



Scaffolding in Teachers Development:
Mentoring and Mentors in Induction Programs



ComViver



Te@ch4SocialGood: formar professores para combater o cyberbullying

Apresentado por **Paula Ferreira**

CICPSI-FPUL

(Grupo Pro-Adapt)

Investigação em Psicologia da Educação e da Orientação

Projeto multidisciplinar que integra a cooperação entre as áreas da Psicologia da Educação, Psicologia das Organizações e Engenharia Informática – INESC-ID IST.

Projeto financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P. (*Te@ch4SocialGood: promoting prosociality in schools to prevent cyberbullying*; PTDC/PSI-GER/1918/2020), e pelo Centro de Investigação em Ciência Psicológica (CICPSI; UIDB/04527/2020; UIDP/04527/2020).



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

Número do projeto:
2020-1-PT-KA201-078764



EQUIPA



Ana Margarida Veiga Simão (CICPSI-FPUL)



Alexandra Marques Pinto (CICPSI-FPUL)



Alexandra Barros (CICPSI-FPUL)



Aristides Ferreira (ISCTE-IUL)



Paula Ferreira (CICPSI-FPUL)



Nádía Pereira (CICPSI-FPUL)



Parceiros:

- Ana Paiva
- Carlos Martinho
- Rui Prada

Papel dos professores no *cyberbullying*

- Apesar de os professores poderem ajudar a prevenir e resolver situações de *cyberbullying*, é frequente não se envolverem quando têm conhecimento deste tipo de comportamento entre alunos.

Importância da formação de professores

- Promover um maior envolvimento dos professores no *cyberbullying* - papel mais ativo e pró-social.

Formação de professores no *cyberbullying*

- Desenvolvimento da formação **Te@ch4SocialGood** em Portugal

Estudo 1

Objetivo: Adequar a formação às necessidades dos professores.

Estudo 2

Objetivo: Testar uma metodologia digital formativa, o jogo sério Pro(f)Social.

Estudo 1

Objetivo: Adequar a formação às necessidades dos professores.

Método

Participantes e instrumentos



$N = 63$

$M_{idade} = 50.85$

Sexo feminino =
69.4 %



Entrevista individual
semiestruturada

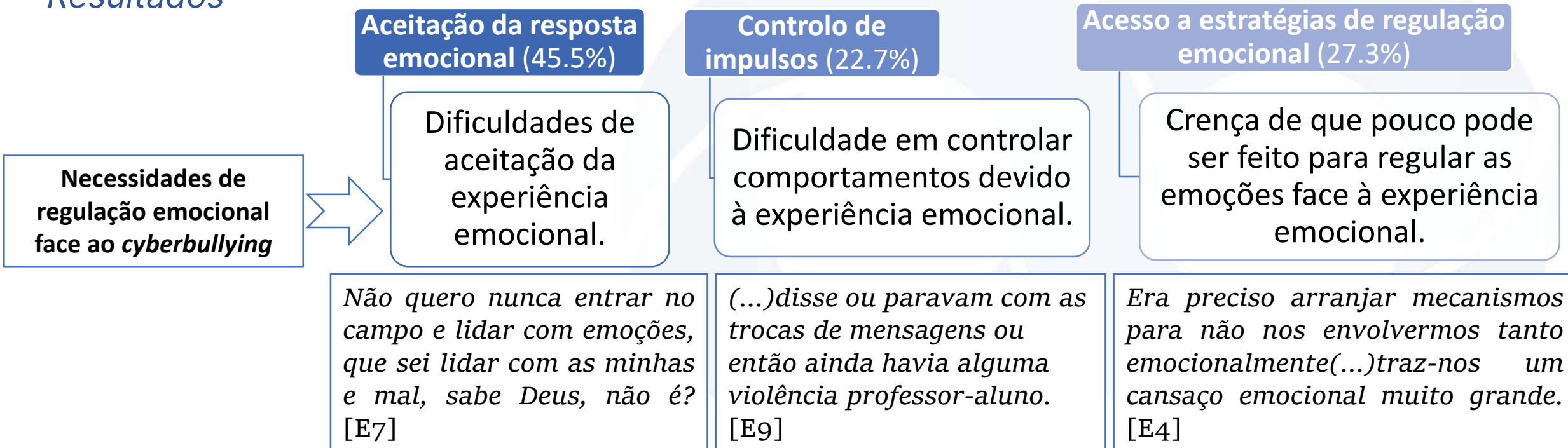
Análise de dados

- Análise de conteúdo
(ICC = .95).

Professores do 3^o ciclo das regiões norte, centro e sul de Portugal continental e dos Açores.

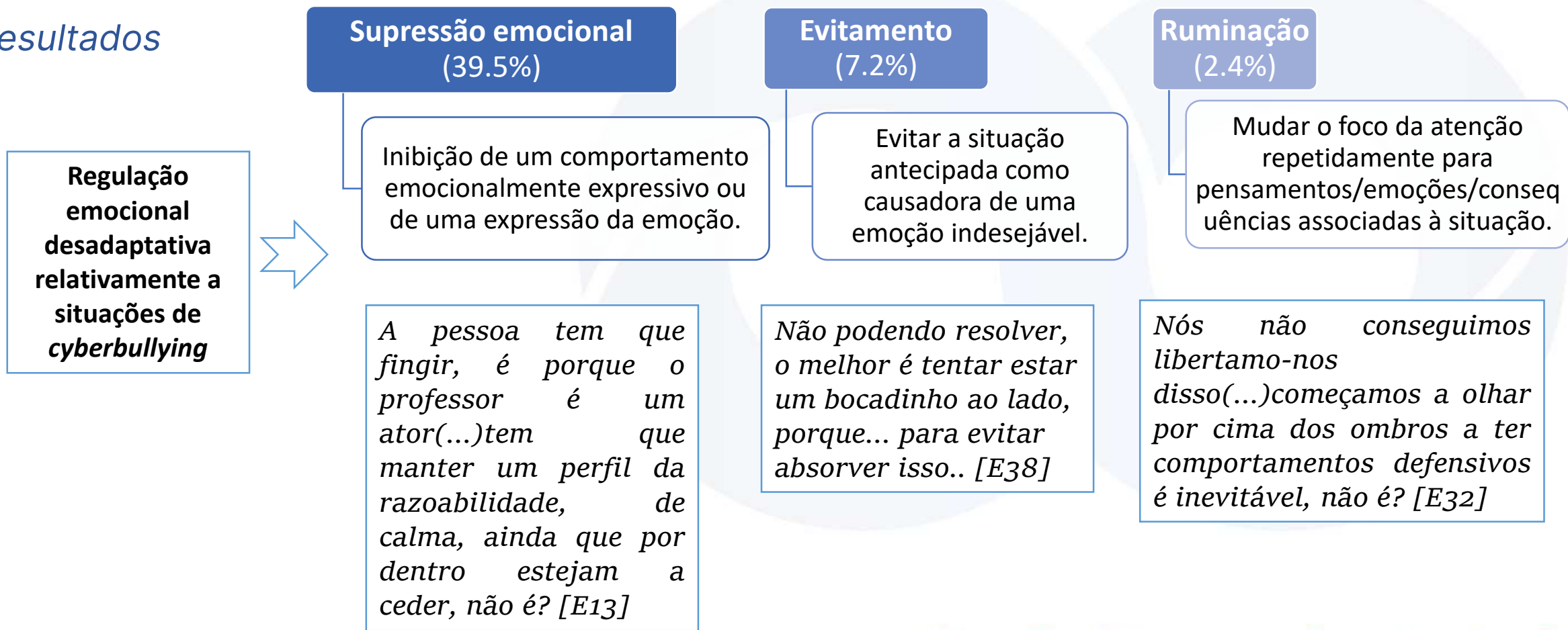
Estudo 1

Resultados



Estudo 1

Resultados



Estudo 1

Resultados

Menor empatia face a situações de *cyberbullying* em comparação com outras situações envolvendo alunos

Empatia relativamente ao *cyberbullying* (29.9%)

Empatia afetiva e cognitiva em relação a situações de *cyberbullying* envolvendo alunos.

Muitas vezes dava por mim a imaginar o que é que... qual seria a minha reação. [E28]

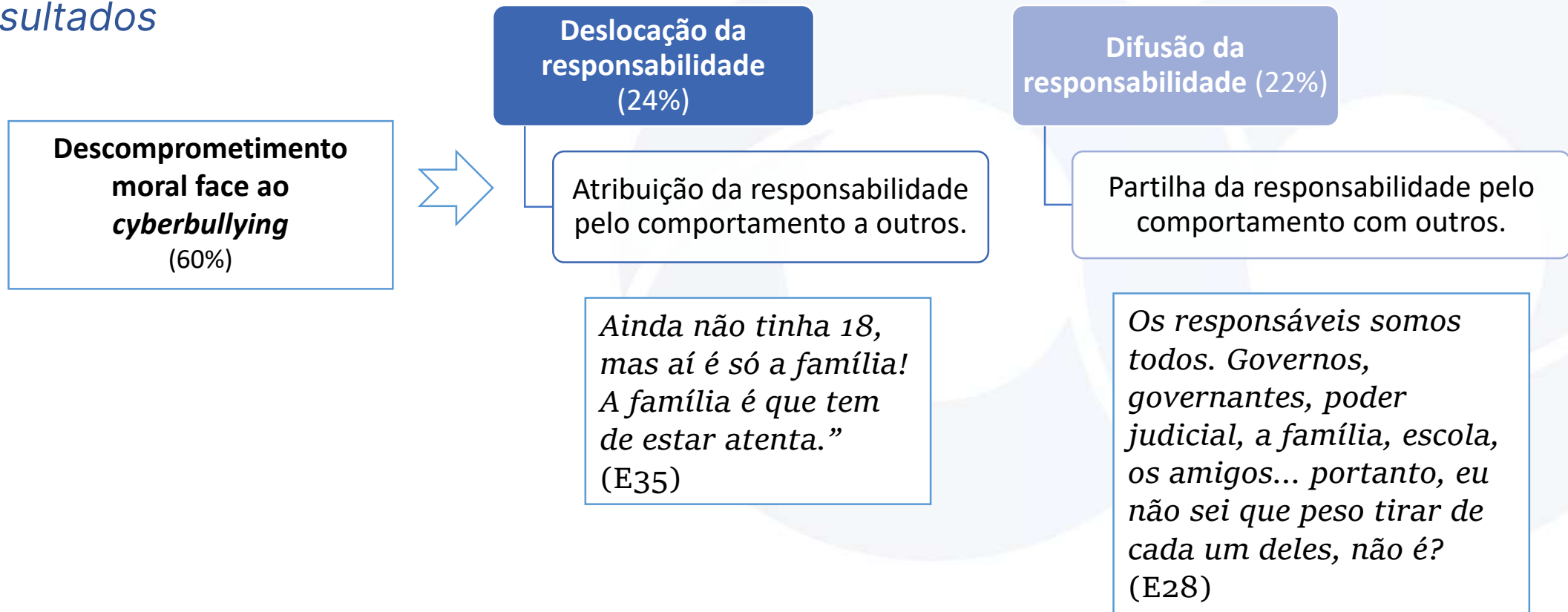
Empatia relativamente a outras situações (87.6%)

Empatia afetiva e cognitiva em relação a outras situações entre alunos (e.g., indisciplina, conflitos).

Tento que eles percebam que me consigo colocar no lugar deles e perceber determinadas atitudes. [E37]

Estudo 1

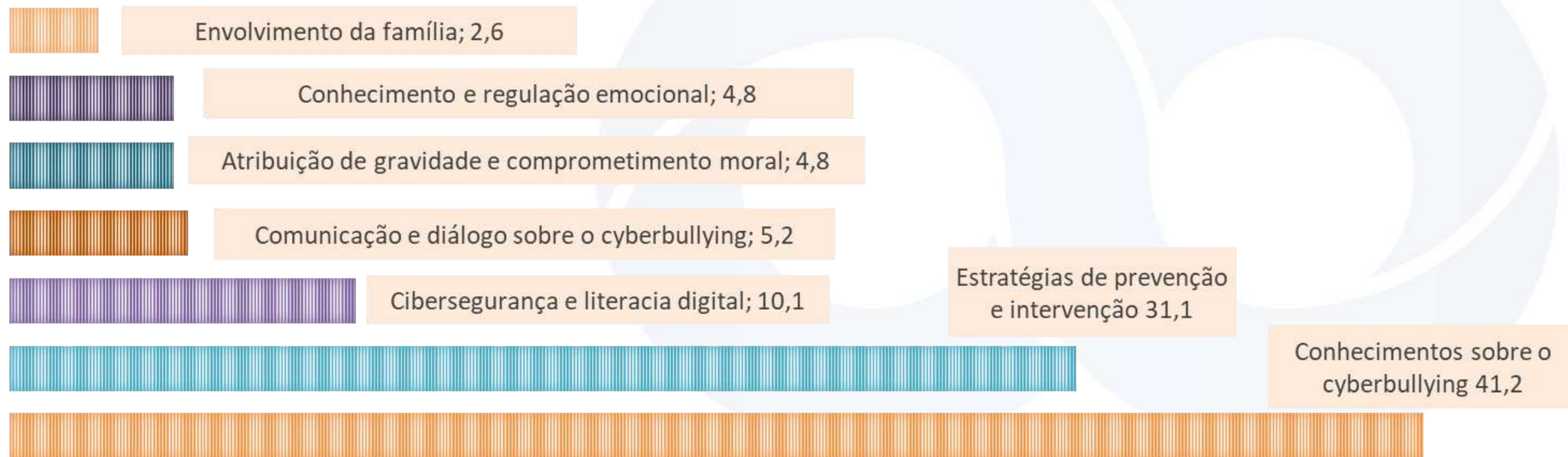
Resultados



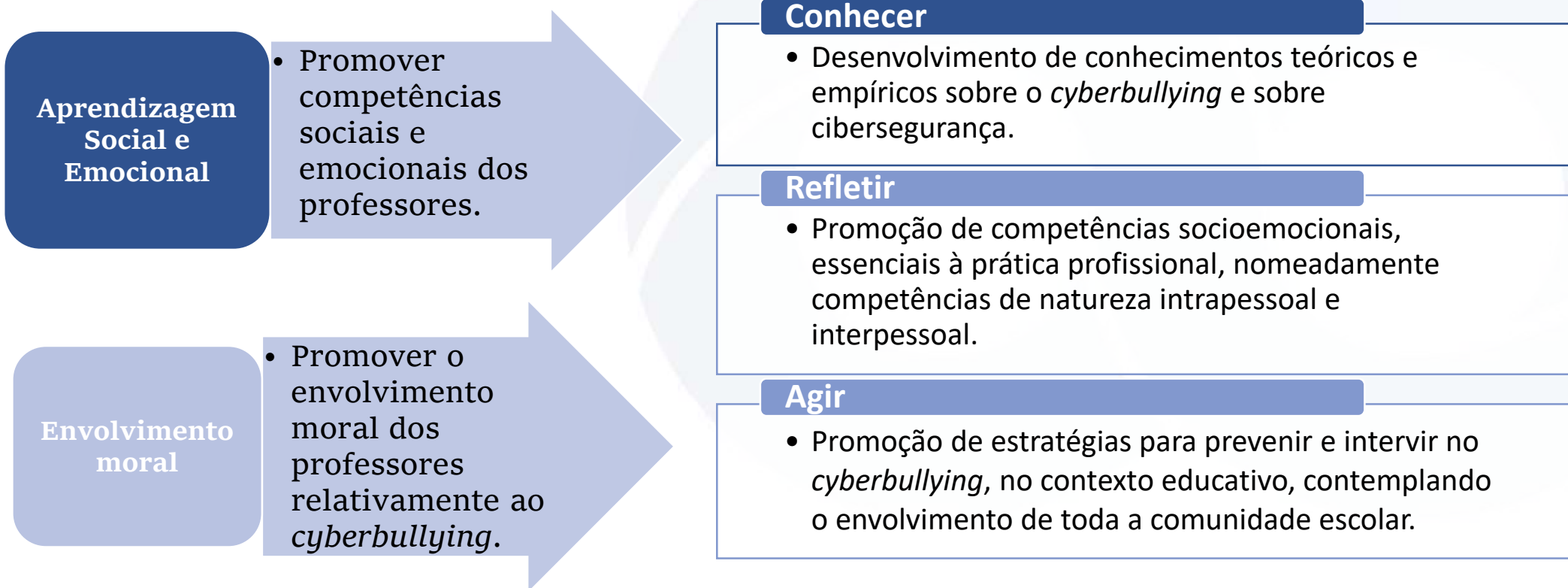
Estudo 1

Conteúdos formativos privilegiados pelos professores

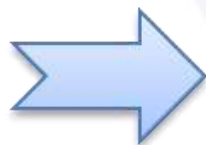
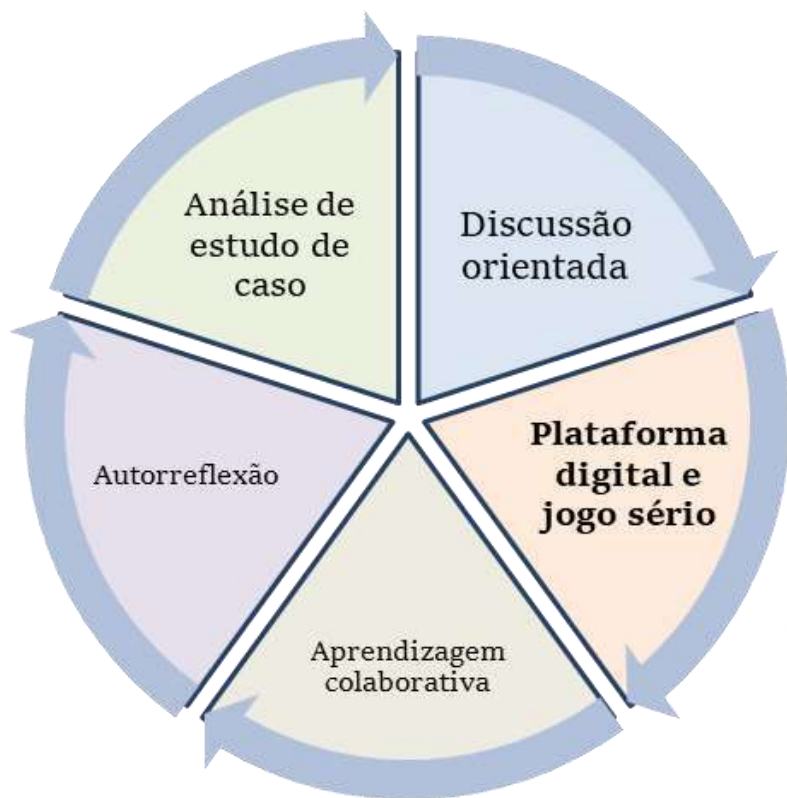
Resultados



Formação para professores no âmbito do *cyberbullying* em formato *blended-learning*



Formação para professores no âmbito do *cyberbullying* em formato *blended-learning*



Uso de metodologias digitais na formação de professores no *cyberbullying*



Jogo sério enquanto metodologia formativa

Estudo 2

Objetivo: Testar o jogo sério Pro(f)Social.

Método

Participantes e instrumentos



Sexo masculino =
83.3%

$M_{idade} = 53.2$

Professores de uma Escola Secundária da área metropolitana de Lisboa.

- Questionário individual
- Entrevista de grupo semiestruturada

Análise de dados

- Análise de frequências.
- Análise de conteúdo.

Jogo Pro(f)Social (protótipo)



Agentes sociais: alunos com diferentes histórias e perfis.

- Adaptado a partir do jogo Com@Viver.
- O jogador é professor numa escola e tem o objetivo de ajudar a escola a obter o certificado de Escola Pró-Social.
- Existem tarefas escolares normais para cumprir.
- O professor observa um caso de *cyberbullying*.
- Pode fazer diferentes escolhas que têm feedback.

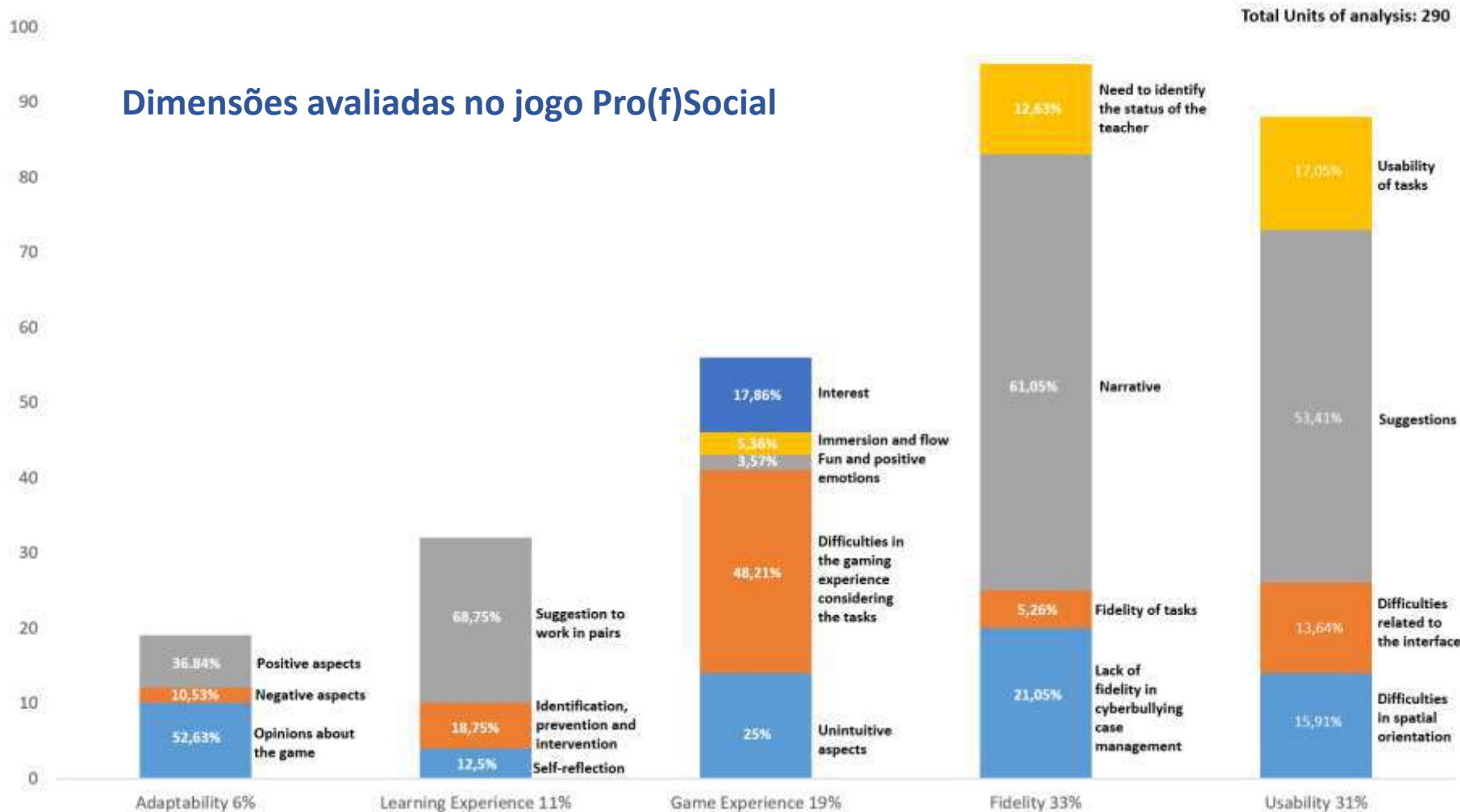


Estudo 2

Resultados

Todos os participantes consideraram ter realizado aprendizagens durante o jogo; consideraram-no uma metodologia formativa interessante e útil. Cerca de 60% considerou que o jogo permitiu refletir sobre o *cyberbullying*.

Dimensões avaliadas no jogo Pro(f)Social



Conclusões

As necessidades identificadas nos professores destacam a importância de incluir as dimensões da regulação emocional, empatia e (des)comprometimento moral em formações sobre *cyberbullying* e conteúdos relacionados com o reconhecimento do fenómeno e estratégias de prevenção e intervenção.

Conclusões

Os recursos digitais (e.g., jogos sérios) constituem abordagens inovadoras na formação de professores e que permitem complementar outras metodologias formativas.



Scaffolding in Teachers Development:
Mentoring and Mentors in Induction Programs



Com@Viver



Faculdade de Psicologia



OBRIGADA

Te@ch4SocialGood

Promover a pró-socialidade e
conviver sem cyberbullying

Contacto:
Paula da Costa Ferreira
paula.ferreira@campus.ul.pt



Cofinanciado pelo
Programa Erasmus+
da União Europeia

Número do projeto:
2020-1-PT-KA201-078764

