

## **Conceção de um e-course sobre processos participativos na criação de jogos como estratégia de capacitação na área da Deficiência Intelectual**

**Carla Sousa**  
carla.sousa@ulusofona.pt  
CICANT, Universidade Lusófona

**Filipe Costa Luz**  
filipe.luz@ulusofona.pt  
Hei-Lab, Universidade Lusófona

**Resumo** - Todos têm o direito a serem valorizados por aquilo que são, a ter oportunidades iguais para desenvolver suas competências e a viver uma vida gratificante. O projeto ID-Games está estruturado nessa crença e visa criar oportunidades para pessoas com deficiência intelectual (DI), ou outras com interesse e interação nesta realidade. Com o foco especial no desenvolvimento de um método inovador de inclusão de pessoas com DI no contexto dos países europeus, o [nome do projeto] é uma cooperação entre 6 instituições que produzirão oportunidades por meio de um curso eletrónico (*e-course*). Disseminando através de uma plataforma de *e-learning*, jogos híbridos (digitais e físicos), metodologias e conteúdos aplicados estarão disponíveis para apoiar o desenvolvimento e partilha de conhecimento para pessoas com DI, seus familiares, terapeutas, profissionais de saúde, *game designers*, desenvolvedores de jogos, estudantes universitários, pessoas de comunidades locais, voluntários, entre outros. As conclusões deste processo visam refletir acerca da democratização da capacitação dos *stakeholders* na área, encarando os sistemas de *e-learning* como uma oportunidade.

Palavras-chave: deficiência Intelectual; *e-course*; jogos híbridos; democratização;

### **Introdução**

O projeto ID-Games tem como principal objetivo o estabelecimento de uma parceria internacional estratégica baseada na crença de que cada pessoa deve ter a oportunidade de ser aceite, valorizada, tendo oportunidades iguais para desenvolver as suas competências e personalidade. Para tal, o projeto inclui seis parceiros, em quatro países diferentes, que representam os diversos *stakeholders* envolvidos no desenvolvimento e implementação de práticas inovadoras no âmbito da formação e desenvolvimento de competências em pessoas com deficiência intelectual (DI), desde escolas ou centros para pessoas com DI a instituições vocacionadas para a criação de jogos e ensino superior. Assim, pretende-se um trabalho concertado, visando:

- Promover a inclusão de pessoas com DI, envolvendo-as em workshops participativos de game design;
- Criar de *serious games* que apoiem a promoção de vários tipos de competências em pessoas com DI;
- Fomentar as competências de formadores, educadores, cuidadores e outros profissionais relevantes para o quotidiano das pessoas com DI;
- Empoderar as organizações que trabalham com esta população e/ou asseguram o

cumprimento dos seus direitos.

De modo a materializar os objetivos acima explanados, serão adotadas diversas estratégias, baseando o desenvolvimento de um conjunto de outputs, entre os quais:

- Uma metodologia de laboratórios participativos, onde as pessoas com DI, os seus cuidadores, formadores, profissionais da área, *game designers/developers*, estudantes universitários, outros membros da comunidade local e voluntários formem grupos mistos, para criar ideias-protótipos de *serious games*, visando as necessidades desta população;
- Desenvolver *serious games* adaptados à idade, interesses e necessidades das pessoas com DI;
- Criar um *e-course* de modo a fortalecer as competências de formadores, cuidadores e outros profissionais que trabalhem com pessoas com DI, bem como das organizações respetivas, para a implementação de workshops participativos de criação de jogos, bem como, na utilização de *serious games* para a promoção de competências nesta área;
- Desenvolver uma plataforma online para disseminar os resultados obtidos e os materiais do projeto a uma audiência tão abrangente quanto possível, a nível internacional, promovendo a inclusão e o desenvolvimento de competências das pessoas com DI.

O presente trabalho versa, em particular, sobre o *e-course* a ser desenvolvido no âmbito deste projeto, contextualizando a sua relevância nos contextos nacional e europeu e o processo que levará à sua concretização, bem como, o seu potencial papel na democratização da promoção de competências nos profissionais da área.

### Contextualização

Nos últimos anos, no campo dos estudos dos *media*, os jogos têm vindo a ser cada vez mais abordados e a sua relevância em processos associados à aprendizagem e/ou ao enriquecimento cognitivo tem sido progressivamente documentada, ainda que constitua um campo relativamente recente da investigação. Dos aspetos que a eles se associam, a motivação tem sido um dos mais explorados, face à capacidade deste meio para dar *feedback* imediato e concreto acerca da performance, promover o equilíbrio entre desafio e frustração e usar o fracasso como estímulo motivacional para o sucesso em mais larga escala (Granic, Lobel, & Engels, 2014). Os jogos são considerados um *media* imersivo, o que por si só poderia ser considerado facilitador do processo de aquisição de competências. Mas, além disso, a sua complexidade requer a coordenação de um número de variáveis, como a compreensão de processos, a gestão de redes sociais (como equipas ou clãs) e a expressão através de ferramentas digitais (Squire, 2008).

No contexto atual, pode ser referido um conjunto robusto de evidências científicas que suportam os efeitos positivos em processos cognitivos básicos cruciais para o desempenho quotidiano, tais como a perceção, a atenção e a memória (Eichenbaum, Bavelier, & Green, 2014). Além disso, a investigação também tem vindo a suportar o seu papel na estimulação de funções cognitivas mais complexas, como a tomada de decisão ou o funcionamento executivo (Ashinoff, 2014; Eichenbaum, Bavelier, & Green, 2014).

Também os jogos de tabuleiro, em particular, têm vindo a ser estudados neste âmbito, existindo

diversos estudos que reportam aspetos interessantes da sua relevância para a função cerebral, os seus efeitos cognitivos e potencial na modificação de aspetos do estilo de vida, relacionados com a saúde e o bem-estar (Nakao, 2019).

A investigação no âmbito dos *serious games* para a DI tem vindo a centrar-se em três tipos de objetivos primordiais: a aprendizagem/promoção de competências; a definição de metodologias para *game design* e *game development*; e a identificação de padrões e comportamentos na utilização dos videojogos. Apesar disso, é também sublinhada a falta de resultados empíricos na área, realçando-se algumas fragilidades metodológicas dos estudos existentes (Cano, García-Tejedor & Fernández-Manjón, 2015; Jiménez, Pulina, & Lanfranchi, 2015).

DI refere-se a uma perturbação, com início durante o período desenvolvimental, que inclui défices tanto no funcionamento intelectual, quanto no funcionamento adaptativo, nos domínios concetual, social e prático (American Psychiatric Association, 2014).

Os paradigmas sociais de abordagem à problemática da deficiência evoluíram da denominada caridade social até à atual cidadania social, organizando-se tal evolução em quatro fases cronológicas principais, exclusão - segregação - integração e inclusão (Emygdio da Silva, 2009; Fontes, 2009). Com esta mudança, também o tipo de respostas sociais e intervenções para as pessoas com DI se modificou, em particular as formas de avaliação e caracterização desta população, que transitaram de uma perspetiva eminentemente médica, focada em aspetos diagnósticos, para uma perspetiva baseada na descrição da funcionalidade dos sujeitos, independentemente das causas neurodesenvolvimentais inerentes à deficiência (Emygdio da Silva & Coelho, 2014).

Tais mudanças acompanharam mudanças ao nível do sistema educacional e ao nível da concetualização das intervenções neste campo, que devem visar o fornecimento do suporte necessário para que as pessoas com DI ultrapassem as suas dificuldades quotidianas, bem como, estratégias para remover as barreiras existentes (Emygdio da Silva & Coelho, 2014). Atualmente, as intervenções são cada vez mais concebidas considerando a pessoa com DI como agente ativo na sua própria vida, sublinhando o papel do auto-conceito (Fonseca et al, 2019), da autodeterminação (Leitão, 2015) e do empoderamento/participação social (Centro de Reabilitação Profissional de Gaia & Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa, 2007) como centrais para autonomia e para o bem-estar.

Segundo os dados do censo de 2011, cerca de 17,79% dos cidadãos com mais de cinco anos de idade, referiram ter dificuldade elevada ou completa na realização de pelo menos uma, de um conjunto de seis atividades (ver, ouvir, andar, memória/concentra-se, tomar banho vestir-se, despir-se/fazer-se entender). Na população acima dos 65 anos de idade, este número aumenta para 49,51%. Andar é a atividade mais mencionada (25% no grupo acima dos cinco anos e 27% no grupo acima dos 65 anos), seguida por ver (23% no grupo acima dos cinco anos e 19% no grupo acima dos 65 anos) e pela memória/concentra-se (17% no grupo acima dos cinco anos e 15% no grupo acima dos 65 anos) (Instituto Nacional de Estatística, 2012). Já no contexto europeu segundo o Eurostat (2019), uma em cada sete pessoas reporta algum tipo de dificuldade em atividades básicas de vida diária (14%).

Tendo em conta que tais dados não nos permitem estabelecer um panorama sobre os cidadãos com deficiência, nem sobre as pessoas com DI em particular, é importante considerar a dimensão do número de apoios financeiros concedidos a esta população. Em 2018, 93916 pessoas com deficiência (ou respetivas famílias) recebiam apoio da Segurança Social, recebendo em média 63,37 euros cada, com um total de 89931 despendidos pelo estado no pagamento de tais prestações sociais (Fundação Francisco Manuel dos Santos, 2019a; 2019b; 2019c).

No que concerne à empregabilidade, o quadro legal português e as políticas atuais incluem medidas de suporte e orientação vocacional dirigidas às pessoas com deficiência, nomeadamente o Programa de Emprego e Apoio à Qualificação das Pessoas com Deficiência. Adicionalmente, foi implementado, desde 2001, um sistema de quotas para as pessoas com deficiência na administração pública (Pinto & Pinto, 2018, p. 24). Ainda assim, em 2016 a taxa de atividade das pessoas com deficiência era bastante inferior à das pessoas sem deficiência, (66,7% e 85,7%, respetivamente). Por essa altura, as pessoas com deficiência representavam 0,51% dos recursos humanos em empresas com mais de 10 colaboradores e em 2017 representavam 2,41% dos funcionários da administração pública (Pinto & Pinto, 2018, p. 6).

Em 2016, o risco de pobreza ou exclusão social era significativamente mais alto em pessoas com deficiência, tanto no grupo entre os 16 e os 64 anos de idade (38,2%; 16% superior que na mesma faixa etária sem deficiência), quanto no grupo acima dos 65 anos de idade (24,8%; 8,2% superior que na mesma faixa etária sem deficiência). Estes valores são também superiores aos da União Europeia (UE) para ambos os grupos etários (Pinto & Pinto, 2018, p. 47). De realçar que tais estatísticas não especificam as pessoas com DI mas as pessoas com deficiência *lato sensu*, não sendo possível indicar dados efetivos sobre este grupo. Ao nível europeu, a taxa de empregabilidade das pessoas entre os 16 e os 64 anos de idade sem deficiência (67%) é também bastante superior à das pessoas com dificuldade em alguma das atividades básicas da vida diária (47%) (Eurostat, 2019).

No campo da intervenção com adultos, existem diversos tipos de intervenções disponibilizadas pelo sistema público, financiadas pela Segurança Social e coordenadas por Organizações Não Governamentais das Pessoas com Deficiência (ONGPD). A inclusão de cada pessoa em cada tipo de intervenção depende grandemente das necessidades de suporte, considerando o nível de autonomia, mas também da sua rede de suporte familiar e/ou social e das vagas disponíveis no sistema, que se encontram frequentemente abaixo das necessidades dos sujeitos (Pinto & Pinto, 2018, p. 56).

Em Portugal no campo da investigação-ação, e ainda que se denote diferença no número de projetos existentes comparando com outras áreas, é possível sublinhar alguns desenvolvimentos tais como: o projeto IDP Living (financiado pelo programa ERASMUS+); o projeto MINCE (financiado pelo programa ERASMUS+); ou o projeto TOPSIDE (Financiado pela Secretaria Geral para a Educação e Cultura da Comissão Europeia). A maioria destes projetos têm como objetivo maioritário promover a inclusão social, através de processos participativos, através da criação de condições para a vida independente das pessoas com DI.

O presente trabalho pretende refletir acerca dos dados acima de forma crítica, sustentando a

necessidade de desenvolvimento de um *e-course* em diversas línguas, visando a democratização do acesso dos profissionais da área e cuidadores sobre processos participativos de criação de *serious games*.

### Descrição

A definição de uma plataforma de ensino à distância aplicada ao espectro alargado de DI, seus familiares, profissionais de saúde na área, exige um cuidadoso estudo de modelos já vigentes. De igual modo, este projecto tem o intuito de criar estruturas para tornar as universidades mais inclusivas, fomentando a participação de pessoas com deficiência intelectual em programas de aprendizagem ao longo da vida, tornando mais acessíveis os materiais de ensino.

Após a agenda de Lisboa (2000), novas políticas de oferta de educação, formação e oportunidades para adultos com dificuldades de aprendizagem foram significativamente ampliadas na missão da Comunidade Europeia. Desde o início do programa de aprendizagem ao longo da vida, em 2007, mais de 60 projetos individuais foram financiados, abordando esta temática, sendo que no período anterior deste programa, até 2006, foram financiados mais de 90 projetos com objetivos semelhantes (EASPD, 2016). Verifica-se também uma importante falha na amplitude dos cursos desenvolvidos na área, que segundo o atlas de 2007 desenvolvido pela Organização Mundial de Saúde (WHO, 2007), os conteúdos estão limitados a poucos profissionais (psiquiatras, psicólogos ou profissionais de educação a trabalhar na área da DI). Tais dados aparecem em consonância com a revisão sistemática de Salvador-Carulla (2017), que enfatiza a escassez de conteúdos formativos na área da DI, reportando a falta de programas de graduação ou pós-graduados, que quando existem tendem a se restringir a poucas áreas profissionais, como a Psicologia ou a Psiquiatria. Tais factos reforçam a necessidade de formação sistemática e acessível nesta área.

Assim sendo, o desenvolvimento de um *e-course* partirá do estudo aprofundado dos cursos anteriormente implementados, de acordo com os registos da comissão europeia e Organização Mundial de Saúde. Após a análise do documento EASPD (2016), verificamos que dos 37 projetos indicados, 24 deixaram de ter domínios activos, apenas 2 estão actualizados, sendo que os restantes não têm cursos ou recursos formativos completos disponíveis, apresentando apenas informação dos eventos (fotos, *reports* ou *newsletters*).

Nestes casos, verifica-se que o financiamento não produziu a continuidade dos projectos, reforçando-se assim a missão deste projecto em perdurar após a sua implementação.

O objectivo de um curso de *e-learning* no contexto do projecto ID-Games é tornar acessível o conhecimento para organizar workshops de jogos de co-criação direccionados a DI, no seu próprio país, fortalecer suas habilidades, qualidade de vida, aumentar as o tempo diário de entretenimento e criar um impacto em termos de inclusão. Este curso será inovador em termos de material gerado para o treino de formadores, na acessibilidade às pessoas das comunidades locais aos conteúdos disponíveis para criar laboratórios de criação de jogos e, por conseguinte, que resultem em novos materiais aplicados para as DI que lhes estão próximas.

O *e-course* baseia-se também na noção de autodeterminação como um dos eixos centrais da intervenção na área da DI (Leitão, 2015; Mumbardó-Adam, 2017), procurando adotar processos

participativos de design, em que as pessoas com DI sejam ativamente envolvidas em todas as fases (Leitano, 2017).

## Conclusão

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre o processo de conceitualização de um *e-course*, no âmbito do projeto ID-Games, para capacitar profissionais e cuidadores na área da DI para a promoção de workshops participativos de criação de jogos promotores de autonomia e inclusão.

Ao refletir sobre o contexto de surgimento do referido *e-course* é possível justificar a sua pertinência dado o número de pessoas que, a nível nacional e europeu necessitam de suporte em atividades básicas da vida diária, aliando-o à escassez de financiamento e de capacitação dos profissionais, cuidadores formais e cuidadores informais na área. Estabelece-se também como prioridade tornar as ferramentas de disseminação sustentáveis no tempo, para lá do término do projeto.

Assim, ao conceitualizar um currículo tendo em conta as boas práticas de experiências anteriores e os atuais eixos, considerados como centrais na intervenção com pessoas com DI, pretende-se refletir acerca do seu potencial papel na democratização da promoção de competências nos profissionais e restantes *stakeholders* da área. Deste modo, contamos mudar a atitude das comunidades locais em relação ao DI; melhorar a inclusão; capacitar as habilidades dos instrutores e profissionais de identificação em termos de cooperação com outros profissionais; capacitar as habilidades dos cuidadores por meio do treino de implementação de jogos; e capacitar a consciencialização das pessoas sobre identificação e inclusão de DI.

Futuramente, pretendemos descrever detalhadamente toda a prática da criação do curso, de modo a torná-la replicável em diferentes contextos, bem como, disseminar a própria plataforma e materiais, estimulando a participação. É importante relevar que tal abordagem sistemática à conceção do *e-course* não garante a sua eficácia na promoção de conhecimentos e/ou o seu valor educacional, pelo que trabalhos futuros deverão versar sobre o estudo da sua implementação e dos processos de aprendizagem inerentes.

## Referências

- American Psychiatric Association (2014). *DSM-5: Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais* (5ª Ed.). Lisboa: Climepsi Editores.
- Ashinoff, B. (2014). The potential of videogames as a pedagogical tool. *Frontiers In Psychology*, 5.
- Cano, A. R., García-Tejedor, A., & Fernández-Manjón, B. (2015). A Literature Review of Serious Games for Intellectual Disabilities. In Gráinne Conole, Tomaž Klobučar, Christoph Rensing, Johannes Konert, Elise Lavoué (eds.), *Design for Teaching and Learning in a Networked World - Lecture Notes in Computer Science* (pp. 560 - 563). Nova Iorque: Springer International Publishing.
- Centro de Reabilitação Profissional de Gaia & Instituto Superior de Ciências do Trabalho e da Empresa (2007). *Enhancing the Quality of Life of People with Disabilities – A Strategy for Portugal*. Vila Nova de Gaia, Portugal: CRPG.
- EASPD (2016). *Inspiring Practices: Education for Learners with Intellectual Disabilities*. The



European Association of Service providers for Persons with Disabilities. [https://www.easpd.eu/sites/default/files/sites/default/files/AnnualReports/5.6\\_easpd\\_report\\_inspiring\\_practices\\_education\\_for\\_learners\\_with\\_intellectual\\_disabilities.pdf](https://www.easpd.eu/sites/default/files/sites/default/files/AnnualReports/5.6_easpd_report_inspiring_practices_education_for_learners_with_intellectual_disabilities.pdf) (Acessível 15 em Janeiro de 2020)

Eichenbaum, A., Bavelier, D., & Green, C. (2014). Videogames - Play that can do serious good. *American Journal Of Play*, 7(1), 50-72.

Emygdio da Silva, M. O. (2009). Da Exclusão à Inclusão: Concepções e Práticas. *Revista Lusófona de Educação*, 13, 135-153.

Emygdio da Silva, M. O. & Coelho, F. (2014). Da deficiência mental à dificuldade intelectual e desenvolvimental. *Revista Lusófona de Educação*, 28, 163-180.

Eurostat (2019). *Disabilities among the working age population*. [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/images/8/8c/Infographic\\_Disability\\_statistics\\_final.png](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/images/8/8c/Infographic_Disability_statistics_final.png) (Acessível 15 em Janeiro de 2020)

Fonseca, I., Almeida, B., Roldão, S., Jesus, R., Lopes, J., Santos, S. (2019). Self-concept in persons with Intellectual and Developmental Disability in Portugal: A systematic review. *Análise Psicológica*, 37(1), 53-70.

Fontes, F. (2009). Pessoas com deficiência e políticas sociais em Portugal: Da caridade à cidadania social. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, 86, 73-93.

Fundação Francisco Manuel dos Santos (2019a). *Prestações familiares da Segurança Social - Quantas famílias recebem o abono de família, a bonificação por deficiência ou os subsídios mensal vitalício, de morte e funeral ou de assistência de terceira pessoa?*. <https://www.pordata.pt/Portugal/Presta%3%a7%c3%b5es+familiares+da+Seguran%c3%a7a+Social-122-453> (Acessível 15 em Janeiro de 2020).

Fundação Francisco Manuel dos Santos (2019b). *Valores mensais de algumas prestações familiares da Segurança Social - Qual o montante mensal que as famílias recebem da Segurança Social em abono de família, bonificação por deficiência ou subsídios mensal vitalício, de morte e funeral ou de assistência de terceira pessoa?*. Lisboa: PORDATA. Retrieved from: <https://www.pordata.pt/Portugal/Valores+mensais+de+algumas+presta%3%a7%c3%b5es+familiares+da+Seguran%c3%a7a+Social-115-3453>

Fundação Francisco Manuel dos Santos (2019c). *Despesa da Segurança Social: subsídios à infância e à família, por tipo - Quanto gasta a Segurança Social com o abono de família, a bonificação por deficiência ou os subsídios mensal vitalício, de morte e funeral ou de assistência de terceira pessoa?*. Lisboa: PORDATA. Retrieved from: <https://www.pordata.pt/Portugal/Despesa+da+Seguran%c3%a7a+Social+subs%3%adidos+%3%a0+inf%3%a2ncia+e+%3%a0+fam%3%adlia++por+tipo-121-445> (Acessível 15 em Janeiro de 2020).

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing videogames. *American*

*Psychologist*, 69(1), 66-78.

Leitano, M. I. (2017). Developing a Participatory Approach to Accessible Design. *International Journal of Sociotechnology and Knowledge Development*, 9(4), 1-11.

Instituto Nacional de Estatística (2012). *Censos 2011 Resultados Definitivos – Portugal*.  
[https://censos.ine.pt/xportal/xmain?xpid=CENSOS&xpgid=ine\\_censos\\_publicacao\\_det&contexto=pu&PUBLICACOESpub\\_boui=73212469&PUBLICACOESmodo=2&selTab=tab1&pcensos=61969554](https://censos.ine.pt/xportal/xmain?xpid=CENSOS&xpgid=ine_censos_publicacao_det&contexto=pu&PUBLICACOESpub_boui=73212469&PUBLICACOESmodo=2&selTab=tab1&pcensos=61969554) (Acessível em 15 Janeiro de 2020).

Jiménez, M. R., Pulina, F., & Lanfranchi, S. (2015). Video games and Intellectual Disabilities: a literature review. *Life Span and Disability*, 18(2), 147-165.

Leitão, G. (2015). *Promoção da autodeterminação em pessoas com deficiências e incapacidades*. Mestrado em Psicologia, na área de especialização em Psicologia da Educação, Desenvolvimento e Aconselhamento, Universidade de Coimbra.

Nakao, M. (2019). Special series on “effects of board games on health education and promotion” board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(5).

Pinto, P. C. & Pinto, T. J. (2018). *Pessoas com deficiência em Portugal: Indicadores de Direitos Humanos 2018*. Lisboa: Observatório da Deficiência e Direitos Humanos - Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas.

Mumbardó-Adam, C., Guàrdia-Olmos, J., Adam-Alcocer, A., Carbó-Carreté, M., Balcells-Balcells, A., Giné, C., & Shogren, K. (2017). *Self-Determination, Intellectual Disability, and Context: A Meta-Analytic Study*. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 55(5), 303-314. arning Systems for an Interactive Age. *Educational Technology*, 17-21.

Salvador-Carulla, L., Martínez-Leal, R., Heyler, C., Alvarez-Galvez, J., Veenstra, M., & García-Ibáñez, J. et al. (2013). Training on intellectual disability in health sciences: the European perspective. *International Journal of Developmental Disabilities*, 61(1), 20-31.

WHO (2007) Atlas: global resources for persons with intellectual disabilities 2007.  
[https://www.who.int/mental\\_health/evidence/atlas/atlas\\_intellectual\\_disabilities\\_2007/en/](https://www.who.int/mental_health/evidence/atlas/atlas_intellectual_disabilities_2007/en/)  
(Acessível 15 em Janeiro de 2020).

## Aknowledgment

O presente trabalho é financiado por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto «UIDP/05380/2020». Os autores agradecem igualmente à equipa internacional do projeto ID-Games ([www.idgames.eu](http://www.idgames.eu)), financiado pela Comissão Europeia, ao abrigo do programa Erasmus+, enquadrado nas ações de cooperação para a inovação e troca de boas práticas - parcerias estratégicas para a população adulta (Key Action 2).