



## Como foram os dias de testes da nova ferramenta educacional Lives in Motion?

*“A experiência de vivenciar pessoalmente diferentes situações e vivências de migração foi caótica e muito intensa emocionalmente. Gradualmente, fomos aprofundando as emoções dos nossos papéis.”* Professora, Croácia

Meses de trabalho trouxeram à luz a ferramenta educacional não-formal **Lives in Motion** para um primeiro "teste" transnacional com uma série de eventos em **Palermo, Cluj, Lisboa e Zagreb**, que contou com a participação de diferentes componentes (professores, educadores, animadores socioeducativos) da comunidade educativa de cada país, convidados a experimentar a ferramenta e contribuir para a fase final de desenvolvimento. O novo jogo de RPG foi concebido para promover uma compreensão crítica e descolonial da mobilidade humana. Baseia-se em testemunhos, mapas e análises de poder originais e diversos, explorando migrações históricas entre a Europa e a África, dentro da Europa e do Médio Oriente para a Europa.

*“Os cenários de dramatização são muito realistas. A sua autenticidade e relevância tornam-nos realmente significativos.”* Professora, Romênia

As equipas de facilitação do evento em diferentes países e cidades recolheram feedback construtivo de professores e educadores seguindo uma metodologia

de "teste". Esse processo também reforçou a dimensão transnacional do jogo: os participantes foram guiados pelos objetivos de aprendizagem, valores e estrutura da ferramenta antes de participarem ativamente em tempo real, imaginando cada detalhe dentro de suas próprias aulas. Cada elemento do jogo foi posteriormente analisado, comentado e aprimorado por meio de momentos de troca e *construção de conhecimento*, onde professores, educadores e jovens entraram em sinergia para tornar o jogo o mais prático, eficaz e acessível possível para os alunos.

*“As histórias do jogo ajudam-nos a compreender o projeto colonial europeu, o seu legado e a sua persistência no presente. Ao mesmo tempo, convidam-nos a subverter a perspectiva eurocêntrica que ainda influencia as narrativas sobre migração na UE hoje .”* Professora, Itália

Aqui estão alguns exemplos de sugestões construtivas que emergiram dos vários eventos:

→ Simplificar a linguagem utilizada na ferramenta, as instruções e regras para que os alunos possam fazer escolhas dentro do jogo com mais profundidade, compreensão e clareza;

→ Refinar as descrições de funções e cenários para torná-las ainda mais concretas, imagináveis e realistas, especialmente para as funções de pessoas que trabalham em sistemas de asilo e imigração;

→ Criar mais estímulos para fortalecer o impacto da experiência de jogo e promover uma compreensão mais duradoura dos alunos sobre a migração, por meio de atividades de reflexão pós-jogo e tarefas de acompanhamento, como entrevistar amigos, familiares e outros membros da comunidade sobre o tema;

→ Adaptar perguntas de esclarecimento para incentivar os alunos a refletir sobre as suas próprias experiências e posições em relação à migração, promovendo um senso mais profundo de responsabilidade.

*“Gostamos muito da forma como a ferramenta se conecta aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Certamente ajudará os alunos a entender a relevância global dos desafios da migração e a importância de criar sociedades solidárias.”*  
Professor, Portugal

A recollha de feedback em cada contexto, que sem dúvida fortalecerá o potencial transformador da ferramenta, tem-se mostrado um verdadeiro momento de aprendizagem coletiva; ou, nas palavras de Paulo Freire, uma oportunidade de “educar uns aos outros, juntos, com a mediação do mundo”. A equipa do *Lives in Motion* e os educadores que desenvolvem a ferramenta, agora reformularão o jogo

com base no feedback recebidos das comunidades educativas, cada vez mais inspirados a fornecer a professores e alunos estímulos para se envolverem de forma crítica, empática e transformadora com o pluriverso das histórias de migração humana.



O EDS dos eventos pode ser consultado [aqui](#).

Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões expressas são exclusivamente do(s) autor(es) e não refletem necessariamente as opiniões da União Europeia ou da Agência Executiva Europeia para a Educação e a Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas por elas.