-internamento-em-Centro-Educativo>

⁴ https://dgrsp.justica.gov.pt/Portals/16/Instrumentos%20de%20Planeamento%20e%20Gest%C3%A3o/Relat%C3%B3rio%20de%20atividades/2020/RA-2020.pdf?ver=W7Kq_2GVicZK2C18Fh06pg%3d%3d



Triangle

Em **Portugal**, já existem boas práticas e projetos que visam o desenvolvimento de competências digitais em meio prisional, mas dirigem-se sobretudo à população prisional adulta. A título de exemplo, um esforço colaborativo envolvendo o Instituto de Gestão Financeira e Equipamentos da Justiça (IGFEJ), a Direção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais (DGRSP), o Centro de Protocolar para a Justiça (CPJ) e a Cisco Systems Portugal levou à assinatura de um protocolo de cooperação em fevereiro de 2020. Esta iniciativa, implementada no Estabelecimento Prisional Jovem de Leiria, centra-se no Projeto Social de Formação de Reclusos na área digital. O projeto visa proporcionar formação em e-learning, especificamente adaptada aos indivíduos privados de liberdade, abrangendo um vasto programa de desenvolvimento de qualificações profissionais tecnológicas. Inclui cursos online, avaliações, estudos de caso e ferramentas interativas, com o objetivo de dotar a população reclusa de competências digitais para a reinserção no mercado de trabalho.

Triangle em Portugal

Após o mapeamento e avaliação do contexto português para as três componentes do projeto, descritas em maior detalhe no [Relatório Situacional](#), iniciou-se o desenvolvimento da plataforma portuguesa do projeto, no âmbito de uma colaboração entre a APROXIMAR e a IPS_Innovative Prison Systems (IPS).

Esta abordagem personalizada e cuidadosa garante que a plataforma do projeto não só é relevante a nível global, mas também está perfeitamente sintonizada com as complexidades do contexto português, visando, em última análise, promover um impacto significativo a nível local.

O processo de desenvolvimento dos temas da plataforma e dos seus subtemas é explicado com mais pormenor na Parte II deste guia e é apresentado em pormenor no [Resultado do Projeto 2: História da plataforma Triangle](#).

Parte 2: Como funciona o Triangle

Na [História da plataforma Triangle](#), o consórcio recolheu informações sobre o ambiente Web do Triangle, a proposta para o ambiente Web, a forma como será concebido, o sistema

de autorização e a distinção entre as funções dos sítios Web. Além disso, explorou o ambiente seguro das TIC, que foi conseguido com a utilização de *Chromebooks* e *whitelists*.

Como já foi referido, a plataforma Triangle está dividida em **quatro secções**: Holandês, Português, Belga e Mundial, que estão em inglês para facilitar o acesso.

As três primeiras secções - neerlandesa, portuguesa e belga - foram criadas tendo em conta o contexto de cada país. Desta forma, centram-se nas necessidades e nos ambientes digitais dos países. Foram testadas em cada país especificamente e aperfeiçoadas com o *feedback* de cada participante.

Centrado no contexto português. A sua secção Triangle foi construída no *WordPress* (ver **Figura 3**), tal como as outras três secções (i.e., *Multisite*), facilitando o acesso a cada uma delas.

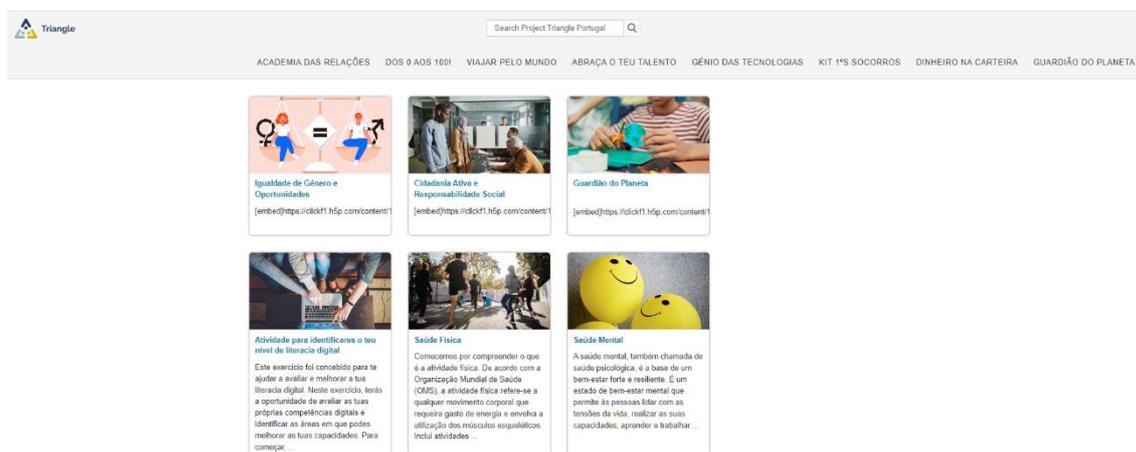


FIGURA 3. AMBIENTE DO TRIANGLE PORTUGUÊS NO WORDPRESS.

Foram atribuídas contas de convidado a cada um dos parceiros portugueses que trabalham na plataforma (i.e., IPS_Innovative Prison Systems e Aproximar), podendo assim as organizações gerir as suas contas e os conteúdos da secção portuguesa.



Triangle

A conceção do conteúdo português

A conceção do sítio *Web* português resultou de uma estreita colaboração entre a IPS_Innovative Prison Systems e a Aproximar. Inicialmente, este processo envolveu a realização de uma pesquisa exaustiva sobre as competências relevantes para o século XXI e o seu impacto no contexto português. Concluiu-se que o autodesenvolvimento e as relações interpessoais, a família e a parentalidade, a aprendizagem ao longo da vida, a cidadania e os valores da sociedade, a empregabilidade e a carreira, a literacia digital e financeira, a sustentabilidade e os estilos de saúde e bem-estar eram os tópicos mais importantes a abordar na plataforma Triangle em Portugal (ver **Figura 4**).

Competência	Self development and interpersonal relations	Life long learning	Citizenship and society values	Employability and career	Digital literacy	Health styles and wellbeing	Financial literacy	Sustentabilidade	Family and parenting	
Competência	Autoconhecimento, Ativa Escutagem, Definição de objetivos pessoais, Resolução de problemas, Cívica de Cidadão, Tomada de Decisões, Inteligência Emocional, Aprendizagem social e emocional, Comunicação, Colaboração e Trabalho em Equipa	Aprender a conhecer, Aprender a Fazer, Aprender a conviver, Aprender a Ser, Introdução ao Inglês	Qualidade de Género e Oportunidades, Responsabilidade Social, Cidadania, Colaboração Ativa, Cidadania Digital	Sociedade e Trabalho	Tecnologias de Informação e de Comunicação, Literacia Digital	Saúde e Bem-estar	Literacia Financeira, Literacia Económica, Literacia Empresarial de Empreendedorismo	Desenvolvimento sustentável	O meu papel na Família, Parentalidade	
Learning Goals	Aprender a resolver problemas, Ter pensamento crítico, Ter pensamento lógico, Desenvolvimento pessoal, Ceteri parva, Lidar, Ter Autoconhecimento e Resiliência, Identificar emoções em si e em outros, Compreender o relacionamento pessoal, Ter empatia social, Compreender relações interpessoais, Tomar decisões de forma responsável, Ser a vida pessoal, Comunicar de forma eficaz	Aprender a questionar, refletir sobre a aprendizagem, aplicar conhecimentos em diferentes situações, adaptação ao novo, trabalhar em equipa, iniciativa e proatividade, empatia, objetivos pessoais, modo de agir, autonomia, aprendizagem contínua, Construir Fração, Estimar Fração, Fazer paragens, Aprender a gerenciar as paragens	Aprendizagem sobre Democracia e valores de cívica, Aprendizagem sobre Diversidade Social, Aprendizagem sobre Igualdade de Género, Aprendizagem sobre Qualidade de Género e Oportunidades	Criação de um CV, Criação de um currículo, Atualização de Resumos de Currículo, Asserir ao Certificado de registo comercial, Carta Competências para a Vida, Aprender a aprender e a metacognição	Aprender sobre novas oportunidades profissionais no mundo digital, Competências digitais, Aprender sobre a tecnologia e comunicação	Aprender sobre Saúde Mental, Aprender sobre Bem-estar	Aprender sobre prosperidade, Aprender como manter e melhorar aquilo, Aprender sobre o que é e o que precisa e não é Fracasso, Aprender a fazer coisas com sucesso, Aprender sobre Fração, Aprender sobre Investimentos, Aprender sobre Investimentos, Aprender sobre prosperidade, Aprender sobre imposto	Descobrir o que é o desenvolvimento sustentável, Aprender a reduzir, reciclar e reutilizar para um estilo de vida mais sustentável, Aprender a estar a dispostos a abandonar, Saber como reduzir o consumo energético, Asserir a novas paragens e adotar um estilo de vida mais sustentável	Aprender sobre a importância da Família, Aprender sobre direitos e deveres da Família, Construir do "meu papel", Aprender sobre como lidar com conflitos, Condições, Desapegar coisas e prioridades sobre a parentalidade	
Learning Outcomes	Saber como pensar e avaliar o envolvimento num conflito, Ter a capacidade de pensar de forma clara, estruturada e crítica, Compreensão da literacia, Saber distinguir as emoções que está a sentir e as dos outros e a sua origem, Identificar as características de um relacionamento eficaz, Saber lidar ou de lidar com a situação de forma responsável, Ter capacidade de pensar crítico e analisar as situações relacionadas com a vida pessoal e adotar um estilo de vida responsável	Compreender questionar e agir a sua vida de forma fundamentada e responsável, Ter capacidade de lidar e qualidade de informação que recebe, Saber trabalhar em diferentes situações de trabalho, Ter facilidade de adaptação a novidade e ser da sua vida de trabalho, Compreender trabalhar em equipa e responder ao ponto de vista dos colegas, Ter capacidade de trabalhar no lugar do outro, Saber ser proativo e ter autonomia para resolução de problemas e ter capacidade de produzir fração, responder-se e comunicar com os outros de forma eficaz	Ter capacidade de entender o contexto e importância da Democracia e valores de cívica, Qualidade de Género e Oportunidades	Ter a capacidade de criar um CV de nível profissional no trabalho, Ter capacidade de explicar o contexto e a importância da Carta Competências para a Vida, Compreender aprender a aprender e a metacognição, de forma correta	Compreender aprender sobre novas oportunidades profissionais no mundo digital, Ter capacidade de adaptar competências digitais corretamente, Saber identificar em que contexto a tecnologia e a comunicação	Compreender identificar estratégias para chegar a um estado completo de bem-estar físico, mental e social, Ter capacidade de perceber que um estilo de vida saudável e ativo de bem-estar, Ter capacidade de distinguir e diferenciar entre saúde e bem-estar, Ter capacidade de identificar as condições facilitadoras ao bem-estar, Ter capacidade de identificar estratégias facilitadoras a promoção da saúde mental	Compreender identificar o papel da Família, Compreender identificar os direitos e deveres da Família, Ter capacidade de distinguir o conceito de "meu papel", Ter capacidade de desenvolver estratégias para lidar com conflitos, Condições, Compreender desapegar coisas e prioridades sobre a parentalidade	Compreender identificar o papel da Família, Compreender identificar os direitos e deveres da Família, Ter capacidade de distinguir o conceito de "meu papel", Ter capacidade de desenvolver estratégias para lidar com conflitos, Condições, Compreender desapegar coisas e prioridades sobre a parentalidade	Compreender identificar o papel da Família, Compreender identificar os direitos e deveres da Família, Ter capacidade de distinguir o conceito de "meu papel", Ter capacidade de desenvolver estratégias para lidar com conflitos, Condições, Compreender desapegar coisas e prioridades sobre a parentalidade	
Learning Indicators	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação	Completar o módulo, motivação para a aprendizagem, questionamento, não desistir, capacidade de responder de forma correta quando questionado, progresso nos módulos, satisfação
Nome	Meu Papel na Família	Meu Dia a Dia	Trabalho e Cidadania	Trabalho e Cidadania	Meu Mundo	Meu Mundo	Meu Mundo	Meu Mundo	Meu Mundo	
Nome PT	Aprender a Lidar	Do 0 aos 100	Viajar pelo Mundo	Abraça o teu Talento	Génio das Tecnologias	Kit 1ºs Socorros	Dinheiro na Carteira	Guardião do Planeta	Cuidar da Minha	

FIGURA 4. PESQUISA DE TEMAS IMPORTANTES PARA O CONTEÚDO DE PORTUGUÊS.

Além disso, houve uma preocupação em adaptar os nomes destes tópicos para que fossem interessantes e apelativos para os jovens que utilizam a plataforma Triangle. Desta forma, o conteúdo português acabou por ficar com **oito menus**, focados nas competências do século XXI:

1. Academia das Relações
2. Dos 0 aos 100!
3. Viajar pelo Mundo
4. Abraça o teu Talento
5. Gênio das Tecnologias
6. Kit 1ºs Socorros
7. Dinheiro na Carteira
8. Guardiã do Planeta



Triangle

A incorporação da inteligência emocional e da aprendizagem socio-emocional dá ênfase a uma abordagem holística do crescimento individual. Além disso, as competências em matéria de literacia digital, comunicação, trabalho em equipa e introdução ao inglês refletem uma consciência das competências necessárias no mundo interligado de hoje. Abordando questões societais mais amplas, as competências estão relacionadas com a igualdade de género, a responsabilidade social e a cidadania ativa. Além disso, a integração das tecnologias da informação e da comunicação, a literacia financeira, a compreensão económica e o desenvolvimento sustentável contribuem para um quadro abrangente de enriquecimento pessoal e social. Reconhecendo o papel central da família, as competências relacionadas com a dinâmica familiar e a parentalidade enfatizam uma perspetiva integral, assegurando que os temas ressoam no contexto português e contribuem para o bem-estar individual e comunitário.

Após a investigação inicial do tópico, a base da plataforma portuguesa (ver **Figura 5**) foi partilhada com os parceiros da Click F1 como base para criarem o [ambiente português](#) no *WordPress*.



FIGURA 5. A BASE DO CONTEÚDO PORTUGUÊS.

Posteriormente, iniciou-se o desenvolvimento do conteúdo de cada menu e submenu, que será explicado mais pormenorizadamente na **Parte 4** deste documento.

Parte 3: Sistema CMS

Introdução

A Parte 3 apresenta o Triangle CMS Guide, um recurso de referência para navegar eficazmente no sistema de gestão de conteúdos. Este guia foi concebido para ajudar os utilizadores a criar e gerir conteúdos sem problemas na plataforma Triangle. Aqui, aprenderá a criar e gerir um artigo, a criar um percurso (*Pathway*), bem como a descobrir as características de gestão de utilizadores e outras funções importantes do sistema CMS utilizado na plataforma Triangle.

Como é que posso criar um artigo?

Como iniciar sessão no ambiente CMS

Passo 1: Utilize o URL do seu país (por exemplo, eu.trianglenow.eu) e adicione /wp-admin/. Deve aparecer o seguinte ecrã:

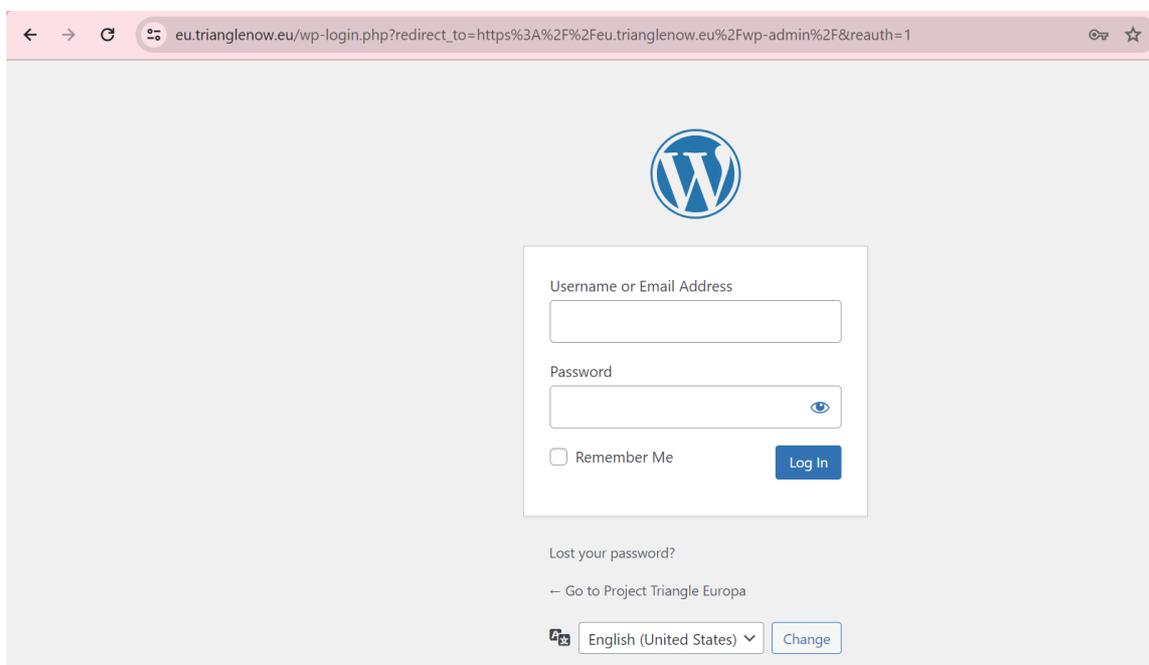


FIGURA 6 COMO INICIAR SESSÃO NO AMBIENTE CMS.

Passo 2: Agora pode utilizar o início de sessão fornecido pela sua organização e iniciar sessão.

Como é que crio um artigo?

Passo 1: No botão *Novo*, pode criar um artigo (publicação) ou pode definir na biblioteca multimédia uma fotografia, um vídeo, um PDF, um Word ou um Excel. Agora, pode escrever o novo artigo, editá-lo e incluir imagens e vídeos.

Passo 2: Depois de carregar em *Novo*, aparecerá uma nova janela.

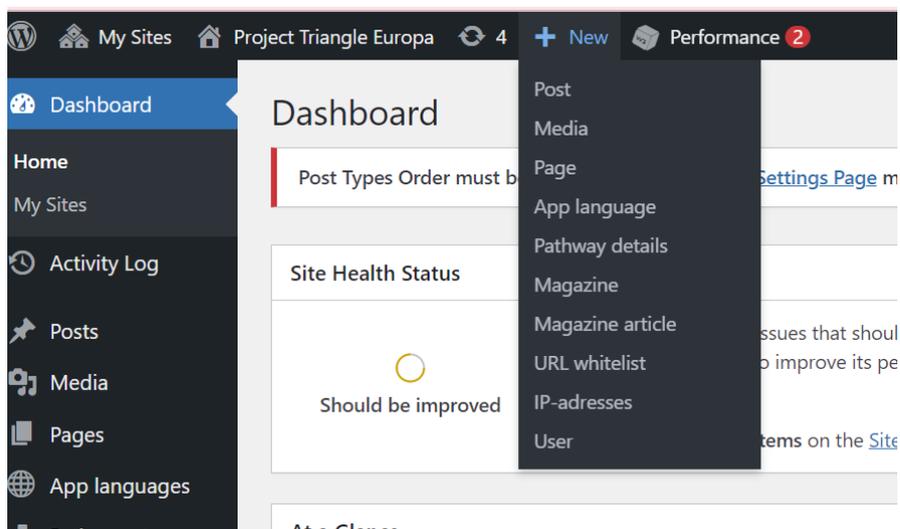


FIGURA 7 - COMO CRIAR UM ARTIGO - PASSO 2

Passo 3: É necessário preencher o título.

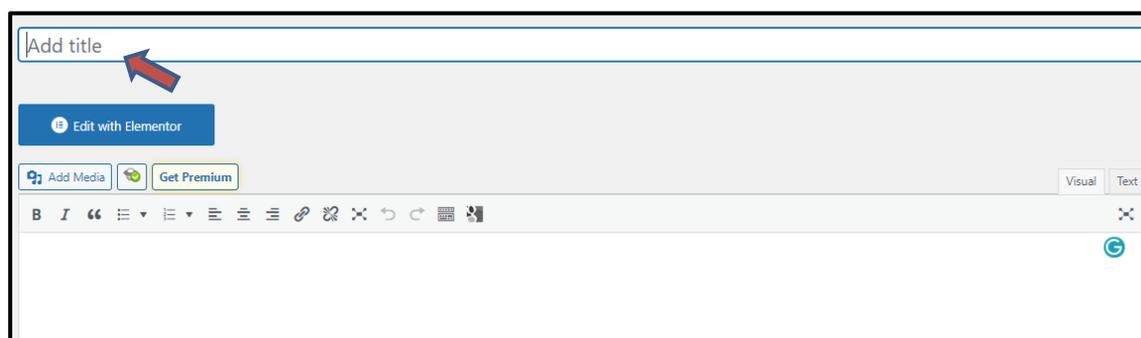


FIGURA 8 COMO CRIAR UM ARTIGO - PASSO 3

Passo 4: Coloque um texto, uma fotografia, um vídeo e uma hiperligação na caixa de texto conforme achar necessário.

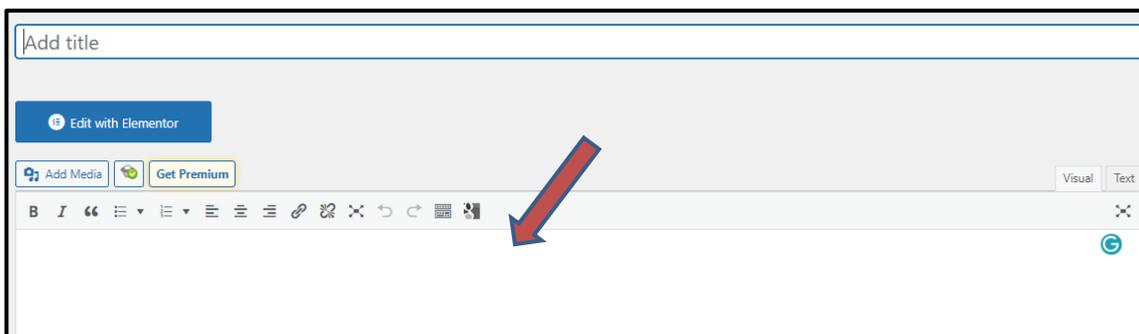


FIGURA 9 COMO CRIAR UM ARTIGO - PASSO 4

Passo 5: Escreva um resumo (excerto) tão curto quanto possível. Recomendamos que se mantenha um resumo de uma frase (caso contrário, a introdução torna-se demasiado longa).

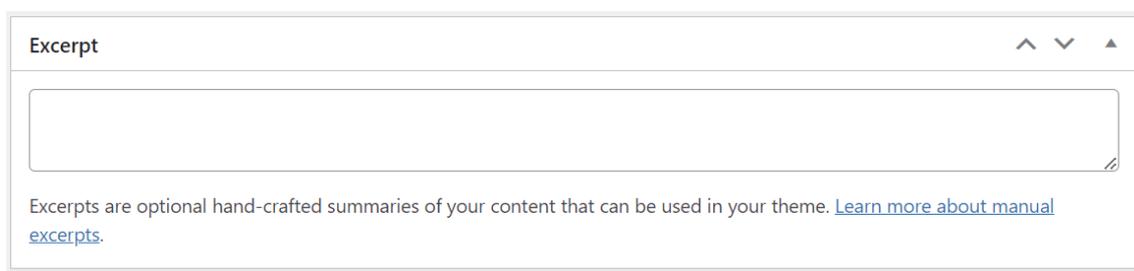


FIGURA 10 COMO CRIAR UM ARTIGO - PASSO 5

Passo 6: Selecione uma imagem em destaque na biblioteca ou carregue-a a partir do seu computador. Pode encontrar esta funcionalidade no canto inferior direito da página.

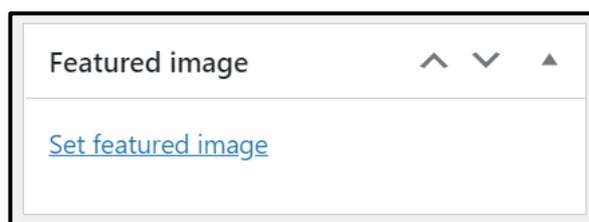


FIGURA 11 COMO CRIAR UM ARTIGO - PASSO 6

Formatação de um artigo

Passo 1: Para adicionar uma fotografia ou um vídeo, coloque o cursor no local onde pretende que o item apareça. Em seguida, clique em *Adicionar multimédia* (o campo azul) e selecione o item que pretende da biblioteca multimédia.

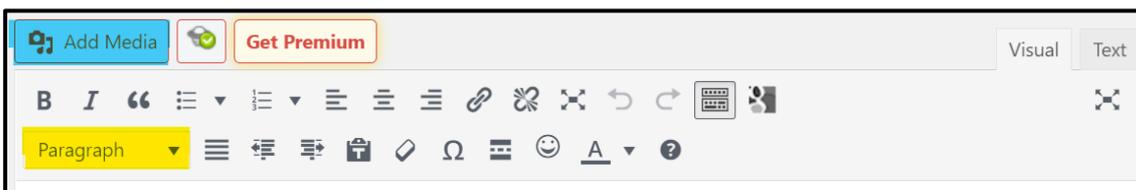


FIGURA 12 FORMATAÇÃO DE UM ARTIGO - PASSO 1.

Passo 2: Para alterar o tipo de letra pode carregar no campo destacado a amarelo abaixo. Não se esqueça de seguir as regras editoriais quando utilizar este campo.



Passo 3: Pode adicionar símbolos carregando em

Figura 13 Formatação de um artigo - Passo 3.

Passo 4: Praticar com os botões da barra de ferramentas.

Publicar uma mensagem ou um artigo

Passo 1: Publique um artigo carregando em *Publicar*.

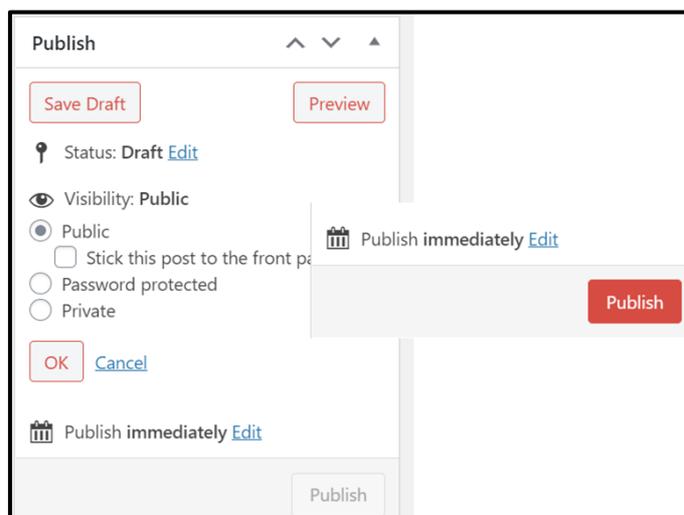


FIGURA 14 PUBLICAR UMA MENSAGEM OU UM ARTIGO - PASSO 1.

Sugestão:

Pode tornar o artigo exclusivamente seu, carregando em *Privado*. Também pode colocar uma data num artigo para o passado ou para o futuro. Clique em *Ok* sempre que efetuar uma alteração, caso contrário, esta não será guardada.

Só pode publicar o artigo se definir uma imagem em destaque. O botão ganhará cor se for possível carregar nele.

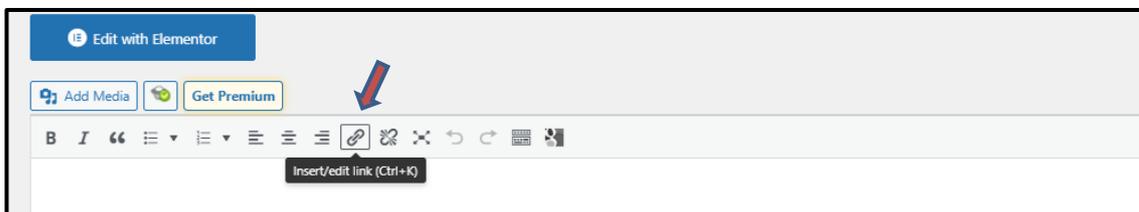


FIGURA 15 PUBLICAR UMA MENSAGEM OU UM ARTIGO - SUGESTÃO

Adicionar ligações de sítios Web externos

Passo 1: Coloque o cursor no local onde pretende que o link fique. Em seguida, carregue no clipe de papel na barra de ferramentas. Aparecerá uma barra. Carregue na engrenagem.

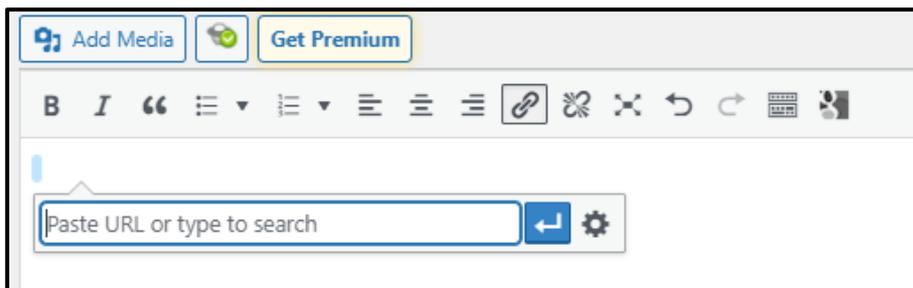


FIGURA 16 ADICIONAR LIGAÇÕES DE SÍTIOS WEB EXTERNOS - PASSO 1

Passo 2: Copie o URL do sítio Web externo e cole-o na barra.

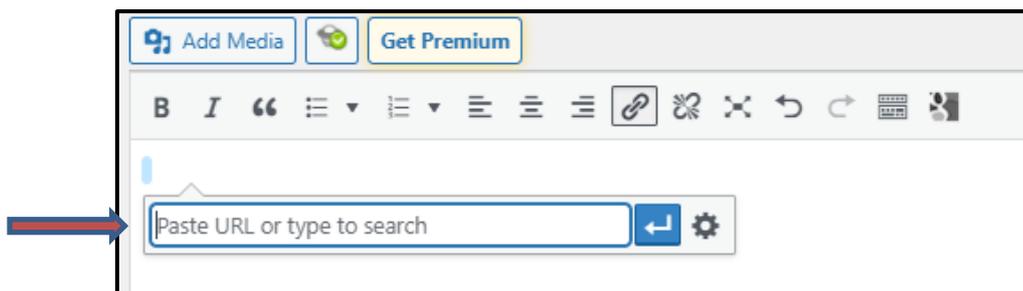


FIGURA 17 ADICIONAR LIGAÇÕES DE SÍTIOS WEB EXTERNOS - PASSO 2

Passo 3: Coloque o texto do link na barra designada. Este será o texto no qual a hiperligação é incorporada.

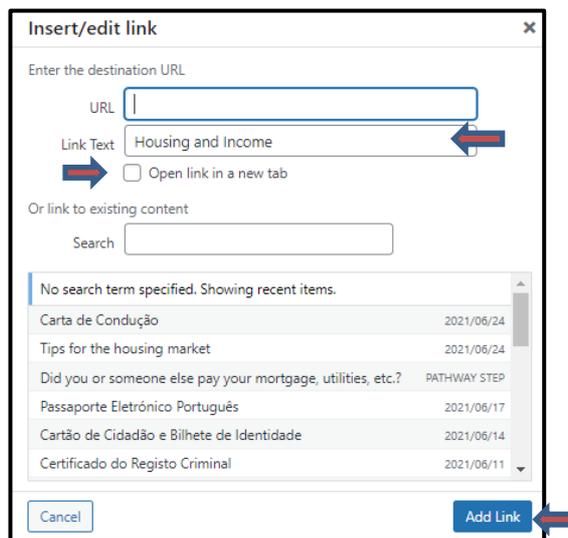


FIGURA 18 ADICIONAR LIGAÇÕES DE SÍTIOS WEB EXTERNOS - PASSO 3

Passo 4: Certifique-se de que seleciona *Abrir a ligação no novo separador*. A caixa deve estar selecionada.

Passo 5: Carregue em *Adicionar ligação*.

Passo 6: Realce a hiperligação no texto (para que seja mais fácil encontrar a hiperligação).

Como criar percursos (*pathways*)

Em primeiro lugar, as etapas do percurso não são muito diferentes das mensagens.

Pode vê-lo como artigos estruturados ligados uns aos outros numa ordem específica.

Passo 1:

No painel de controlo, vá para o separador **etapas do percurso (*pathway steps*)**:

Carregue em **Etapas do percurso** para ver todas as etapas do percurso → Isto será parecido com Posts.

Ou carregue no **passo Novo percurso (*New pathway step*)** para ir diretamente para a página de edição.

Por agora, vamos carregar no passo Novo percurso:

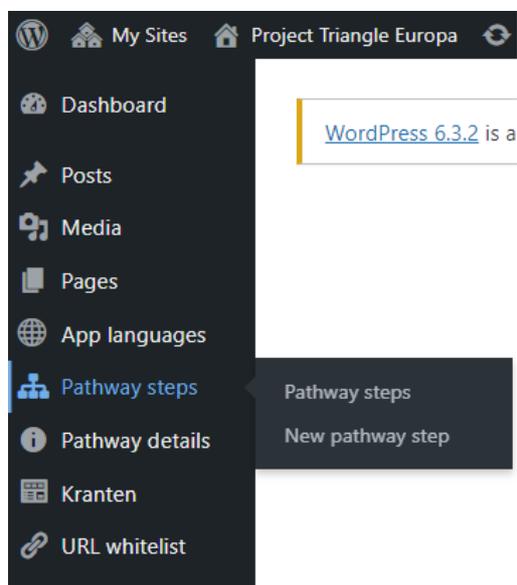


FIGURA 19 COMO CRIAR UM PERCURSO - PASSO 1

Comece por dar um título à etapa do seu percurso. Aconselha-se a atribuir um título que corresponda ao tema do conteúdo, para que possa identificar facilmente o percurso correto na grande lista.

Passo 2:

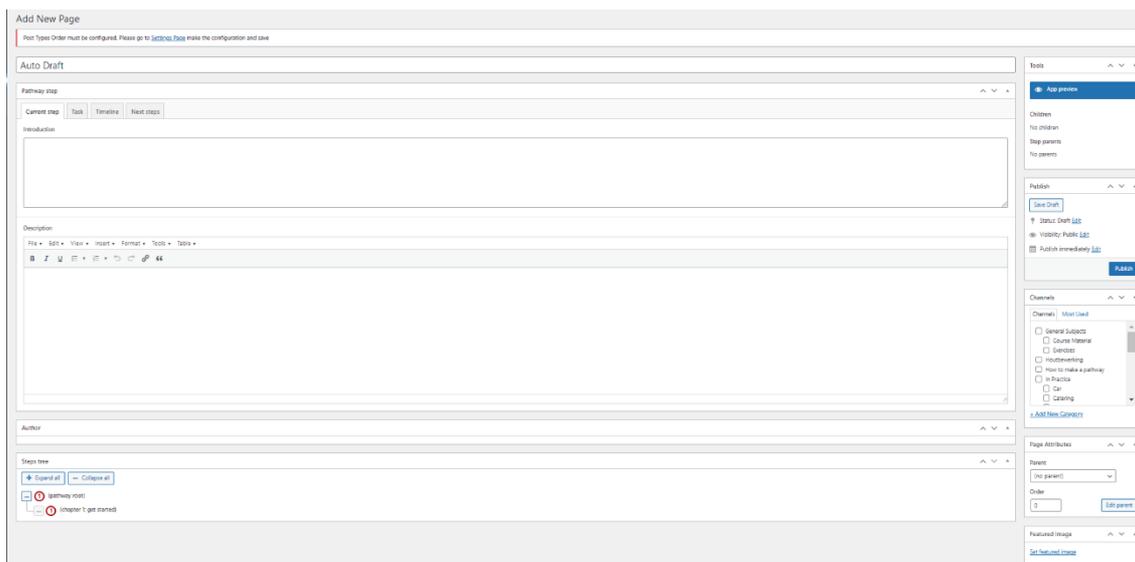


FIGURA 20 COMO CRIAR UM PERCURSO - PASSO 2

Provavelmente, isto parecerá familiar ao que está habituado a fazer na criação de mensagens, mas com alguns extras.

Em primeiro lugar, vamos explicar todas as caixas do lado direito.

2.1 No canto superior direito, verá esta caixa. Carregue em **Pré-visualização da aplicação (app preview)** para ver o seu aspeto quando for publicada.

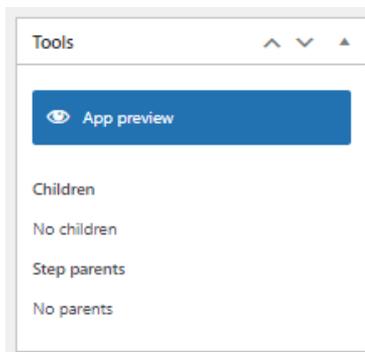


FIGURA 21 COMO CRIAR UM PERCURSO - PRÉ-VISUALIZAÇÃO DA APLICAÇÃO

Não se esqueça de que verá a versão de administrador da etapa do percurso publicado.

Os alunos apenas verão o conteúdo, sem botões de edição e sem árvore de percursos.

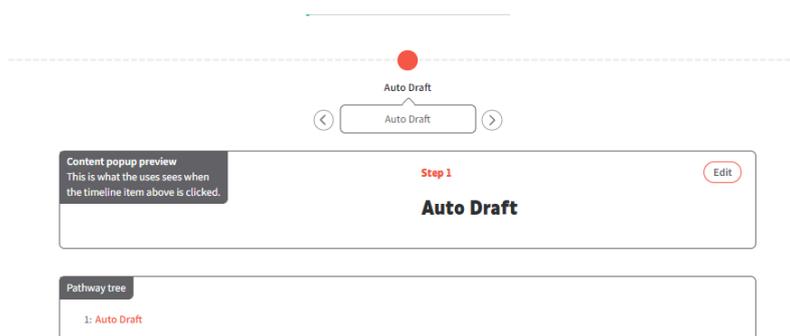


FIGURA 22 COMO CRIAR UM PERCURSO - VISTA DE ADMINISTRAÇÃO

Filhos e pai significam a que etapas a etapa atual está ligada.

A Criança é o que vem a seguir, e o pai é o passo anterior.

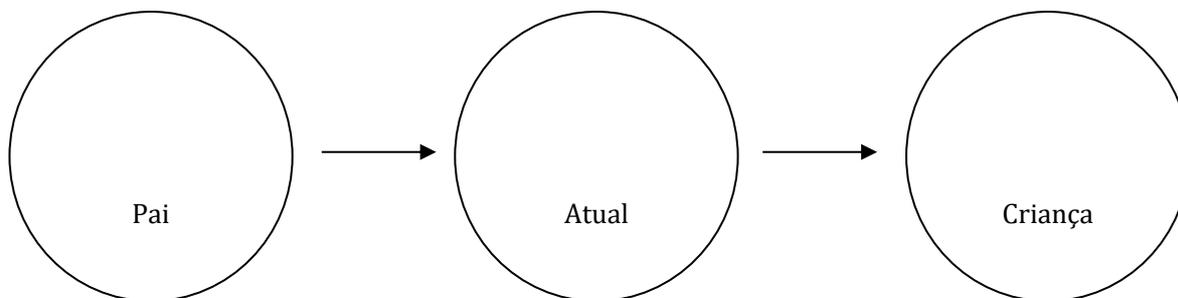


FIGURA 23 COMO CRIAR UM PERCURSO - CRIANÇAS E PAIS.

2.2

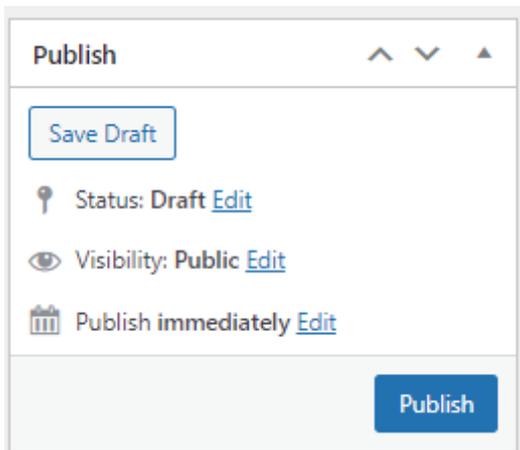


FIGURA 24 COMO CRIAR UM PERCURSO - GUARDAR O RASCUNHO E PUBLICAR

Bastante simples, **Guarde o rascunho** para o guardar e **publique** para publicar a etapa do seu percurso.

Recomendamos a publicação do passo atual antes de avançar para o passo seguinte.

2.3

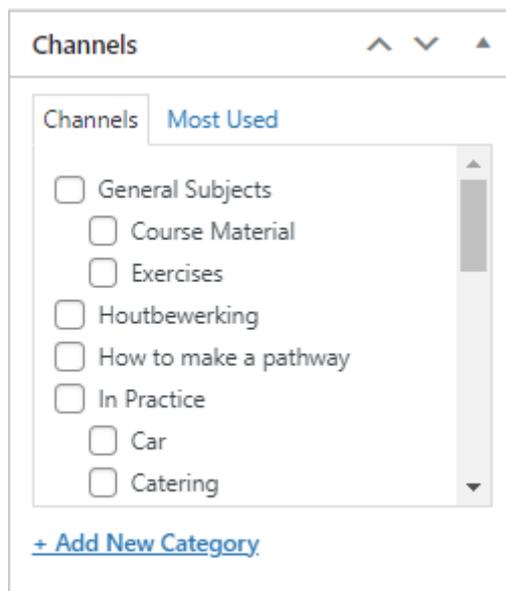


FIGURA 25 COMO CRIAR UM PERCURSO - CANAIS

As etapas do percurso estão ligadas aos **canais**. Os canais são os tópicos que aparecem no seu menu da plataforma. **Não adicione novos canais**. Se não quiser ligá-lo a um canal específico,

utilizar o **Canal não categorizado**.

2.4

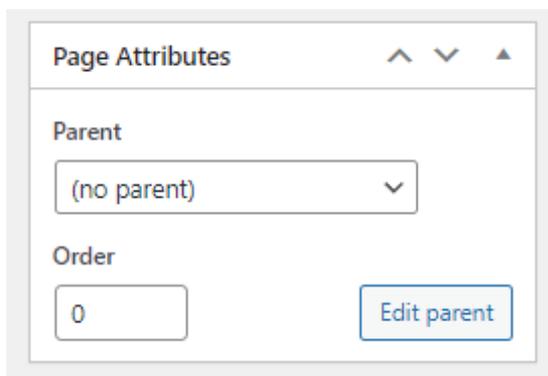


FIGURA 26 COMO CRIAR UM PERCURSO - EDIÇÃO DO PAI



Se pretender ligar a sua etapa atual a uma etapa já existente como pai, pode selecioná-la aqui. Não se esqueça de carregar no botão **Editar pai**.

2.5

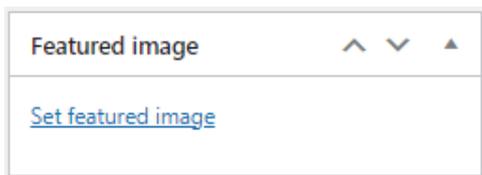


FIGURA 27 COMO CRIAR UM PERCURSO - IMAGEM EM DESTAQUE

Aqui pode selecionar a imagem apresentada no passo.

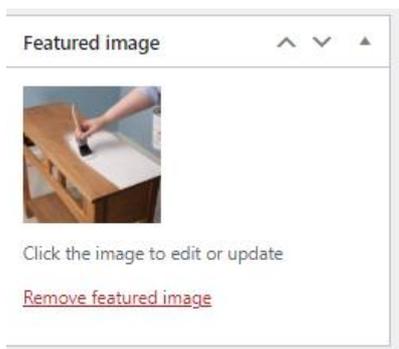


FIGURA 28 COMO CRIAR UM PERCURSO - VISUALIZAÇÃO DA IMAGEM EM DESTAQUE

Não se esqueça de carregar fotografias de alta resolução.



Save Draft

Não se esqueça de carregar em **Save Draft** para ver a alteração na **Pré-visualização da aplicação**.

FIGURA 29 COMO CRIAR UM PERCURSO - GUARDAR RASCUNHO

Pré-visualização da aplicação com imagem em destaque:

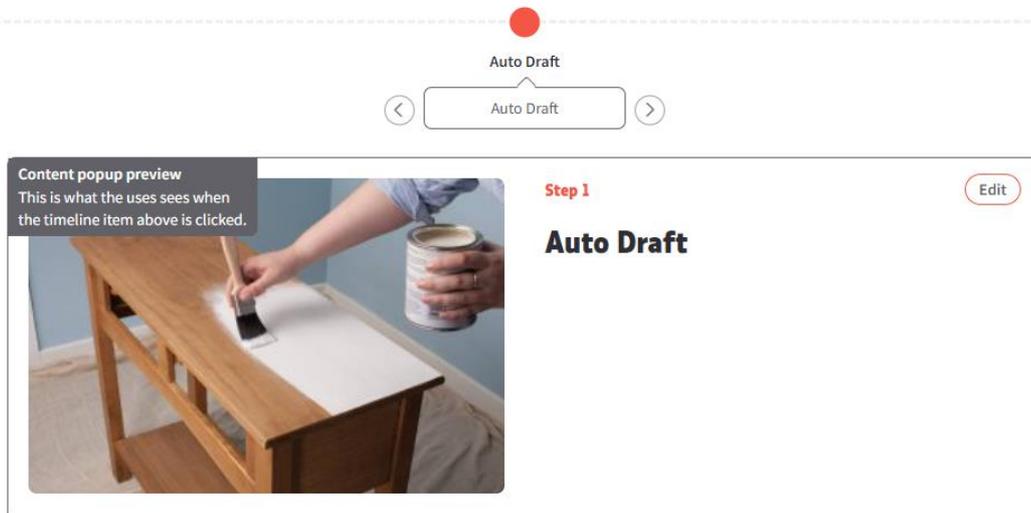


FIGURA 30 COMO CRIAR UM PERCURSO - PRÉ-VISUALIZAÇÃO DA APLICAÇÃO COM IMAGEM EM DESTAQUE

Passo 3.

3.1

No primeiro separador pode adicionar todas as informações, tal como numa publicação.

(E, mais uma vez, não se esqueça de [Save Draft](#)).

How to create a Pathway Step?

Pathway step

Current step Task Timeline Next steps

Introduction

This is the introduction. What you type in this box will be shown in bolt.

Description

File Edit View Insert Format Tools Table

B *I* U    

Down here you can continue with adding content.

FIGURA 31 FIGURA 29 COMO CRIAR UM PERCURSO - PASSO 3

Pré-visualização da aplicação:

Content popup preview

This is what the uses sees when the timeline item above is clicked.

Step 1 Edit

How to create a Pathway Step?

This is the introduction. What you type in this box will be shown in bolt.

Down here you can continue with adding content.



FIGURA 32 COMO CRIAR UM PERCURSO - PRÉ-VISUALIZAÇÃO DA APLICAÇÃO

3.2

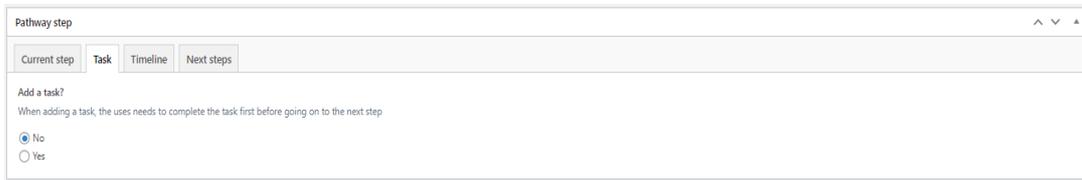


FIGURA 33 COMO CRIAR UM PERCURSO - TAREFA

Para já, ignore este separador, pois trata-se de uma funcionalidade que pode ser utilizada no futuro. Ou experimente-a você mesmo. Pode optar por atribuir tarefas a uma etapa. E optar por tornar obrigatória a conclusão da tarefa antes de o utilizador poder continuar.

3.3

O terceiro separador:

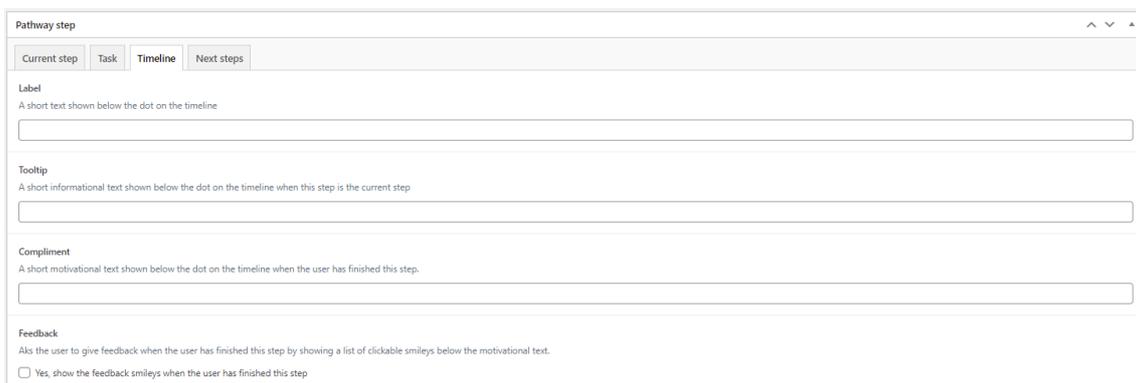


FIGURA 34 COMO CRIAR UM PERCURSO - O TERCEIRO SEPARADOR.

Nestas barras, pode escrever o texto que pretende mostrar na linha de tempo, como mostra este círculo vermelho:

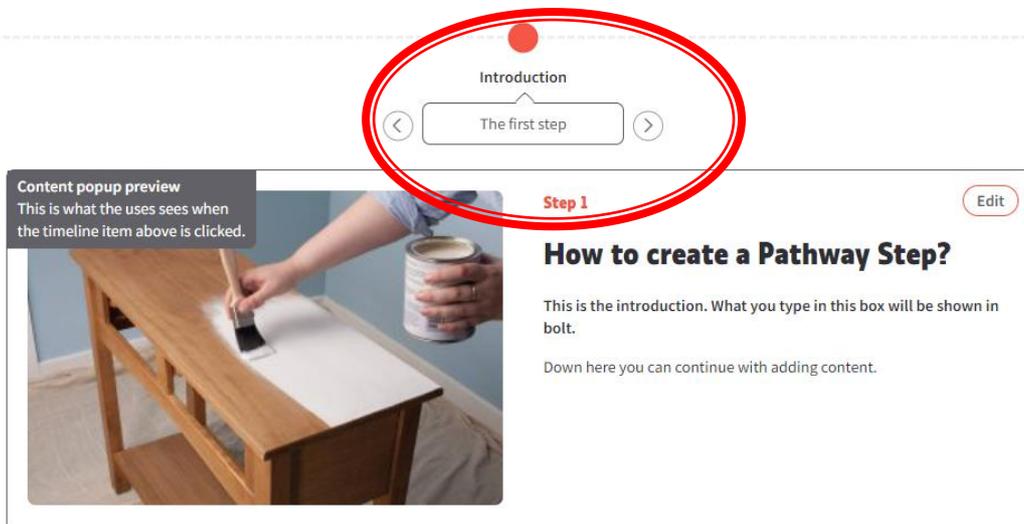


FIGURA 35 COMO CRIAR UM PERCURSO - TEXTO DA LINHA DE TEMPO

Se os mantiver vazios, será apresentado o título da etapa e a primeira frase do conteúdo.

3.4

Quase pronto!

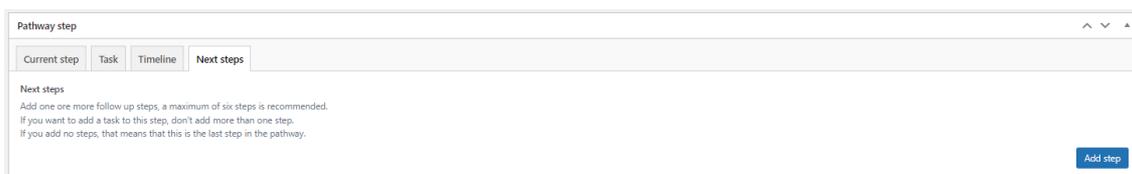


FIGURA 36 COMO CRIAR UM PERCURSO - PRÓXIMAS ETAPAS

No quarto separador, pode adicionar os passos seguintes.

Para o fazer, basta clicar no botão:



FIGURA 37 COMO CRIAR UM PERCURSO - ADICIONAR ETAPA.

Aparecerá o seguinte ecrã:



FIGURA 38 COMO CRIAR UM PERCURSO - ADICIONE OS PASSOS SEGUINTE.

O texto do botão do passo seguinte é autoexplicativo:



FIGURA 39 COMO CRIAR UM PERCURSO - ETAPA DE ANEXAÇÃO DA PERCURSO.

Se já tiver criado uma etapa do percurso que pretenda anexar a esta etapa atual, pode selecioná-la na barra pendente.

Se não tiver criado antes, crie da seguinte forma:

Create new step

Escreva o título e carregue em



FIGURA 40 COMO CRIAR UM PERCURSO - CRIAR NOVA ETAPA

Aparecerá o seguinte:

Next step button text
Enter the text that should appear on the button. Keep it brief.

Go to the next step

Next step link
Find an existing step to link to.

2nd Pathway step Edit this step

New step created. [Click here to edit this step](#) ×

Insert a new step between the current step and the next step
This moves the the current next step into the new step. Enter a title of at least 10 characters and press the button.

Enter a title for the new step Insert new step

Add step

FIGURA 41 COMO CRIAR UM PERCURSO - CRIAR NOVA ETAPA: VER

E, mais uma vez, não se esqueça de Save Draft

FIGURA 42 COMO CRIAR UM PERCURSO - GUARDAR RASCUNHO

Se carregar em **Pré-visualização da aplicação**, o ecrã terá o seguinte aspeto:



FIGURA 43 COMO CRIAR UM PERCURSO - CRIAR NOVA ETAPA: PRÉ-VISUALIZAÇÃO DO PATHWAY

Agora já sabe o básico para prosseguir com a criação de percursos!

Adicionar etapas do percurso como URL

Passo 1: Acesse às etapas do percurso e escolha a etapa a que pretende ligar.

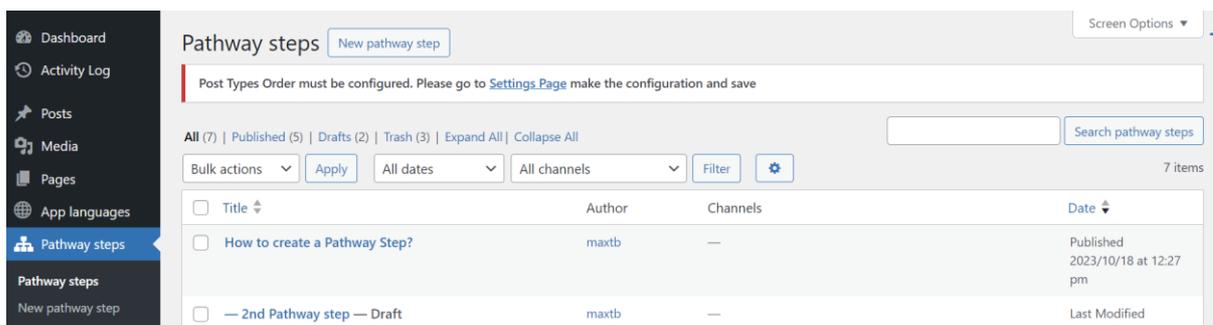


FIGURA 44 ADICIONAR ETAPAS DO PERCURSO COMO URL - PASSO 1

Passo 2: Clique em pré-visualização

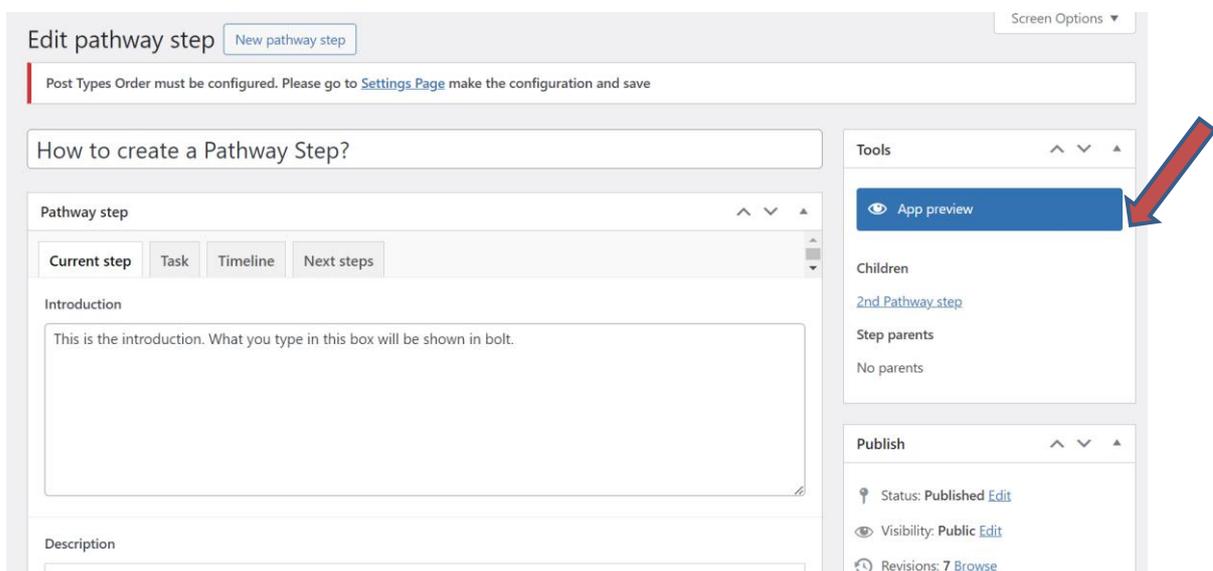


FIGURA 45 ADICIONAR ETAPAS DO PERCURSO COMO URL - PASSO 2

Passo 3: Copiar o URL da página de pré-visualização.

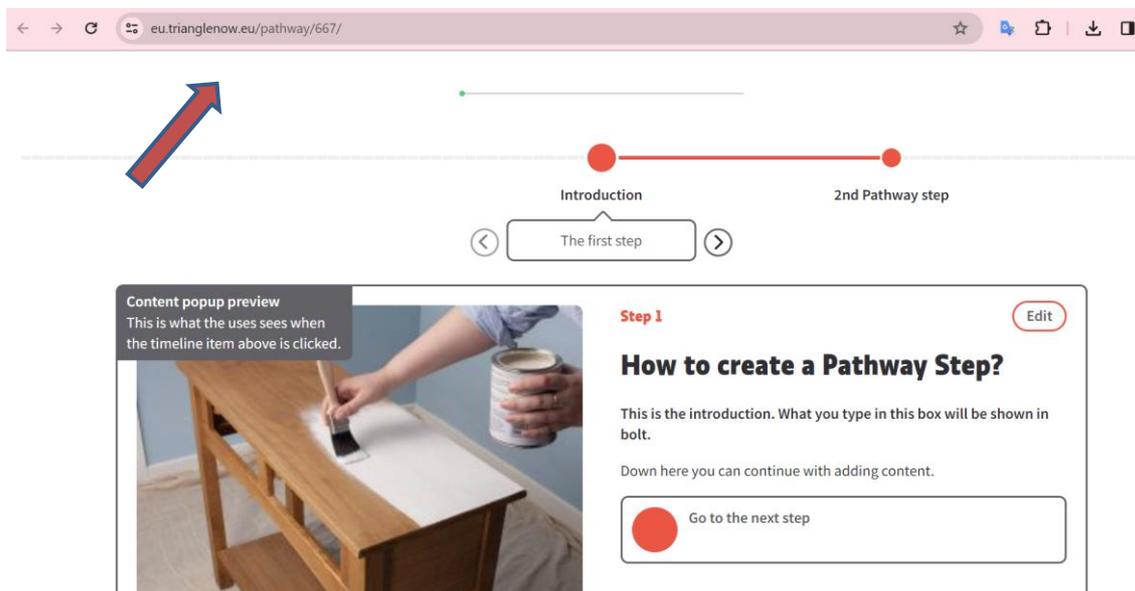


FIGURA 46 ADICIONAR ETAPAS DO PERCURSO COMO URL - ETAPA 3

Passo 4: Adicione o URL da mesma forma que um URL normal (como descrito acima).

Adicionar um documento

É diferente adicionar ou mostrar um PowerPoint, PDF, Word ou Excel do que adicionar uma imagem ou um vídeo.

Passo 1: Clique em *Adicionar multimédia*. De seguida, carregue no ficheiro da biblioteca multimédia que pretende adicionar.



FIGURA 47 ADICIONAR UM DOCUMENTO - PASSO 1

Passo 2: Depois de selecionar o ficheiro, copie o URL para a área de transferência.

Passo 3: Clique em "Inserir na publicação".

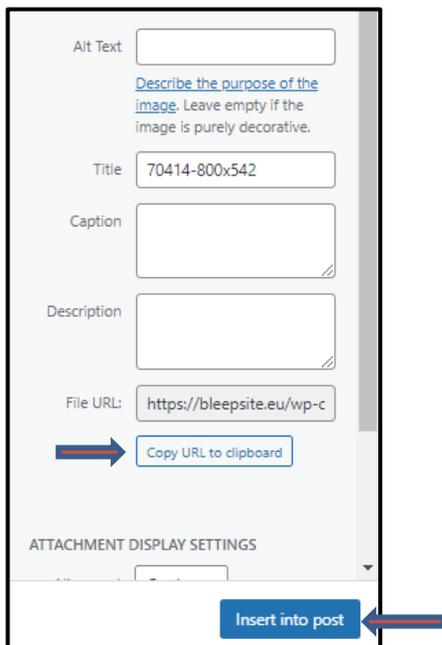


FIGURA 48 ADICIONAR UM DOCUMENTO - PASSO 2

Funcionalidades de gestão de utilizadores

Como criar um novo utilizador

Passo 1: Inicie sessão no site do Triangle. Em seguida, selecione *Users (Utilizadores)* e *Add New (Adicionar novo)*.

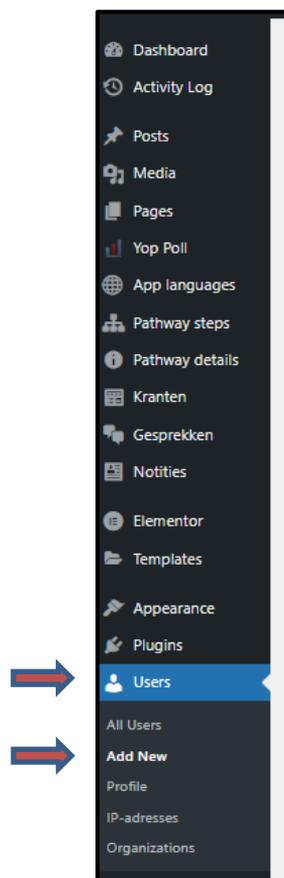


FIGURA 49 COMO CRIAR UM NOVO UTILIZADOR - PASSO 1

Passo 2: O programa *WordPress* gera automaticamente um correio eletrónico (que não existe):

**username*_wpgebruiker@...* (wpgebruiker = wpuser em neerlandês)

Nota: Se o utilizador final precisar de permanecer anónimo, esta é a melhor opção. No entanto, se a conta criada se destinar a ser utilizada por um colega ou um profissional, recomenda-se que seja associada ao seu correio eletrónico. Esta sugestão é feita devido às funções de reposição da palavra-passe - tem de ser feita utilizando um endereço de correio eletrónico ou através de um administrador da plataforma Triangle (que pode repor a palavra-passe manualmente).

Lembrete: Não se esqueça de *atribuir a função correta* (*editor: alterar conteúdo já existente, autor: criar conteúdo próprio ou administrador: gerir a plataforma*).

Role

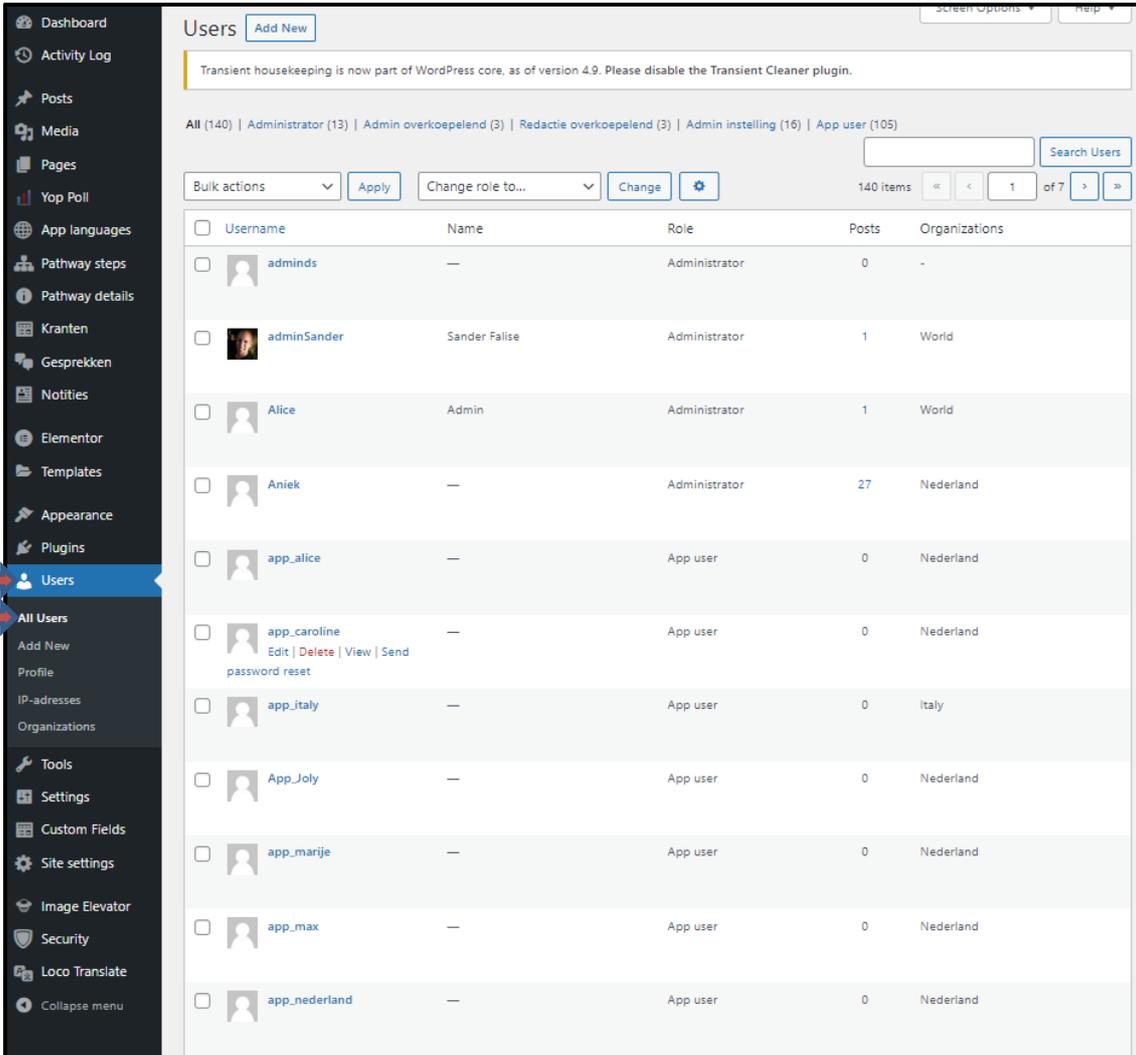
Editor

FIGURA 50 COMO CRIAR UM NOVO UTILIZADOR - PASSO 2

Como gerir um utilizador

Passo 1: Inicie sessão no sítio do Triangle e selecione *Users* e *All Users*. Pode avaliar alguns dos filtros e opções de pesquisa na imagem abaixo para encontrar o(s) utilizador(es) que procura.

FIGURE 51: COMO GERIR UM UTILIZADOR - PASSO 1



Users [Add New](#)

Transient housekeeping is now part of WordPress core, as of version 4.9. Please disable the Transient Cleaner plugin.

All (140) | Administrator (13) | Admin overkoepelend (3) | Redactie overkoepelend (3) | Admin instelling (16) | App user (105)

Bulk actions [Apply](#) [Change role to...](#) [Change](#) [Settings](#) 140 items [«](#) [<](#) [1](#) [>](#) [»](#) [Search Users](#)

<input type="checkbox"/>	Username	Name	Role	Posts	Organizations
<input type="checkbox"/>	admins	—	Administrator	0	-
<input type="checkbox"/>	adminSander	Sander Falise	Administrator	1	World
<input type="checkbox"/>	Alice	Admin	Administrator	1	World
<input type="checkbox"/>	Aniek	—	Administrator	27	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_alice	—	App user	0	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_caroline	—	App user	0	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_italy	—	App user	0	Italy
<input type="checkbox"/>	App_Joly	—	App user	0	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_marije	—	App user	0	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_max	—	App user	0	Nederland
<input type="checkbox"/>	app_nederland	—	App user	0	Nederland

Passo 2: Quando passar o cursor sobre um utilizador, ser-lhe-ão apresentadas opções rápidas.



FIGURA 52 COMO GERIR UM UTILIZADOR - PASSO 2

Passo 3: Ao seleccionar o utilizador, serão disponibilizadas mais opções, tais como:

- Alterar a função (por exemplo, quando um profissional necessita de uma gama mais alargada de permissões na plataforma para efetuar alterações);
- Redefinição da palavra-passe (por exemplo, um utilizador esqueceu-se da sua palavra-passe e, como não conectou a conta ao seu endereço de correio eletrónico, é necessário definir ou redefinir uma palavra-passe de administrador);
- Alterar a organização (por exemplo, para alterar o estatuto de um utilizador de editor para organização de administrador);
- Repor o progresso na aplicação (por exemplo, esta opção pode ser útil para contas gerais, não pessoais).

Nickname (required)

Display name publicly as

Contact Info

About the user

Profile Picture 

Account Management

New Password

Password Reset
Send lydia a link to reset their password. This will not change their password, nor will it force a change.

WordPress Multisite User Sync/Unsync

Sync/Unsync? Sync Unsync
Select sync/unsync.

Sites All
Select/Deselect all sites.

triangelenow.eu/ (Project Triangle)
 nl.triangelenow.eu/ (Project Triangle Nederland)
 be.triangelenow.eu/ (Project Triangle Belgie)
 opgroeien.triangelenow.eu/ (Project Triangle Opgroeien)
 pt.triangelenow.eu/ (Project Triangle Portugal)
Select destination sites you want to sync/unsync.

Progress

Reset
This resets all progress the user has made in the app and cannot be undone.

FIGURA 53 COMO GERIR UM UTILIZADOR - PASSO 3

Outras funcionalidades

Barra de ferramentas extra

Passo 1: Por vezes, perde a sua barra de ferramentas extra. Com este botão, pode voltar a encontrá-la!

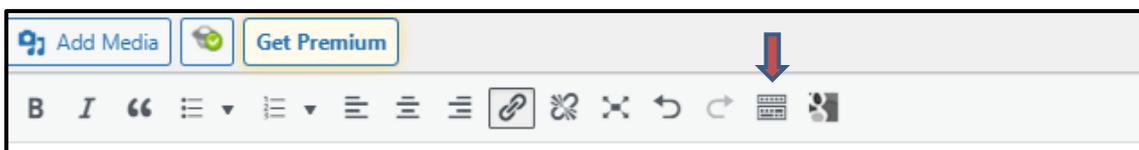


FIGURA 54 BARRA DE FERRAMENTAS EXTRA

Funções úteis

Passo 1: Se carregar na casa no canto superior esquerdo, regressa ao site e vice-versa.



FIGURA 55 FUNÇÕES ÚTEIS - PASSO 1

Passo 2: Por baixo do *pushpin*, pode ir a *Todos os posts*. Aqui também pode encontrar os seus artigos. Se carregar no título, vai automaticamente para a versão CMS do seu artigo e edita-o.



FIGURA 56 FUNÇÕES ÚTEIS - PASSO 2

Sugestão: Se abrir um artigo publicado no sítio e carregar em editar publicação, também pode trabalhar imediatamente na versão CMS.

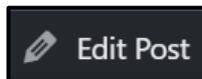


FIGURA 57 FUNÇÕES ÚTEIS - SUGESTÃO

Favoritos: No canto superior direito de cada artigo, verá o *botão de favoritos*.



FIGURA 58 FUNÇÕES ÚTEIS - BOTÃO FAVORITO

Depois de carregar neste botão, pode voltar a encontrá-los facilmente no separador de favoritos no menu. Para remover o artigo, basta carregar novamente no botão.



Favorites



How do you replace a car battery?

With the right tools you can replace a car battery in no time.

Favorited ★

FIGURA 59 SEPARADOR FAVORITOS

Parte 4: Plataforma Portuguesa e Pilotos

Tal como referido na Parte 2 deste documento, a conceção do *website* português resultou de uma estreita colaboração entre a IPS_Innovative Prison Systems e a Aproximar, Cooperativa de Solidariedade Social (ver Figura 4). Após a pesquisa exaustiva efetuada por ambas as organizações, as competências da plataforma portuguesa foram divididas em oito menus principais (Figura 60), especificamente:

- Academia das Relações
- Dos 0 aos 100!
- Viajar pelo Mundo
- Abraça o Teu Talento
- Génio das Tecnologias
- Kit 1ºs Socorros
- Dinheiro na Carteira
- Guardiã do Planeta

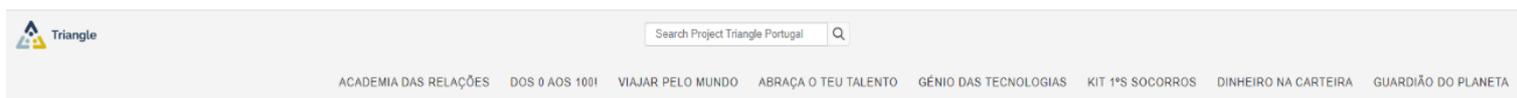


FIGURA 60. OS OITO MENUS DA PLATAFORMA PORTUGUESA

As palavras, frases e até pequenos textos ou ícones em si, também, têm efeitos visuais e sons visuais, por isso, alguns componentes do processo de comunicação incluem:

- **Contexto** – A comunicação é afetada pelo contexto em que é estabelecida. O contexto pode ser físico, social, psicológico ou cultural;
- **Emissor** – A pessoa que produz a mensagem, através de símbolos (e.g., palavras), podendo induzir a uma resposta. Os símbolos (verbais e não verbais) utilizados, são cruciais para o receptor perceber a mensagem;
- **Mensagem** – A informação que o emissor quer comunicar. O processo de comunicação começa pela decifração, por parte do emissor, da mensagem a ser transmitida. A mensagem deve ser clara, para uma melhor compreensão por parte do receptor;
- **Meio** – Meios usados para transmitir a mensagem. A escolha do meio de comunicação adequado é essencial para que a mensagem seja corretamente interpretada pelo receptor;
- **Receptor** – Pessoa a quem a mensagem é destinada;
- **Feedback** – Permite que o emissor avalie a eficácia da sua mensagem, e ajuda a continuar a com a interpretação da mensagem pelo receptor. Este feedback pode ser verbal ou não verbal.

Estilos de Comunicação



As pessoas comunicam tanto de forma verbal, através de palavras, como de forma não verbal, através de linguagem corporal, tom de voz, expressões faciais, gestos e ações. A comunicação não verbal é considerada a mais honesta, uma vez que vários estudos indicam que quando há uma discrepância entre a mensagem verbal e não verbal, a segunda indica a "verdade".

Partindo das duas formas de comunicação, existem três estilos de comunicação:

- Passivo
- Agressivo
- Assertivo

Esterótipos de Género

Que género te vem imediatamente à ideia quando pensas num determinado trabalho, desporto, brinquedo ou até mesmo cor?

Pois é, os **esterótipos de género** estão profundamente enraizados na nossa cultura e são a principal causa das **desigualdades de género**. Muitas vezes não temos consciência deles, mas afetam cada um de nós, tanto homens como mulheres.

Os esterótipos de género podem limitar as nossas capacidades e as nossas aspirações para escolher um determinado campo de estudo ou área de formação, seguir uma determinada carreira profissional ou até mesmo fazer escolhas simples, por exemplo passatempos. O impacto dos esterótipos pode ser ainda maior para algumas pessoas, particularmente, pessoas que tenham uma deficiência ou que sejam oriundas de uma minoria étnica. Estes podem vir a enfrentar **múltiplos esterótipos**. Cada pessoa tem identidades diferentes e, nas suas interações, pode vir a enfrentar experiências de discriminação únicas. Assim, os esterótipos de género limitam a liberdade de toda a gente e por esse motivo é muito importante questioná-los.



FIGURE 61: POSTS



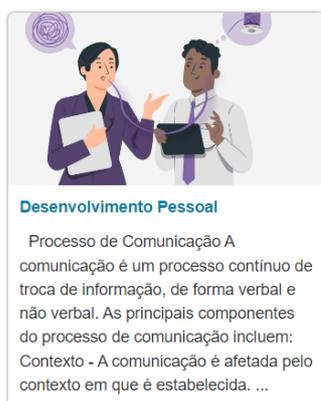
FIGURE 62: PERCURSOS

FIGURA 63: MENU ACADEMIA DAS RELAÇÕES



O primeiro menu, **Academia das Relações** (Figura 63) foi subdividido em três submenus: desenvolvimento pessoal, relações interpessoais e família e parentalidade.

FIGURA 64: SUBMENU “DESENVOLVIMENTO PESSOAL”



O submenu **Desenvolvimento Pessoal** (Figura 64) aborda temas relacionados com o processo de comunicação, nomeadamente, estilos de comunicação, comunicação assertiva, passiva e agressiva, competências de comunicação e inteligência emocional.

FIGURA 65: SUBMENU "RELAÇÕES INTERPESSOAIS"



O submenu **Relações Interpessoais** (Figura 65), por sua vez, aborda dimensões das relações interpessoais como a gestão de conflitos, competências de gestão de conflitos, liderança e estilos de liderança.

FIGURE 66: SUBMENU “FAMÍLIA E PARENTALIDADE”

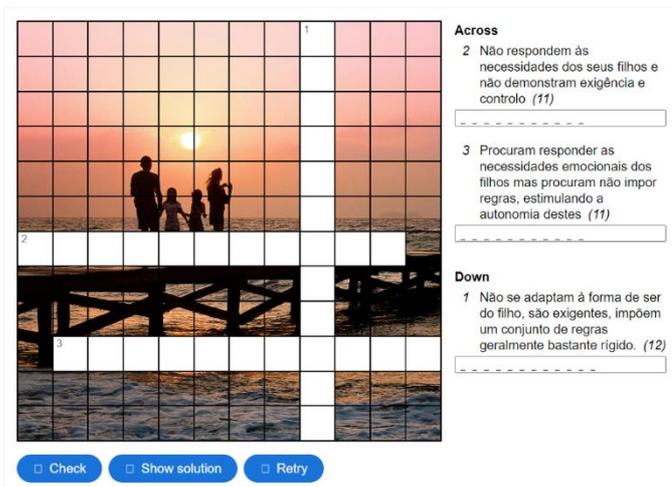


Por fim, o submenu **Família e Parentalidade** (Figura 66) aborda temas como a importância e a diversidade da família e da parentalidade, os estilos parentais e a parentalidade positiva.

Neste submenu, foi incluído um exercício de palavras cruzadas sobre estilos parentais. Espera-se que os utilizadores da plataforma preencham três espaços sobre estilos parentais com base nas definições fornecidas (Figura 67). Se não conseguirem encontrar a palavra, podem então verificar a solução.

FIGURE 67: EXERCÍCIO DE PALAVRAS CRUZADAS SOBRE ESTILOS PARENTAIS

Preenche os espaços 1, 2 e 3 relativos a **estilos parentais** com base nas definições apresentadas:



Across

2 Não respondem às necessidades dos seus filhos e não demonstram exigência e controlo (11)

3 Procuram responder as necessidades emocionais dos filhos mas procuram não impor regras, estimulando a autonomia destes (11)

Down

1 Não se adaptam à forma de ser do filho, são exigentes, impõem um conjunto de regras geralmente bastante rígido. (12)

Check Show solution Retry

O segundo menu, **Dos 0 aos 100!** foi subdividido em dois submenus: introdução ao inglês e aprendizagem ao longo da vida.

FIGURA 68: SUBMENU “INTRODUÇÃO AO INGLÊS”



O submenu **Introdução ao Inglês** (Figura 68) centra-se nos benefícios da aprendizagem do Inglês, com destaque para o facto de aumentar a confiança, alargar as oportunidades de emprego, melhorar as capacidades de comunicação e dar maior acesso ao entretenimento e à Internet em geral.

Neste submenu, o utilizador da plataforma pode aceder a um percurso (figura 69), destinado a fornecer informações de uma forma mais interativa e envolvente, que visa aprofundar os exercícios de inglês.

FIGURA 69: INTRODUÇÃO AO INGLÊS





FIGURE 71: SUBMENU APRENDIZAGEM AO LONGO DA VIDA



No submenu Aprendizagem ao Longo da Vida, os utilizadores da plataforma podem também aceder a um percurso (figura 71) para obterem mais informações e exercícios sobre a definição de objetivos pessoais. Foram colocadas questões como: “Quer saber mais sobre como definir os seus objetivos pessoais?” (às quais podem responder “Sim, quero!” e obter mais informações, ou “Mais tarde”) e “Sabe a diferença entre objetivos a curto, médio e longo prazo?” (à qual podem responder “Sim” ou “Não, quero aprender!” para obter informações mais pormenorizadas).

O terceiro menu, **Viajar pelo Mundo**, inclui três submenus: cidadania ativa e responsabilidade social, globalização e igualdade de género.

FIGURE 72: SUBMENU "CIDADANIA ATIVA E RESPONSABILIDADE SOCIAL"



Cidadania Ativa e Responsabilidade Social

O conceito de cidadania serve para designar o conjunto de direitos e de deveres dos cidadãos. Refere-se ao estatuto de pertença de um indivíduo a uma comunidade politicamente organizada (país ou conjunto de países, por exemplo a União Europeia). ...

O submenu **Cidadania Ativa e Responsabilidade Social** (Figura 72) centra-se na definição de cidadania ativa e suas dimensões, relacionando-a com o tema da responsabilidade social e aprofundando os instrumentos de participação cívica/política.

FIGURE 73: SUBMENU "GLOBALIZAÇÃO"



Globalização

O que é a Globalização? A globalização diz respeito a um processo de aproximação entre as diversas sociedades e nações do mundo, seja a nível social, cultural, económico ou político, por via do desenvolvimento dos transportes e comunicações. A ...

O submenu **Globalização** (Figura 73) aprofunda o conceito de globalização, especificando os tipos de globalizações existentes e destacando os seus efeitos.

Neste submenu, os utilizadores da plataforma podem completar um exercício de preenchimento de espaços em branco sobre os tipos de globalização existentes (Figura 74). São convidados a arrastar as palavras para o espaço correspondente para completar o texto. No final, podem verificar as suas respostas e se estão corretas ou incorretas.

FIGURE 74: EXERCÍCIO DE PREENCHIMENTO DE ESPAÇOS EM BRANCO SOBRE OS TIPOS DE GLOBALIZAÇÃO

Tipos de Globalização

Globalização da Informação

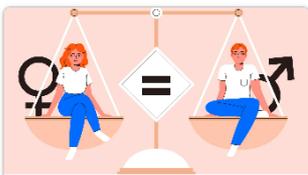
A Globalização da Informação surgiu com o desenvolvimento das _____ de _____ de _____ de _____, tendo tido o seu destaque com o aparecimento da _____ . Através das _____, por exemplo, pessoas com acesso à internet passam a ter um acesso _____ a todas as partes do _____ .

comunicação
tecnologias
redes sociais
internet
mundo
instantâneo

Check

3 / 4

FIGURE 75: SUBMENU "IGUALDADE DE GÉNERO"



Igualdade de Género e Oportunidades

A igualdade de género pressupõe que os homens e as mulheres devem ser iguais em direitos, oportunidades e responsabilidades. A igualdade não significa que eles sejam iguais, mas antes que os seus direitos, oportunidades e responsabilidades não dependam do ...

O último submenu deste menu é **Igualdade de Género e Oportunidades** (Figura 75). Centra-se na conceptualização da igualdade de género e da violência de género e na clarificação dos estereótipos de género, da interseccionalidade e das discriminações múltiplas.

FIGURE 76: MENU ABRAÇA O SEU TALENTO



Abraça o Teu Talento

Mercado de Trabalho É esperado que todos nós, a certa altura nas nossas vidas, comecemos a trabalhar. O trabalho é uma forma de contribuir para a sociedade, de aprender coisas novas, de conhecer pessoas novas e de ganhar dinheiro ...

O quarto menu é o **Abraça o Teu Talento** (Figura 76), e aborda temas como mercado de trabalho e empreendedorismo, plataformas de empregabilidade, como fazer um currículo e uma carta de motivação, a importância das *soft* e *hard skills*, metacognição e aprender a aprender.

O quinto menu, **Génio das Tecnologias**, inclui o **submenu "Literacia Digital"** e um exercício (Figura 77). A ideia foi que, na plataforma de exercícios, os utilizadores pudessem avaliar a sua literacia digital em cinco áreas-chave: recuperação de informação; avaliação e gestão; comunicação; criação de conteúdos; segurança no ambiente digital; e resolução de problemas. Com o objetivo de que os utilizadores da plataforma, através da utilização de uma grelha de autoavaliação, ficassem com uma ideia mais clara das suas competências digitais. Esta autoavaliação é importante para identificar áreas de crescimento, permitindo aos utilizadores assumir o controlo do seu percurso digital.

FIGURA 77: SUBMENU E ATIVIDADE DE "LITERACIA DIGITAL"

 <p>Atividade para identificares o teu nível de literacia digital</p> <p>Este exercício foi concebido para te ajudar a avaliar e melhorar a tua literacia digital. Neste exercício, terás a oportunidade de avaliar as tuas próprias competências digitais e identificar as áreas em que podes melhorar as tuas capacidades. Para começar, ...</p>	 <p>Literacia Digital</p> <p>Num mundo em que a tecnologia está em constante evolução, o conceito de literacia digital tornou-se cada vez mais importante, mesmo para os jovens privados de liberdade. A literacia digital não se resume à utilização de computadores ou ao acesso ...</p>
--	--

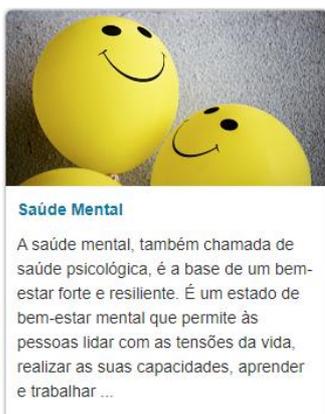
FIGURE 78: SUBMENU SOBRE LITERACIA DIGITAL

<p>Content popup preview This is what the user sees when the timeline item above is clicked.</p> 	<p>Step 1 Edit</p> <p>Literacia Digital</p> <p>Num mundo em que a tecnologia está em constante evolução, o conceito de literacia digital tornou-se cada vez mais importante, mesmo para os jovens privados de liberdade.</p> <p>A literacia digital não se resume à utilização de computadores ou ao acesso a informações online; engloba uma vasta gama de competências e conhecimentos necessários para navegar na Internet.</p> <p>Introduzida por Paul Gilster em 1997, a literacia digital é vista como uma extensão da literacia tradicional. Envolve a capacidade de compreender e utilizar informações apresentadas em vários formatos digitais provenientes de uma multiplicidade de fontes.</p> <p>Lê o nosso post sobre Literacia Digital para saberes mais!</p> <p><input type="button" value="Continua ..."/></p>
<p>Content popup preview This is what the user sees when the timeline item above is clicked.</p> 	<p>Step 2 Edit</p> <p>Queres avaliar o teu nível de literacia digital?</p> <p><input type="button" value="Sim!"/></p> <p><input type="button" value="Mais tarde ..."/></p>

O submenu sobre literacia digital também inclui um percurso (figura 78) no qual os utilizadores da plataforma podem obter mais informações de uma forma dinâmica e realizar atividades sobre literacia digital. Perguntas como “Quer medir o seu nível de literacia digital?”; “Quer aprender a desenvolver as suas competências digitais?” e “Quer aprender sobre segurança online?” são colocadas com a intenção de envolver os utilizadores.

O menu **Kit Primeiros Socorros** inclui três submenus: saúde mental, saúde física e bem-estar. O menu introduz a importância da saúde mental e dos recursos de saúde mental, a importância da saúde física, exercício e nutrição, e a importância do bem-estar.

FIGURE 79: SUBMENU "SAÚDE MENTAL"



O submenu **Saúde Mental** (figura 79) introduz tópicos como ferramentas saudáveis para lidar com desafios emocionais (i.e., *mindfulness*, meditação e respiração) e recursos, como serviços de aconselhamento e terapia, para apoiar questões de saúde mental.

FIGURE 80: SUBMENU "SAÚDE FÍSICA"



O submenu **Saúde Física** (figura 80), por sua vez, introduz brevemente o tema da atividade física, enfatiza a existência de várias formas de atividade física e apresenta os benefícios para a saúde da atividade física regular.

FIGURE 81: SUBMENU “BEM-ESTAR”



Finalmente, no submenu **Bem-Estar** (figura 81), é realçada a importância vital deste fator na formação da saúde e felicidade globais de cada pessoa. São introduzidos tópicos como a importância de compreender os pensamentos, sentimentos e comportamentos de cada um para identificar áreas de crescimento e mudança, bem como técnicas de *mindfulness*, meditação e auto-compaixão para encontrar a paz interior.

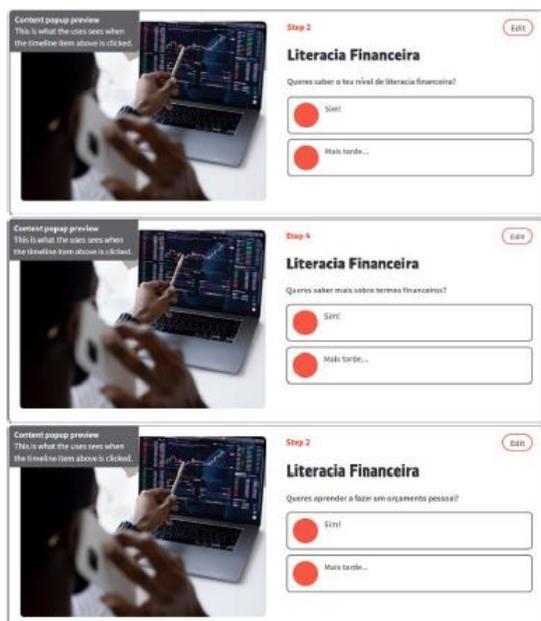
O menu **Dinheiro na Carteira** inclui dois submenus: literacia financeira e espírito empreendedor.

FIGURE 82: SUBMENU "LITERACIA FINANCEIRA"



O submenu **Literacia Financeira** (figura 82) apresenta uma breve introdução ao tema como o conhecimento e as competências necessárias para tomar decisões financeiras importantes, incluindo a gestão financeira pessoal e o investimento. Este submenu também listou alguns benefícios da literacia financeira na vida e algumas estratégias para melhorar a literacia financeira.

FIGURE 83: SUBMENU “LITERACIA FINANCEIRA”



O submenu “Literacia financeira” também inclui um percurso (figura 83) no qual os utilizadores podem aprender e fazer exercícios e ver vídeos sobre literacia financeira. Aos utilizadores foram colocadas questões como: “Quer saber o seu nível de literacia financeira?”; ‘Gostaria de saber mais sobre termos financeiros?’; ‘Gostaria de aprender a fazer um orçamento pessoal?’, entre outras, de forma a promover a interatividade e envolver o utilizador na obtenção de informação. Caso o utilizador não pretenda obter informação sobre um determinado tema, pode sempre escolher a opção “Talvez mais tarde...”.

O submenu **Espírito Empreendedor** (figura 84) aborda dois tópicos distintos: a criação de um plano de negócios como um documento que ajuda a definir metas e objetivos para o negócio e que especifica os métodos e recursos necessários para atingir essas metas; e o empreendedorismo como a capacidade de criar, inovar, transformar e reinventar, ou seja, uma mentalidade que vai além do pensamento convencional e explora abordagens inovadoras para trazer valor ao mundo.

FIGURE 84: SUBMENU “ESPÍRITO EMPREENDEDOR”



FIGURE 85: PERCURSO SUBMENU “ESPÍRITO EMPREENDEDOR”



O submenu **Espírito Empreendedor** inclui também um percurso (figura 85) com o objetivo de apresentar a informação de uma forma dinâmica e interativa. Neste percurso, os participantes podem saber mais sobre empreendedorismo e histórias de sucesso.

FIGURE 86: MENU "GUARDIÃO DO PLANETA"



O último menu, **Guardião do Planeta** (Figura 86), inclui temas como o desenvolvimento sustentável e a sustentabilidade. É feita uma breve introdução a conceitos como sustentabilidade económica, social e ambiental, bem como a conceitos como "reduzir", "reutilizar" e "reciclar".

Neste menu, os utilizadores da plataforma podem completar um exercício de preenchimento de espaços em branco sobre os temas "reduzir", "reutilizar" e "reciclar" (Figura 87). São convidados a arrastar as palavras para o espaço correspondente para completar o texto. No final, podem verificar se deram as respostas corretas ou incorretas.

FIGURE 87: EXERCÍCIO DE PREENCHIMENTO DE ESPAÇOS EM BRANCO SOBRE "REDUZIR", "REUTILIZAR" E "RECICLAR"

Reduzir o Consumo

Se prestarmos atenção às compras que efetuamos no quotidiano, podemos verificar que, em muitos dos casos, adquirimos coisas que não ou que utilizamos poucas vezes.

Reduzir significa, portanto, o consumo de bens e serviços que não são realmente , adquirir bens e serviços consoante as , e evitar desperdícios. Trata-se, por isso, de um .

Ao , está-se a poupar , a combater o desperdício e a diminuir a criação de lixo e consequente .

1 / 4

A experiência-piloto em Portugal

O Sistema de Justiça Juvenil Português é caracterizado por uma bifurcação e por uma separação entre crianças/jovens em perigo e a necessitar de proteção e jovens em conflito com a lei. Os primeiros estão sujeitos a Medidas de Promoção e Proteção ao abrigo da Lei de Proteção de Crianças e Jovens em Perigo (**LPCJP** – Lei n.º 147/99, de 1 de Setembro) e os segundos estão sujeitos a Medidas Tutelares Educativas ao abrigo da Lei Tutelar Educativa (**LTE** – Lei n.º 166/99, de 14 de Setembro). As **Medidas Tutelares Educativas** têm por objetivo a educação do jovem para o direito e a sua inserção, de forma digna e responsável, na vida em comunidade (ex. admoestação, reparação ao ofendido, prestações económicas ou tarefas a favor da comunidade, internamento em Centro Educativo). Neste sentido, aos jovens com idade compreendida entre os 12 e os 16 anos que tenham praticado um facto qualificado pela lei penal como crime podem ser aplicadas Medidas Tutelares Educativas previstas na Lei Tutelar Educativa.

A Direção-Geral de Reinserção e Serviços Prisionais (DGRSP) é o organismo responsável pela prevenção criminal, execução de penas, reinserção social e gestão dos Sistemas Tutelar Educativo e Prisional. Neste contexto, incumbe à DGRSP prestar assessoria técnica em processos Tutelares Educativos no âmbito do apoio à tomada de decisão, executar medidas Tutelares Educativas, institucionais ou não institucionais e, gerir a rede nacional de Centros Educativos. A Medida de Internamento em Centro Educativo constitui uma das Medidas Institucionais existentes (medida aplicada ao grupo-alvo dos workshops) e visa proporcionar aos jovens, por via do afastamento temporário do seu meio habitual e da utilização de programas e métodos pedagógicos, a interiorização de valores conformes ao direito e a aquisição de recursos que lhes permitam, no futuro conduzir a sua vida de modo social e juridicamente responsável. Esta constitui uma medida de último recurso e pode ocorrer em Regime Aberto, Regime Semiaberto ou Regime Fechado. Em Portugal, a rede atual é composta por 6 Centros Educativos, sendo eles: Centro Educativo de Santa Clara, Centro Educativo de Santo António, Centro Educativo dos Olivais, Centro Educativo Padre António Oliveira, Centro Educativo Navarro de Paiva e Centro Educativo da Bela Vista.

A primeira etapa para piloto da plataforma Triangle consistiu na realização de workshops nos Centros Educativos cujo principal objetivo foi por auscultar e perceber os principais interesses e motivações de jovens em risco e/ou conflito com a lei relativamente a conteúdos que estes teriam interesse em consultar na plataforma Triangle, em termos de programas e exercícios que promovem competências do séc. XXI. O objetivo foi recolher o feedback dos jovens sobre a plataforma para, posteriormente, incorporar as suas perspetivas, melhorar os conteúdos e a plataforma em questão, tornando-a adaptada aos seus interesses e necessidades. Os workshops foram realizados em 5 Centros Educativos de Portugal, contando com uma participação total de 73 jovens, em que 53 eram do género masculino e 20 do género feminino.



Triangle

Com base no feedback recolhido, os parceiros Portugueses da iniciativa Triangle adaptaram a plataforma e os seus conteúdos com o intuito de que esta fosse ao encontro dos interesses e das necessidades dos jovens. Alguns dos temas da plataforma foram aprofundados, como é o caso da temática da Cidadania Ativa e Responsabilidade Social, onde se alargou conteúdos a nível de espectro político; outros temas, por sua vez, foram incluídos, como é o caso da carta de condução/código da estrada e da cibersegurança (segurança nas redes sociais, como se proteger nas redes sociais, etc.). Ao nível de estrutura da plataforma, efetuou-se melhorias em termos de aumento da interatividade (através da inclusão de mais vídeos, mais ferramentas de assimilação de conhecimento, como jogos e puzzles, e da redução da quantidade de texto) e aumentou-se a acessibilidade da plataforma, onde colocámos um leitor de texto automático.

A segunda fase do piloto foi organizada no Centro Educativo Navarro de Paiva (CENP) junto de 9 jovens. Foram organizadas 5 sessões em que os jovens tiveram acesso aos *chromebooks* e, através de um processo de aprendizagem conduzido, navegaram na plataforma e exploraram os seus conteúdos de forma livre.

5: Recomendações de políticas a partir da experiência Triangle

Na sequência das fases de piloto e do *feedback* recebido das partes interessadas, foram desenvolvidas as Recomendações de Políticas a partir da experiência Triangle. Estas recomendações baseiam-se numa extensa revisão da literatura, nas experiências coletivas dos parceiros do projeto Triangle e no *feedback* recebido ao longo do projeto. Foram concebidas para orientar os responsáveis políticos e decisores a vários níveis, desde a governação local até à União Europeia, na promoção da melhoria contínua das atividades nos centros educativos, com especial ênfase na educação digital. O objetivo global é dotar os jovens das competências e conhecimentos necessários para a sua reinserção bem-sucedida na sociedade contemporânea.

Estas sete recomendações fornecem diretrizes concisas para melhorar as práticas educativas, apoiando a reintegração bem-sucedida dos jovens na sociedade. Para uma compreensão mais exaustiva de cada uma delas, consulte o documento Recomendações de Políticas no [site do projeto Triangle](#).

1. Desenvolver uma política para a Educação Digital com jovens em conflito com a lei

São necessárias políticas específicas que visem o ambiente único dos centros educativos. É crucial estabelecer uma política coerente com uma visão unificada partilhada sobre a educação digital considerando todos os membros envolvidos, nomeadamente decisores políticos, diretores, professores e assistentes sociais.

2. Criar um espaço digital de qualidade

Dispor de um espaço digital de qualidade com computadores com uma ligação estável e segura à Internet, nos centros educativos, seria uma mais-valia fundamental para os jovens.

3. Implementar políticas de desenvolvimento profissional

É fundamental implementar políticas de desenvolvimento profissional contínuo que tenham em conta a necessidade de os professores e os assistentes sociais disporem de tempo suficiente para aprenderem e se familiarizarem com os novos recursos educativos.

4. Reconhecer e minimizar os riscos de segurança

É importante reconhecer e minimizar os riscos de segurança sem impedir que os jovens tenham acesso a novas ferramentas e a ferramentas digitais.

5. Promover a importância das abordagens criativas à aprendizagem

É essencial fornecer informações através dos meios preferidos do nosso grupo-alvo (os jovens).

6. Melhorar a acessibilidade

As plataformas digitais devem ser acessíveis a utilizadores de todos os níveis.

7. Adotar uma abordagem multisectorial para uma educação digital de qualidade

Vários peritos devem colaborar, combinando as suas perspetivas, aprendendo uns com os outros e partilhando experiências para garantir a oferta de uma educação digital de qualidade.

O documento de Recomendações de Política foi partilhado com os funcionários dos centros educativos, com os funcionários dos organismos governamentais locais e com as organizações comunitárias envolvidas na justiça juvenil e na educação em geral para alargar o impacto da sua disseminação. Esta disseminação incluiu a realização de eventos nos países do consórcio (Portugal, Países Baixos e Bélgica) para discutir a implementação destas recomendações, e a colaboração com organizações sem fins lucrativos e instituições educativas locais para recolher *feedback* prático adicional sobre as realidades nacionais. A nível europeu, o objetivo foi harmonizar as políticas dos Estados-Membros e promover esforços de colaboração através destas sete recomendações transversais.

Conclusão

Este documento, "Guia para Personalizar a Plataforma Triangle", foi elaborado para servir de recurso abrangente para os utilizadores envolvidos na implementação e personalização da plataforma Triangle, particularmente no contexto português. Fornece orientações detalhadas sobre os objetivos, a estrutura e o sistema de gestão de conteúdos (CMS) da plataforma, para dotar os utilizadores dos conhecimentos necessários para otimizar o seu envolvimento com a plataforma.

Este guia destina-se a apoiar os utilizadores na navegação e utilização eficazes da plataforma para atingir objetivos educativos mais amplos. A informação aqui fornecida deverá servir de referência fiável para o processo de personalização e para a gestão quotidiana dos conteúdos da plataforma Triangle.

Para mais assistência ou quaisquer questões relativas à criação e gestão de artigos, percursos, ou quaisquer outros assuntos relacionados, encorajamo-lo(a) a contactar as equipas IPS e APX. As nossas equipas estão à sua disposição para garantir o sucesso da aplicação da plataforma Triangle.

Consulte os dados gerais de contacto para IPS e APX para qualquer apoio adicional.



Telefone: (+351) 211 336 681 ou (+351) 911 939 224

Correio eletrónico: contacto@aproximar.pt | rita.alves@aproximar.pt



Telefone: +351 275 957 018 ou Telefone: +351 21 403 03 40

Correio eletrónico: ips@prisonsystems.eu



Triangle

Secured digital education system for vocational skills for youngsters in closed institutions

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

