

Eu e os Outros – avaliação de um recurso educativo digital

ANA FILIPA SOLEDADE

CRI / IDT (Centro de Respostas Integradas de Leiria do Instituto da Droga e da Toxicodependência, I.P.); CIID / IPL (Centro de Investigação Identidade e Diversidade do Instituto Politécnico de Leiria).

filipasoledade@gmail.com

SUSANA HENRIQUES

ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, CIES-IUL, Lisboa, Portugal; UAb.

Susana.a.henriques@gmail.com

Resumo:

Projecto de âmbito nacional, criado pelos serviços centrais do IDT, I.P., o Projecto “Eu e os Outros” surge associado ao sítio juvenil www.tu-alinhas.pt, como um espaço educativo de sensibilização e reflexão relativamente à temática das drogas e outras áreas relacionadas com o crescimento. Os principais objectivos a alcançar são: promover a educação para a saúde; reforçar o enfoque na abordagem preventiva; estimular nos alunos o debate crítico, a construção partilhada de conhecimentos e atitudes. Tendo em vista a implementação do projecto, com continuidade, tem-se vindo a formar um grupo de professores e de outros técnicos enquanto agentes educativos e socializadores privilegiados. Consideramos que se trata de um grupo estratégico no desenvolvimento e integração de novas perspectivas sobre o ensino, formação e aprendizagem usando o “Eu e os Outros” como um recurso educativo digital. Paralelamente, tem-se procedido à avaliação das acções de formação e implementação realizadas. Nesta comunicação apresentamos os principais resultados da avaliação realizada evidenciando estratégias de formação e educação inovadoras, na percepção, quer dos aplicadores enquanto agentes educativos, quer dos alunos envolvidos. A utilização deste jogo enquanto recurso educativo e os resultados da avaliação da sua implementação experimental permitem questionar e equacionar novas pistas de investigação relacionadas com as estratégias educativas associadas aos meios digitais. No contexto das sociedades actuais da informação, baseadas no conhecimento, onde se pressupõe a activa participação da população, é imprescindível o estímulo do desenvolvimento e a avaliação da implementação de novas abordagens pedagógicas no sentido da contínua capacitação do indivíduo para a uma actuação cívica – aos níveis político, social, económico, cultural, mediático.

Palavras-chave:

Recursos educativos digitais, cidadania, avaliação da intervenção.

O Projecto

O Projecto “Eu e os Outros” é um projecto de âmbito nacional, criado pelos serviços centrais do IDT, I.P., associado ao sítio juvenil www.tu-alinhas.pt, como um espaço educativo de sensibilização e

reflexão relativamente à temática das drogas e outras áreas relacionadas com o crescimento. Trata-se de um projecto de promoção da saúde, com enfoque na prevenção das toxicodependências, dirigido a alunos dos 11 aos 15 anos (3º Ciclo do Ensino Básico). Tem como principais objectivos: promover a educação para a saúde; reforçar o enfoque na abordagem preventiva; estimular nos alunos o debate crítico, a construção partilhada de conhecimentos e atitudes.

A implementação deste projecto passa pela realização de sete sessões por cada história / tema. As oito histórias (com oito temas e oito personagens) têm um personagem central por tema, há um cruzamento de várias dimensões dentro de cada tema com perspectivas diferentes das várias questões e as substâncias psicoactivas estão presentes em diferentes histórias fornecendo uma noção de diversidade de efeitos, contextos, padrões de consumo, etc. Estas histórias irão permitir ao aluno colocar-se no papel do outro, identificando-se com algumas temáticas e encontrando algumas pistas para enfrentar situações-problema. Os jovens poderão reflectir sobre as questões levantadas em cada história e, à medida que vão avançando, têm de tomar decisões que condicionarão todo o desenrolar da história.

Os desafios e enredos das oito histórias têm como contexto situações relacionadas com os temas – Crescer, Amigos, Família, Amores e Paixões, Escola, Divertimento, E no Futuro..., Quando a Justiça não é Cega... – e, têm como motores as oito personagens – Jamal, Catarina, Emanuel, João, Alice, Sabrina, Daniel e Maria – criadas por jovens em termos gráficos, de personalidade, de contexto social, de representação social de culturas juvenis ou tribos urbanas – *surfista, gótica, nerd, dread, fashion, beta, estrangeiro, freak...* (www.tu-alinhas.pt). Daqui resulta uma aproximação à temática das drogas exigindo uma reflexão e tomada de decisão face aos diversos desafios com que se deparam.

A implementação seguiu a seguinte metodologia: turmas de escolas do 3º Ciclo do Ensino Básico (alunos entre 11 e 15 anos, aproximadamente); dois aplicadores (um assumindo-se como “mestre de jogo”) sendo um destes, professor da turma nas áreas curriculares não disciplinares de Formação Cívica, Área Projecto ou Estudo Acompanhado; uma cadeira decisória rotativa pela qual tem de passar cada um dos alunos experimentando diferentes papéis; espaço de argumentação e antecipação de consequências na tomada de decisão para o grupo; fornecimento de respostas complementares de dinamização do grupo (para consolidar a reflexão acerca das questões que vão sendo abordadas).

A articulação entre o CIID e IDT, I.P. assenta no Grupo Técnico de Suporte (GTS) cujo papel passa pelo planeamento, acompanhamento, avaliação. Em termos de planeamento, este Grupo mobiliza e dinamiza a implementação do projecto na área geográfica de Leiria (incluindo a formação aos aplicadores), é o elo de ligação entre a equipa dos serviços centrais e os aplicadores e garante a articulação com as estruturas locais potenciando os recursos existentes. O acompanhamento à implementação do projecto decorre das necessidades sentidas pelo grupo de aplicadores (planeamento e estruturação das sessões de aplicação de acordo com os objectivos de trabalho pré-estabelecidos para cada grupo; orientação dos aplicadores na resolução de situações-problema que digam respeito à gestão da dinâmica de grupo). A avaliação assume-se como uma aplicação do protocolo de avaliação estabelecido no que diz respeito à recolha dos dados de avaliação e ao tratamento dos mesmos e consequente fornecimento de informação de execução do projecto.

A abordagem pelo jogo da promoção da saúde e da prevenção

No “Eu e os Outros”, a utilização do jogo como instrumento preventivo é organizada num programa de intervenção com uma estrutura temporal e sequencial mais ou menos definida. Isto pressupõe a conquista progressiva de um conjunto de conteúdos ou competências, ou a constância do trabalho desenvolvido num determinado sentido. Neste caso, a consistência da intervenção é conseguida através de enredos que estabelecem pontes entre cada sessão, como capítulos de uma

história. O jogo implica descoberta, vivência das histórias, um processo dinâmico e uma forma acrescida de ganhar segurança e autonomia (Arez e Neto, 2000).

A abordagem pelo jogo – jogo de exercício, simbólico e de regras, jogo protagonizado, jogo teatral – e a sua componente lúdica têm uma extrema importância no desenvolvimento psicológico e como estratégia preventiva. Estas construções lúdicas envolvem a compreensão dos valores, atitudes e representações associadas às práticas realizadas, aos contextos de acção e à gestão do tempo relacionado com as rotinas da vida diária de natureza formal (tempo escolar) e informal (tempo livre espontâneo ou institucionalizado). Ainda que, por vezes o jogo seja centrado no sujeito, a unidade de desenvolvimento deverá ser de índole relacional (Arez e Neto, 2000).

O Projecto baseia-se nos princípios da narrativa interactiva, partindo do pressuposto de que a melhor forma de saber qual a relação dos jovens com qualquer temática é através das suas próprias palavras, analisando as suas próprias narrativas sobre os diversos fenómenos em espaços de conversa, formais e informais. Será, assim, reencontrado espaço para a vivência integrada do risco, da exploração, do confronto com o inesperado ao mesmo tempo que garante um espaço de relação e de encontro com o outro (Melo, 2006).

Desta forma, promove-se a reflexão sobre a sua atribuição de significado e os processos de transacção pessoais implicados na sua construção. O processo de reflexão é o momento em que cada um selecciona o que de mais significativo ocorreu durante a acção, decide se o quer e pode partilhar com os outros e procura a forma correcta de o fazer, confrontando-se com a reacção dos outros. Para o fazer, cada um elabora o que inicialmente não passou de uma vivência provocada e atribui-lhe significado em função de experiências anteriores. Esta aprendizagem vivencial segue algumas fases: vivência do jogo (como foi?); relato de sentimentos, emoções ou reacções (como se sentiram? de que gostaram mais?); avaliação da performance (ficaram contentes com o resultado do jogo? era o que estavam à espera?); exploração dos conteúdos temáticos (o que acham que foi mais importante neste jogo? o que é que este jogo trabalha?); e perspectiva de mudança (se voltassem a jogar o que é que mudariam?) (Gramigna, 1994).

“A educação para a saúde só poderá obter resultados significativos se passar a ser integrada no quotidiano escolar e deixar de ser uma actividade de certos professores e de algumas organizações exteriores à escola: para isso, as escolas precisam de se abrir ao exterior...” (Sampaio em DGIDC, 2007:10). Ora, sendo o meio escolar um espaço privilegiado na abordagem preventiva com o seu papel de educar, informar, estimular a reflexão e capacitar os jovens para uma tomada de decisão que conduza escolhas conscientes e promotoras de bem-estar, este projecto representa uma forma dinâmica e interactiva de ir ao encontro de objectivos de educação e de saúde numa perspectiva de promoção global de competências transversais de cidadania.

Neste contexto entendemos a prevenção como “um nível de intervenção técnico-científico e, em sentido geral, pode entender-se como um processo activo de implementação de iniciativas tendentes a modificar e melhorar a formação integral e a qualidade de vida dos indivíduos, fomentando competências pessoais e sociais, no sentido do bem-estar das populações” (Marques em DGIDC, 2007:80).

Esta intervenção preventiva pode operacionalizar-se em três níveis de estratégias: universal, selectiva e indicada, isto é, dirigida ao conjunto dos alunos, a grupos específicos de alunos (turmas/grupos identificados com determinadas vulnerabilidades psicossociais) ou a determinados subgrupos já apresentando comportamentos de risco e/ou de consumo, o que implicará diferentes abordagens (Borges e Filho, 2004). No Projecto “Eu e os Outros” a intervenção preventiva é de âmbito universal, dirigida ao conjunto de alunos, sem ter em conta o nível de risco individual.

Trata-se, pois, de um projecto de treino de competências pessoais e sociais, adoptando o formato de jogo interactivo, que tem por base oito narrativas diferentes e pressupõe a exploração em

grupo de um suporte informático – *online* – dinamizado por uma equipa técnica, composta por professores, a partir de um conjunto de instruções trabalhadas em contexto de formação. O professor, dinamizador, aplicador, tem de se predispor a viver os desafios que propõe e reflectir em função das suas vivências pessoais (Melo, 2006). Esta intervenção preventiva em meio escolar terá de passar por “...uma abordagem compreensiva, numa relação professor-aluno estruturada a partir da confiança recíproca que se for estabelecendo...” (Sampaio em DGIDC, 2007:11). Terá de passar ainda pela melhoria da saúde, bem-estar e condições de existência do indivíduo, o que, em termos específicos, passa pela melhoria dos níveis de saber e de competência, pela promoção da responsabilidade individual e pelo desenvolvimento de laços sociais e comunitários (Morel et al., 2001). Neste sentido, as “competências individuais para a vida”, de acordo com a Organização Mundial de Saúde (Fernández et al., 2006:7), “são capacidades para adoptar um comportamento adaptativo e positivo que permite aos indivíduos abordar com eficácia as exigências e desafios da vida quotidiana. São habilidades pessoais, interpessoais, cognitivas e físicas que permitem às pessoas controlarem e dirigirem as suas vidas, desenvolvendo a capacidade para viver com o seu meio e conseguir que este mude”. Como exemplos destas competências podemos referir a tomada de decisão, o pensamento crítico, o conhecimento de si mesmo, a capacidade de comunicação e relação interpessoal e a capacidade para fazer frente às emoções e o controlo do stress.

Estas competências não se aprendem no abstracto, mas através da sua prática. Daí que a sua aprendizagem seja conhecida como um treino cujas condições são: a aplicação a contextos significativos – a Escola, neste caso – e a utilização de métodos interactivos.

O Projecto “Eu e os Outros” assenta nos processos de globalização da comunicação nas actuais “sociedades em rede” (Castells, 2002), evidenciando o facto de que a Internet é um precioso instrumento auxiliar dos processos de ensino e aprendizagem, em que os próprios jovens são elemento activo da sua formação (Cardoso e outros, 2005). Nesta perspectiva, situamo-nos perante um novo contexto comunicacional assente na partilha de códigos de comunicação, que ultrapassa a perícia tecnológica e remete para as formas de apropriação e integração nas práticas quotidianas (Castells, 2002; 2004). Os jovens desenvolvem-se, assim, numa perspectiva reflexiva, activa e crítica competências de participação cívica, já que a metodologia de acção-reflexão, associada ao jogo, privilegia e estimula o debate crítico, a construção partilhada de conhecimentos e atitudes e valoriza o facto de todos terem capacidades e competências para a resolução de problemas.

Avaliação

Tendo em vista a implementação do Projecto, com continuidade, tem-se vindo a formar um grupo de agentes educativos e socializadores privilegiados. Este grupo tem sido composto por professores e por outros profissionais, como técnicos de serviço social e educadores sociais, alguns destes ainda em estágio curricular. Consideramos que se trata de um grupo estratégico no desenvolvimento e integração de novas perspectivas sobre o ensino, formação e aprendizagem usando o “Eu e os Outros” como um recurso educativo digital.

A utilização de um (qualquer) recurso digital enquanto instrumento pedagógico e em contexto educativo requer o domínio de um quadro teórico e empírico, baseado nos resultados evidenciados pela investigação que tem vindo a ser realizada neste domínio (BFI, 2003). Com base neste pressuposto, o plano de formação é constituído por componentes de carácter diverso. Uma componente mais teóricas, relativas a temáticas como a abordagem pelo jogo, promoção da saúde e prevenção, recursos digitais e aprendizagem. Outras componentes de maior dinâmica, em que através do *role playing* os formandos são convidados a interpretar papéis diversificados – de jogador (jovens), de aplicador, de observador. Finalmente, uma componente mais experimental e reflexiva, em que os formandos aplicam uma das histórias ao grupo de jovens com quem estão a trabalhar no

momento, desenvolvendo um conjunto de dinâmicas que resultam da conjugação das características daquela história concreta e da especificidade do grupo de jovens implicado. Ao longo desta aplicação, os formandos vão trazendo para o contexto da formação a discussão acerca de dúvidas surgidas, estratégias experimentadas, dificuldades e conquistas. De sublinhar que todos têm valorizado esta troca e partilha, que consideram uma experiência enriquecedora.

Este plano de formação está, neste momento, em fase de acreditação por parte do Conselho Científico-Pedagógico da Formação Contínua, com o formato de “oficina”, com o objectivo de manter as características referidas, cuja experimentação revelou serem adequadas. Por esta razão não têm sido constituídos novos grupos de formandos no último ano, apesar de continuamente haver manifestações de interesse. Feita esta contextualização, importa agora dar conta de alguns dados relativos à avaliação das acções de formação realizadas com a referida implementação.

Desde o início da aplicação experimental do Projecto “Eu e os Outros” em 2007, foram realizadas 2 acções de formação no distrito de Leiria (Leiria e Porto de Mós), envolvendo 31 formandos. Estes são, na sua maioria professores das várias áreas do 3º ciclo do ensino básico (português, matemática, ciências, educação física, educação visual e tecnológica e outras áreas tecnológicas de ensino profissional), mas também técnicos de serviço social e educadores sociais. No caso destes profissionais, alguns trabalham em escolas, outros em instituições de acolhimento de jovens desinseridos do contexto familiar por ordem judicial.

O protocolo de avaliação passa pela existência de diversas grelhas (criadas, disponibilizadas e tratadas pelos serviços centrais do IDT, I.P.) a preencher pelos aplicadores e pelos jovens em diversos momentos da implementação. Este protocolo de avaliação encontra-se dividido em 4 partes: a primeira – os procedimentos de codificação; a segunda – o preenchimento de fichas de identificação (a ficha de identificação dos técnicos de suporte, a ficha de identificação dos aplicadores, a ficha de identificação da Instituição e a ficha de identificação do jogador); a terceira - o Pré e Pós-Teste a preencher pelos jovens (os pré-testes são passados antes de os participantes receberem informação acerca do projecto, e os pós-testes devem ser passados no final da intervenção) e, por último a quarta parte – os instrumentos de avaliação (o ROPELOC é um instrumento que tem como objectivo avaliar a eficácia do sujeito em várias áreas da sua vida. É composto por 14 escalas que medem, entre outros, crenças, habilidades pessoais e sociais, capacidades de organização. É aplicado em pré e pós-teste). Neste contexto, o GTS tem as funções de planear e assegurar as acções de formação, de garantir a aplicação do modelo de avaliação dos serviços centrais e de monitorizar a aplicação do projecto. A sua acção segue uma lógica de proximidade visando permitir complementar a informação recolhida e contribuir para a avaliação, para a melhoria das histórias e para a sistematização de estratégias adequadas, ou de boas práticas, produzindo investigação que enquadre e evidência os resultados. É neste âmbito que se situa o presente texto.

A implementação do Projecto ocorreu em contextos diversificados: em 3 escolas – uma Escola do 3º Ciclo do Ensino Básico, uma Escola do 3º CEB e Secundário e uma Escola Profissional. A intervenção teve lugar em 8 turmas do 3º CEB (109 jovens), 3 turmas do ensino profissional (64 jovens); 1 turma PIEF (Plano Integrado de Educação e Formação) constituída por 10 jovens com risco identificado de abandono escolar e exclusão social e, em 2 instituições de acolhimento, uma masculina e outra feminina, de jovens retirados do contexto familiar (19 jovens). Daqui resultou um universo 202 de jovens.

Para além dos dados quantitativos de enquadramento que apresentamos, o GTS reuniu ainda informações num Diário de Campo, onde foram sendo registadas notas resultantes de conversas informais, de observações. Discutimos agora alguns aspectos adicionais deste Projecto, recorrendo a

alguns destes registos, no sentido de clarificar e ilustrar estratégias de formação, dificuldades e obstáculos, opiniões e percepções dos envolvidos.

Começamos por destacar a questão do contexto. O facto do jogo ser dinamizado em ambiente escolar, envolvendo os professores e a própria turma em horário lectivo levanta dúvidas, questões e antecipa dificuldades. Nesta linha, Gee (em Tyner, 2010) identifica um paradoxo entre o crescimento da importância das competências de literacia para os média e de cidadania nas sociedades contemporâneas e o seu papel diminuto e restrito nos ambientes formais de ensino e aprendizagem. No âmbito deste Projecto, assume-se que a escola é um espaço educativo fundamental que enfrenta crescentes desafios num quotidiano marcado, simultaneamente, pelo individual e o global, o comum e o diverso e que educar para os média é um dever de todos os responsáveis pela educação, pela formação e informação dos indivíduos. Nesta linha, o desenvolvimento da literacia mediática dá sentido à escola na sua capacidade para: apontar critérios de validade das mensagens; propor grelhas de análise de conteúdos; esclarecer critérios que permitam aderir a, ou recusar, modelos; desconstruir (pré)conceitos ou propostas norteadas por princípios tendenciosos; promover a atenção às diversas perspectivas apresentadas, confrontando-as; clarificar os contributos dos média enquanto construtores sociais da realidade (Pinto, 2003). Como tal, a escola deve procurar inovar nas estratégias e abordagens desenvolvidas já que, se por um lado estava presente a formalidade da escola e a figura do professor, por outro, o momento era o das áreas curriculares não disciplinares em que se integrou um jogo enquanto recurso pedagógico. Esta ambivalência foi-se esbatendo em todos os grupos, com o avançar do jogo, como ilustram as seguintes notas do Diário de Campo:

“Os receios iniciais (recorrentes) expressos pelos professores em relação ao seu papel, professor / aplicador, e ao facto do jogo ser aplicado na escola em horário lectivo, acabaram por desaparecer. Hoje na formação diziam: «não estamos ali como professores mas como aplicadores e é assim que somos vistos por eles [jovens]! (...) progressivamente vão-se libertando na expressão de opiniões e argumentos porque se está sempre a falar dos personagens, nunca directamente de si próprios...». Este tipo de comentários parecem revelar uma adaptação do jogo ao contexto educativo...” (notas diário de campo 21, Setembro 2009).

Todas as afirmações neste sentido reforçam a ideia de que o conteúdo e a forma da transformação educacional será decorrente da acção e dos contributos dos agentes directamente envolvidos nos processos de ensino-aprendizagem – principalmente, professores e estudantes – mais do que o resultado de directivas institucionais, de peritos ou de manuais (Brockman, 2010). Ou seja, consideramos que a acção dos professores foi fundamental para esta mudança e para o êxito do “Eu e os Outros” enquanto recurso pedagógico que permite o desenvolvimento de outras estratégias associadas.

É precisamente esta outra das grandes questões que geram maiores receios e inseguranças. De facto, o jogo é simples, como já referimos cada história tem um tema central em torno do qual há uma série de situações-problema face às quais os jovens têm de assumir uma posição, argumentar e tomar uma decisão sobre a atitude da personagem, influenciando assim, o desenlace da narrativa. Os aspectos que tornam este jogo num recurso pedagógico inovador são as potencialidades que decorrem da exploração feita em torno de cada história, das personagens ou de alguma situação previamente identificada para aquele grupo ou que surja no momento do jogo. Ora, é precisamente o facto de todas as possibilidades se encontrarem à partida em aberto que gera dúvidas e inseguranças. Ao mesmo tempo, é precisamente aqui que reside a grande potencialidade do jogo.

Dito de outro modo, no momento em que se trabalha uma história vão-se desenvolvendo outras actividades paralelas cujo objectivo é o de trabalhar determinadas competências identificadas como necessárias, no momento do jogo ou decorrentes das características já sinalizadas naquele

grupo. Este é o principal motivo pelo qual os aplicadores devem conhecer bem o grupo, porque só assim, as estratégias adicionais desenvolvidas podem ser adequadas e profícuas.

“Têm sido desenvolvidas actividades muito interessantes complementares ao jogo. Um dos pares de aplicadores apresentou um conjunto de iniciativas desenvolvidas sobre o *bullying* a propósito da história 3 com o tema central a Escola: «... formamos grupos de três e cada grupo teve a tarefa de pesquisar na Internet o *bullying*: um dos grupos procurou enquadrar teórica e conceptualmente o fenómeno; outro procurou iniciativas desenvolvidas no sentido de lidar com o problema; e o outro procurou notícias que dessem conta destes casos. A partir desta primeira actividade desenvolveram-se outras que se acabaram por alargar a toda a escola, porque eles foram falando entre si e outras turmas abordaram-nos, enquanto seus professores, para também trabalharem sobre o *bullying*...». Mostraram trabalhos e fotos, de facto muito interessante...” (notas DC 04, Outubro 2009).

É neste sentido que inserimos este jogo no âmbito da literacia para os média, entendida como um conjunto de actividades que englobam diversos objectivos e competências transversais: juventude e desenvolvimento; empreendedorismo; auto-expressão artística; educação para o consumo; educação para a cidadania; educação para a saúde; competências pessoais e sociais... Como defende Tyner (2010) os usos da literacia para os média são diversos e têm um potencial de envolvimento que permite levantar novas questões sobre os objectivos, os propósitos e as consequências a vários níveis e proporcionar novas bases de investigação sobre as práticas de literacia mediática contemporâneas. Dito de outro modo, no contexto das sociedades actuais da informação, baseadas no conhecimento, onde se pressupõe a activa participação da população, é imprescindível o estímulo do desenvolvimento e a avaliação da implementação de novas abordagens pedagógicas no sentido da contínua capacitação do indivíduo para a uma actuação cívica – aos níveis político, social, económico, cultural, mediático (Pereira, 2000).

Conclusão

Na acepção que temos vindo a assumir, o desenvolvimento da literacia para os média significa educar para ler compreensivamente imagens – sejam elas sobre violência, xenofobia, racismo, intolerância, devastação, conflitos, abuso de poder, fome, degradação, sexismo, dependências de toda a ordem; mas também sobre moda, consumo, poder, doutrina e religião, autoridade, política, imagem, arte... E tantos outros tópicos, temas e possibilidades comunicativas que obrigam o indivíduo a situar-se num tempo, num espaço, numa dada cultura, tradição, língua e comunidade, em relação com os pares e com os outros. A literacia para os média pressupõe também dotar o aprendente de mecanismos de defesa que lhe permitam prevenir a exposição ao risco e ao consumo passivo de mensagens (Pereira, 2000).

Em síntese importa reforçar a ideia de que no “Eu e os Outros” a problemática do uso / abuso de substâncias psicoactivas surge diluída dentro de uma abordagem genérica às questões da adolescência. Neste sentido, existe a preocupação de garantir uma abordagem transversal significativa para o aluno, independentemente da sua idade, do género, da cultura juvenil, da escolaridade bem como das características socio-demográficas e culturais.

Estes aspectos remetem-nos para outros territórios da formação e educação, que requerem, cada vez mais, o desenvolvimento de competências cívicas num contexto global. As competências em cidadania, ou cívicas, são as capacidades dos indivíduos para conhecer, fazer e ter uma atitude num contexto determinado de actuação aos níveis político, social, económico, cultural (Selewyn, 2004). As Sociedades actuais, da Informação em rede pressupõem a activa participação da população, implicando o desenvolvimento cívico dos indivíduos numa perspectiva continuada desde a infância. O Projecto “Eu e os Outros” assume-se como um contributo neste domínio.

Bibliografia

- Arez, A. & C. Neto (2000). 'The study of independent mobility and perception of the physical environment in rural and urban children', In C. Neto (Ed.), *Play and Community – Proceedings of XIV 1999 IPA World Conference*. Lisboa: Edições CML.
- BFI - British Film Institute (2003). *Look Again!*. Londres: BFI Education.
- Borges, C. & H. Filho (Coords) (2004). *Alcoolismo e Toxicodependência*. Lisboa: Climepsi Editores.
- Brockman, J. (Ed.) (2010). *This will change everything: ideas that will shape the future*. Nova York: Harper Collins.
- Cardoso, G. & A. F. da Costa & C. P. Conceição & M. C. Gomes (2005). *A sociedade em rede em Portugal*. Porto: Campo das Letras.
- Castells, M. (2002). *Sociedade em rede, Volume I*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- Castells, M. (2004). *A Galáxia Internet*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.
- DGIDC – Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular (2007). *Consumo de Substâncias Psicoactivas e Prevenção em Meio Escolar*. Lisboa: DGIDC; DGS; IDT.
- Fernández, R. et al. (2006). *ATLANTE – enfrentar o desafio das drogas*. Bibao: Edex.
- Gramigna, M. (1994). *Jogos de empresa e técnicas vivenciais*. São Paulo: Makron Books.
- Melo, R. (2006). 'Brincar com a saúde – o brincar preventivo'. *Revista Toxicodependências*, Vol. 12, nº 2: 21-30.
- Morel, A. et al. (2001). *Prevenção das toxicomanias*. Lisboa: Climepsi.
- Pereira, S. (2000). 'Educação para os media e cidadania'. *Cadernos de Educação de Infância*, 56:27-29.
- Pinto, M. (2003). 'Correntes da educação para os media em Portugal retrospectiva e horizontes em tempos de mudança'. *Revista iberoamericana de educación*, 32:119-143.
- Selwyn, N. (2003). 'Finding a rule for ICT in citizenship education'. *ITT Citized*, Newsletter 5, UK, Citized.
- Tyner, K. (Ed.) (2010). *Media Literacy*. Londres: Routledge.