

Entre lugares reais e lugares virtuais: o Projeto Europeu #TV T21 COMmunity #e-Skills, social inclusion and employability

Ana da Silva, Maria Potes Barbas, Pedro Matos, Dinka Vukovic, Giorgia Scivola, Ana Loureiro, Cristina Novo, Elsa Casimiro, Ricardo Raminhos, Daniela Baptista Dias, Graça Baptista, José Manuel Soares e Vão Potes Santos.

Resumo analítico

Esta comunicação pretende apresentar o Projeto Europeu #TV T21 COMmunity# e-Skills, Social Inclusion and Employability (intercultural dialogue in tourism), como um exemplo concreto propício à ciberanimação, através de espaços reais (dimensão local) e espaços virtuais (dimensão global), partindo-se do local para o global, a partir de situações vitais problematizadoras, como a inclusão social e a empregabilidade de jovens com Síndrome de Down, com idades compreendidas entre os 18 e os 29 anos de idade.

Palavras-chave

Ciberanimação, Síndrome de Down, Trissomia 21, empregabilidade, inclusão, integração, comunidades de prática.

1. Animação e ciberanimação

Mario Viché, no seu livro *Ciber@anim@ção*, define a animação sociocultural como prática educativa (educação não formal) de carácter coletivo “em prol da coesão do tecido social e do desenvolvimento comunitário” (2014:18), citando o pedagogo catalão Soler Masó:

Passámos de uma conceção paternalista e assistencialista do trabalho socioeducativo, fundamentalmente centrada no problema ou no sujeito em questão, para uma visão muito mais alargada e completa que toma em conta todo o sujeito, o grupo ou a comunidade e o indissociável ambiente em que vivem e se pretendem desenvolver. Enquanto o discurso

assistencialista centrava a sua atenção no indivíduo ou sujeito isolado (concepção fragmentária), o discurso comunitário aposta muito mais num tratamento global da pessoa, valorizando o seu contexto sociocultural como um fator identitário, estímulo para a mudança e a evolução (concepção holística e ambientalista). (Soler Masó, 2005, apud Viché, 2014: 18).

O discurso destes dois autores ancora-se na concepção da animação sociocultural como prática essencialmente enquadrada na educação não formal, com três grandes modalidades - a cultural, a social e a educativa, tal como foram definidas por vários/as autores/as (Ander-Egg, 2001; Ventosa, 2002; etc.).

Sublinhe-se que, ao contrário do que pode dar a entender o discurso de Soler, nem sempre o trabalho socioeducativo foi/é assistencialista e todas as modalidades de animação são potencialmente "assistencialistas", até mesmo e talvez sobretudo a modalidade social. Em teoria, não deveria ser assim, mas na prática é mesmo assim, até porque toda a teoria da animação continua "fundamentalmente centrada no problema", para usar a expressão de Soler citada por Viché, ainda muito influenciada pela visão de Pierre Besnard (1986) segundo o qual a animação tem uma "fonction orthopédique" e pela comparação de Ander-Egg entre "relación médico-enfermo" e "población-animador". (Ander-Egg, 2001; Ander-Egg e Idáñez, 1999; Guerra, 1994; Quintas & Sánchez, 1998; Tejedor, 1986; Ventosa, 2002). Enquanto prevalecer esta concepção teórica da animação sociocultural, será difícil encontrar outros paradigmas da animação, afastando-nos mais ainda da "concepção paternalista e assistencialista" referida por Soler citado por Viché.

Segundo Ana da Silva (2016: 150), "desde a definição de Imhof (1971) citado por Besnard (1988), que se vem associando a animação ao conceito de *remédio para carências*, a ASC está ainda demasiado focada em 'necessidades' a colmatar e 'problemas' a resolver, em detrimento do foco que pode ser dado às potencialidades dos contextos para a dinamização de atividades e a vivência de experiências diversificadas e complementares".

Ana da Silva (2016: 27-28) propõe explorar o paradigma interpretativo da animação, mas não apenas centrado na formação cultural, como o perspectiva Caride (2004). Um paradigma que se poderia chamar "humanístico", "de investimento e estimulação culturais", no qual "os aspetos técnicos da ASC, embora sendo importantes, são secundários e subordinados à aproximação das pessoas e ao protagonismo das relações humanas", sendo que a função da animação seria "de descobrir e potenciar competências das pessoas, de despertar nelas o humano e de as aproximar, de pôr em marcha processos de coexistência e convivência para desenhar e desenvolver projetos de ASC que sirvam interesses e desejos socioculturais comuns, numa lógica de compromisso pessoal e social para com a construção de uma sociedade mais criativa, mais solidária e mais justa".

Nesta perspectiva, a animação comunitária pode ser entendida não apenas como praxis e metodologia catalizadora da participação e mobilização cidadã de uma comunidade para a mudança, assente em valores como a igualdade de oportunidades, a coesão social, a cooperação e a solidariedade, mas também como catalizadora de relações humanas de grupos primários, secundários e intermediários potenciadoras de inteligência coletiva e integração social de todas as pessoas e do seu maior bem-estar e felicidade.

Segundo Viché (2014:11), "a ciberanimação é uma praxis sociocultural de carácter pedagógico que tem por objetivo a melhoria da qualidade de vida de cidadãos e cidadãs, através da criação de redes e comunidades sociais de carácter solidário, com a finalidade de garantir a sustentabilidade dessas comunidades humanas. A ciberanimação gera e otimiza as dinâmicas socioculturais que se apresentam tanto nos espaços virtuais interconetados em rede como nos espaços vivenciais, dando origem a projetos colaborativos de estruturação de um tecido social solidário, participativo e intercultural, inspirando modelos de organização social sustentáveis e inclusivos".

Tendo em conta a perspectiva de Mario Viché, a ciberanimação pode ser entendida como praxis potenciadora da interação, convivência e ação coletiva, no espaço virtual para a

construção de um mundo melhor, estruturando uma cultura digital “assente sobre três pilares básicos: a criação de representações coletivas e de identidades partilhadas; a participação no debate social e na tomada de decisão; a interatividade e a coautoria de propostas e ações em prol da mudança social” (Viché, 2014:133), através de “meios como capacidade de integrar num único terminal funções de comunicação, participativas e identitárias, como a troca de mensagens, a leitura de documentos, a receção de notícias, o registo de imagens, a videoconferência ou o sistema de localização GPS (pág. 22), “fruto do encontro de inquietações, interesses e identidades individuais” (pág. 35), em espaços digitais “desterritorializados” ou “não lugares” (pág. 43), no sentido de espaços virtuais, por justaposição (ou oposição) a espaços físicos ou “lugares reais”.

2. Da cultura inteligente no espaço real à comunidade inteligente no espaço virtual

Cembranos, Montesinos y Bustelo definem a animação sociocultural como “el proceso que se dirige a la organización de las personas para realizar proyectos e iniciativas desde la cultura y para el desarrollo social” com quatro “eixos semânticos”: a cultura, a organização das pessoas, os projetos e as iniciativas, o desenvolvimento social (2005: 13). Apesar de também perspetivar a animação como ação para resolver problemas, a definição centra-se na perspetiva cultural (e não educativa), entendendo-se por cultura inteligente o seguinte:

Un paso más, es el que pretende la animación sociocultural: no sólo una cultura consciente, sino una cultura inteligente. És lo que se podría denominar como el trabajo por el desarrollo de la *inteligencia social*. No se trata sólo de moverse e actuar como colectivos, sino de hacerlo inteligentemente. Con capacidad para analizar la realidad y responder a los problemas que en ella se encuentran, Con capacidad para modificar los planteamientos y las respuestas en función de la realidade cambiante. Con capacidad para criticar y desenbarazarse de aquellos aspectos de la “cultura” que son contrarios al crecimiento de los pueblos, que frenan sus posibilidades y favorecen la resignación, la anomia y el aburrimiento social (Cembranos, Montesinos y Bustelo, 2005: 13-14).

A inteligência coletiva que referimos acima em relação à animação comunitária pode ser entendida como criatividade social:

la creatividad social, que supone la capacidad de generar respuestas e construir espacios nuevos para una realidade incompleta, inacabada y injusta, creatividad que implica la creencia de que hay sitio para las aportaciones de la colectividad y, si no, hay que buscarlo. La realidade no es definitiva y depende también de lo que las organizaciones de base sean capaces de incorporar quando éstas toman consciencia de su responsabilidad en la construcción social de la realidade (Cembranos, Montesinos y Bustelo, 2005:14).

Criatividade social materializada em espaços de comunicação reais (territorializados) e virtuais (desterritorializados), de partilha de informação, de debate e tomada de decisão, de investigação conjunta, de desenho e desenvolvimento de projetos, em redes sociais ou plataformas de inteligência coletiva na e através da internet.

Segundo Viché, as redes sociais podem apresentar-se como comunidades inteligentes, “tal como as define Lévy, ao fazer referência à inteligência coletiva, como saber partilhado, e às comunidades inteligentes, capazes de desenvolver esse saber em benefício da democracia” (Lévy apud Viché, 2014: 95), pois permitem a tal participação e mobilização cidadã para a mudança acima referida.

Para definir comunidade, Viché cita Quintana Cabanas para quem comunidade “é um grupo social natural de tipo secundário e o lugar apropriado para estabelecer genuínas relações sociais” (2014:43).

Todavia a convivência e interação social são muitas vezes um cruzamento de relações de tipo primário (mais próximas e diretas) e de tipo secundário, em que as “genuínas relações sociais” podem tornar-se cada vez mais estreitas, afetivas, altruístas, como no seio de uma família. Não é decerto por acaso que o hino do Projeto que a seguir

apresentamos diz "We are a family | The greatest family| We came from around the world | Croatia and Italy | And Portugal here are we | We're standing for what we care".

3. Inclusão e Literacia Digital

Nortearremos o nosso interesse pelos conceitos de inclusão e literacia digital explorando em primeiro lugar o que consagra o artigo 58º da Constituição da República Portuguesa sobre o direito ao trabalho, como um direito de todas as pessoas e ainda a inclusão como direito à educação que, em Portugal como em toda a Europa, foi um processo iniciado com a Declaração de Salamanca (1994) que reafirma a Educação como um direito para todas as pessoas e relembra as diversas declarações das Nações Unidas que culminaram, em 1993, nas Normas das Nações Unidas para a Igualdade de Oportunidades para as Pessoas com Deficiência.

A conceção do emprego como importante fator de inclusão social, por intermédio da adaptação das empresas e instituições nacionais, é um cenário que em Portugal em geral e em particular as empresas das áreas do turismo não consideram incluir nos seus quadros profissionais com deficiência. Emerge assim o contexto do projeto #TV T21 COMMUNITY# e-Skills, Social Inclusion and Employability (intercultural dialogue in tourism), que visa desenvolver a inclusão digital e a empregabilidade de jovens com Trissomia 21 no mundo do trabalho, em particular no domínio do turismo. A consciencialização para a inclusão das/os cidadã/os com Trissomia 21 tem vindo a crescer a partir de um conjunto de medidas e ações adotadas tanto a nível nacional como europeu, como são exemplo a adoção de uma declaração sobre as crianças com Síndrome de Down em 2012, ou a Estratégia Europeia para a Deficiência (2010-2020) que estabelece várias áreas de intervenção, como a Educação e o Emprego.

Partamos do facto que, em 2015, 75% das/os cidadã/os da União Europeia (UE), entre os 14 e os 74 anos, acedem à internet pelo menos uma vez por semana, mas ainda existem 17% das/os cidadã/os que nunca usaram ou acederam a esta rede. Tomando estes dados como referência e comparando-os com a realidade nacional, concluímos

que Portugal se classifica em décimo sexto lugar no conjunto dos estados membros da UE, relativamente à digitalidade da economia e da sociedade, verificando-se ainda que o grande desafio a nível nacional é, sem dúvida alguma, melhorar as competências digitais de todos/as os cidadã/os, já que apenas 61% acedem à internet com frequência, o que nos remete para o quinto pior resultado no conjunto dos países da UE.

O século XXI veio afirmar vivências e formas de estar das/os cidadã/os nunca antes alcançadas, nem pela maioria equacionados. As sociedades organizam-se agora numa partilha e ação colaborativa muito além dos espaços presenciais, ou seja, a *world wide web*, principalmente com a massificação da web 2.0 ou *social web* possibilita ao/a utilizador/a comum das tecnologias de informação e comunicação, assumir um papel (re)ativo na produção de conhecimento e na disseminação da informação, na medida em que passou a poder pesquisar, selecionar, criar, publicar, partilhar, contribuindo para a construção da inteligência coletiva ou *collective intelligence* já acima referida:

The Web is no longer a collection of static pages of HTML that describe something in the world. Increasingly, the Web is the world – everything and everyone in the world casts an "information shadow," an aura of data which, when captured and processed intelligently, offers extraordinary opportunity and mind bending implications. Web Squared is our way of exploring this phenomenon and giving it a name. (O'Reilly & Batelle, 2009).

Quando surge o conceito de web 2.0, os autores interrogaram-se por que razão determinadas organizações tinham sucesso e outras não, tendo estudado um grupo de startups em ascensão rápida (Google, Amazon, eBay, Wikipedia). Como resposta, conseguiram entender que tudo se prendia com a forma como estas empresas geriam o seu negócio na nova plataforma em rede, sendo que quantos mais utilizadores usarem e desenvolverem novas contribuições melhor se potencia o efeito de rede. Atrevemo-nos a afirmar que os/as utilizadores/as é que geram e gerem estas empresas, uma vez que são eles os/as principais produtores/as e criadores/as, sendo em função deles/as e das suas necessidades emergentes que se potencia a inovação e é com e para eles que estes negócios crescem de forma colossal.

Verifica-se pois que esta nova era faz surgir novas concepções sobre o conceito de literacia que o ligam definitivamente aos recursos digitais e informacionais. Cada novo utilizador da rede deve assim desenvolver competências aos níveis da literacia digital para poder participar e desenvolver efetivamente tarefas nos espaços não presenciais e com utilização dos recursos digitais ou para poder responder de forma eficaz e eficiente às questões e problemas que equaciona.

Com uma profunda cumplicidade conceptual somos transportados segundo Martin e Ashworth (2004) “to the awarenesses, skills, understandings, and reflective approaches necessary for an individual to operate comfortably in information-rich and IT-enabled environments”, ou seja, à maior ou menor capacidade que o indivíduo manifesta na execução de tarefas nos espaços digitais, como o são a leitura em ecrã, a interpretação do que lê e a capacidade de seleccionar e cruzar essa leitura com novas informações, é aquilo a que se chama atualmente literacia digital.

Em 2000, a OCDE definiu o conceito de literacia como mobilizador de uma multiplicidade de competências que caracterizam o/a cidadã/o adulto/a e que ultrapassam o ler e escrever. A partir do enquadramento conceptual do termo, promoveu alguns estudos que avaliaram os níveis de literacia da população adulta mundial, através do International Adult Literacy Survey (IALS), que deram origem ao relatório “Literacia na Era da Informação”. Neste relatório, o conceito de literacia é definido como a capacidade de compreensão e “(...) utilização da informação impressa em atividades quotidianas, em casa no trabalho ou na comunidade – com vista a alcançar objetivos próprios e a desenvolver o seu conhecimento e as suas potencialidades.” (OCDE, 2000).

Retomando a aplicação do termo à Era Digital, estamos em condições de afirmar que a literacia digital assumiu nas sociedades atuais um papel vital para o/a cidadã/o que se quer incluído/a na era do conhecimento, ou seja, numa sociedade em que não é apenas recetor/a de informação, mas é simultaneamente produtor/a da mesma e transformador/a desta em conhecimento, efeito que se liga a outros e deste modo,

produz mais conhecimento e consegue progressos coletivos nunca até então conseguidos. Todas as pessoas que se encontram fora deste processo, estão excluídas, ou como referimos anteriormente, colocadas à margem, ficando impedidas de participar, enfrentando uma barreira crescente ao seu desenvolvimento enquanto pessoas ativas numa sociedade.

Se olharmos deste modo a questão, não são só aquelas que não são alfabetizadas, ou seja, que não sabem ler, escrever e efetuar cálculos que estão efetivamente fora deste processo. São também todas as que não têm acesso aos equipamentos e tecnologias necessárias para poder desenvolver esta competência, as que embora tendo acesso aos equipamentos, por razões económicas, sociais ou outras, não os podem ou não querem usar. Uma das definições do conceito de literacia digital faz referência ainda uma formulação prévia que acrescentou o – e – de electronic ao termo literacy e chega-nos pela mão de Martin & Ashworth (2004: 3) como: “We can define “eLiteracy” simply as referring to the awarenesses, skills, understandings, and reflective approaches necessary for an individual to operate comfortably in information-rich and IT-enabled environments.”, sabendo que a profusão da *eliteracy*, ou *media literacy*, não é uma forma de usar, mas de entender, questionar e desenvolver pensamento crítico sobre os produtos digitais. Esta torna-se assim um elemento essencial ao desenvolvimento económico, social e cultural definindo claramente limites entre infoexcluído/a, aqueles/as que não acedem aos recursos digitais e tecnológicos e os/as infoincluídos/as, aqueles/as que acedem e usam os meios digitais e tecnológicos para se informarem, para produzirem conhecimento e para partilharem esse conhecimento.

Nesta realidade, temos de considerar as pessoas com deficiência intelectual que, para além do défice que têm, tendem a ser também excluídas do acesso aos meios e recursos digitais, fruto de um longo processo, histórico, de exclusão, que faz deste grupo da população um dos mais vulneráveis da sociedade atual. Assim sendo, para que as pessoas com deficiência possam beneficiar do potencial positivo das TIC é preciso eliminar barreiras, criar programas adequados e conceber conteúdos em formatos alternativos, assim como disponibilizar dispositivos de tecnologia de apoio. A inclusão

digital e o desenvolvimento de *eskills* não deve ser apenas uma capacitação num determinado software ou dispositivo, deve ser um processo amplo que tenha em consideração questões como a equidade e a autonomia do/a cidadã/o.

4. O Projeto T21COMmunity

O Projeto europeu #TV T21 COMmunity# e-Skills, social inclusion and employability (intercultural dialogue in tourism), do Programa Erasmus +, Ação-Chave Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices, número de identificação 2017-2—PT02-KA205-004354, é um exemplo concreto de criação de espaços reais (dimensão local) e espaços virtuais (dimensão global) propícios à animação e ciberanimação tal como acima definimos, partindo-se do local para o global, a partir de situações vitais problematizadoras (expressão de Mario Viché, 2014:109) como a inclusão social e a empregabilidade de jovens com Trissomia 21, com idades compreendidas entre os 18 e os 29 anos de idade.

O projeto T21COMmunity emerge de um contexto profissional e académico que teve início em 2012 na Escola Superior de Educação (ESE), do Instituto Politécnico de Santarém, em que partindo do pressuposto que alguns dos jovens com deficiência intelectual têm a perceção de que muitos dos seus amigos de percurso escolar, os seus irmãos e familiares prosseguem estudos no ensino superior e que eles não o conseguem fazer, organizámos por iniciativa do Conselho Pedagógico, uma Academia Politécnica de Verão em que participaram 6 jovens entre os 16 e os 27 anos, durante uma semana e envolveu todos os departamentos da instituição.

Estes jovens foram orientados em atividades de natureza científica, técnica e artística por docentes da ESE. A partir dessa academia, emergiu o interesse de alguns dos docentes investigadores da instituição pelo domínio da Inclusão e vários têm sido os projetos em que equipas da instituição têm trabalhado, nomeadamente, REDE TIC e Sociedade, projeto coordenado pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) entre 2013 e 2016, FIT – Fascinating ICT tools for people with disabilities entre 2013 e 2015,

projeto Leonardo da Vinci ou o SAFELabs - Safe Education and Internet Surfing in Computer Labs for People with Intellectual Disability, 2015-2017, projeto ERASMUS que visa a certificação de acessibilidade dos laboratórios TIC ou ainda o projeto Uptake ICT2life-cycle: digital literacy and inclusion to learners with disadvantaged background, entre 2015 e 2017, tendo como objetivo identificar boas práticas de inclusão e de empregabilidade.

Gostaríamos também de sublinhar a ligação familiar e afetiva de algum corpo docente a jovens com deficiência que nos conduziu em particular ao projeto T21COMmunity, já que uma jovem com Trissomia 21 terá reclamado a atenção da sua tia quando a questiona sobre o facto de mesma construir projetos para públicos diversos e não construir um projeto a pensar nela.

Este projeto visa promover e facilitar a inclusão social e a empregabilidade europeia de cidadã/os jovens com Síndrome de Down através do Turismo e e-skills. O projeto visa também salvaguardar e promover o património cultural europeu (através da promoção de atividades turísticas e artísticas), bem como a requalificação em termos de diversidade cultural, audiovisual e e-skills em áreas transeitoriais. O projeto não se preocupa apenas com a integração social, mas também com a inclusão destes/as cidadã/os no mercado de trabalho ou com outras atividades relacionadas com empregabilidade;

Há três principais grupos de participantes no desenvolvimento, implementação e avaliação do Projeto:

- Jovens entre 13 e 30 anos com Síndrome de Down que enfrentam desafios psicológicos, sociais ou físicos e que precisam de caminhos alternativos, nomeadamente de educação não formal e novas competências tecnológicas para a empregabilidade.
- Professores/as e profissionais voluntários/as relevantes envolvidos no desenvolvimento de respostas educacionais criativas e inovadoras para jovens que não participam de ambientes educacionais tradicionais.

- Estudantes do ensino superior que apoiam o desenvolvimento do projeto e são responsáveis pela produção de fotografias e vídeos com vista à produção de conteúdos para tornar o projeto visível no ciberespaço.

Este projeto fornecerá conteúdos educacionais e metodologias inovadoras que contribuirão para aumentar a consciencialização sobre a inclusão social e empregabilidade de cidadã/os com Síndrome de Down, podendo ser usados por organizações sem fins lucrativos, através de ferramentas que apresentaremos mais à frente.

Estas metodologias incluem tecnologias de informação e comunicação, bem como audiovisuais, que podem ser soluções para ajudar jovens com Síndrome de Down e respetivas famílias a garantir o direito à educação, principalmente quando não conseguem a ela aceder pelas vias tradicionais.

São objetivos do projeto i) Partilhar práticas de educação não formal (especialmente nas e-skills) adequadas a jovens com Síndrome de Down; ii) Identificar os principais componentes que constituem uma experiência educacional bem-sucedida; iii) Explorar áreas para a aplicação de componentes-chave no desenvolvimento de abordagens inovadoras.

A questão da Síndrome de Down e as necessidades educacionais que lhe estão associadas são comuns em toda a Europa. Assim, o projeto desenvolve-se transnacionalmente, em parceria com a Croácia e Itália, a fim de possibilitar a comparação de resultados em diferentes contextos socioculturais (organizações intersetoriais, organizações não governamentais e sem fins lucrativos de juventude, escolas de jovens com necessidades especiais e empresas).

Em termos de resultados intangíveis, pretendemos aumentar:

- O conhecimento sobre o ensino e aprendizagem da Síndrome de Down (principalmente não formal);

- As competências em TIC destes/as jovens cidadã/os;
- As suas competências sociais e culturais;
- A sensibilização para esta problemática nos países parceiros e na Europa.

O Projeto desenvolve-se nas várias etapas a seguir apresentadas.

Após o lançamento do projeto, graças ao dia aberto com as pessoas voluntárias, toda a equipa se concentrou no desenvolvimento dos conteúdos educacionais em e-skills, com elementos de texto e imagem, vídeo e elementos inovadores de gamificação. A parceria criou então diretrizes pedagógicas e metodológicas para o uso dos conteúdos educacionais por educadores/as, jovens e entidades interessadas, que podem ser consultadas no site do Projeto, em <http://t21.ese.ipsantarem.pt/ebooks.html>.

Durante toda a extensão do projeto, os conteúdos serão disponibilizados de diversas formas que apresentamos no ponto seguinte. Houve uma semana de Learning Activities que consistiu, na realização de visitas guiadas a sítios turísticos e atividades culturais, assim como na realização de oficinas presenciais em Portugal com 6 jovens e 2 acompanhantes da Croácia, 6 jovens e 2 acompanhantes de Itália, 10 jovens e 5 acompanhantes de Portugal. Estas oficinas abrangeram várias áreas do conhecimento, tendo contado com a colaboração de pessoas voluntárias (docentes e estudantes das entidades parceiras, profissionais de varias áreas convidados/as para o efeito): Inteligência emocional; Diversidade no mercado de trabalho; Storytelling, Música, Pintura, Escrita e Leitura, Vídeo Europass CV, Starting UP 4 Labor Market. Podem ser consultados conteúdos sobre as oficinas no *Handbook* do Projeto, disponível em <https://pt.calameo.com/read/005041274cb699d8ff950>.

Esta semana envolveu também diversas visitas culturais a sítios turísticos e uma festa com música, dança e exposição de pintura, assim como dinâmicas de grupo, entre outras, de apresentação, tais como o speed dating em duas grandes filas de cadeiras, colocando frente a frente participantes dos três países que não se conheciam, assim como um desfile a pares, no qual os/as participantes se apresentavam mutuamente.

Em termos concretos, o projeto:

- Oferece a oportunidade de identificar materiais de aprendizagem inclusivos através de uma plataforma interativa para estabelecer uma “Comunidade de Prática”, num espaço virtual, onde as ideias e as metodologias podem ser partilhadas por pessoas que trabalham com jovens com Síndrome de Down;
- Fornece acesso para recolher e processar informações sobre os programas já em uso e para informar sobre diferentes práticas on-line inclusivas na UE;
- Reúne as informações necessárias para identificar metodologias inovadoras e inclusivas para treinar e integrar com sucesso jovens com Síndrome de Down na sociedade, especialmente no mercado de trabalho. Isto abre a possibilidade única de melhorar as metodologias de aprendizagem (formal e não formal) em várias organizações, tanto nacional como internacionalmente;
- Oferece a possibilidade de projetar, testar, implementar e avaliar várias oficinas temáticas com os nossos grupos e testar a estrutura em ação. Essas oficinas poderão ser usadas posteriormente como parte do currículo escolar nas organizações participantes.
- Proporciona uma oportunidade para dar um papel mais ativo a cidadã/os da Síndrome de Down, tanto em termos de aprendizagem como em termos da sua participação na sociedade.

Professores/as, educadores/as e entidades que trabalham com jovens com necessidades educativas especiais têm a oportunidade de fazer parte da rede, partilhando ideias, práticas e experiências. Este projeto permite que usem os conteúdos educacionais produzidos e os *ebooks* como parte de sua estratégia de desenvolvimento em termos de soluções de aprendizagem, uma vez que têm livre acesso a todos os materiais disponibilizados no ciberespaço. Terão também acesso aos trabalhos científicos apresentados em encontros científicos e publicados em periódicos e repositórios científicos de cada entidade parceira do Projeto, como evidência do trabalho desenvolvido.

Os materiais educacionais estarão disponíveis on-line, facilitando a preparação para o mercado de trabalho de jovens com Síndrome de Down, pois poderão aprender de forma autónoma (ou com a ajuda de familiares ou outras pessoas), uma vez que continuarão a ter acesso a eles no espaço virtual.

5. Dinâmicas e características socioculturais da ciberanimação

O Projeto tem uma intencionalidade muito clara de tornar a comunidade visível no Ciberespaço, contemplando as “dinâmicas e características socioculturais da ciberanimação” tal como apresentadas por Viché (2014:109):

- **Situação social problematizadora:** empregabilidade, inclusão e integração social de jovens com deficiência intelectual.
- **Elementos identitários**, claramente identificados no ponto anterior;
- **Atores sociais** geradores de dinâmicas de interatividade: no Facebook, no Reddit, e através de outras ferramentas apontadas no ponto seguinte;
- A existência de uma **consciência e de uma representação crítica** da realidade social, baseada nas práticas e experiências do projeto;
- A **combinação de ações diretas no espaço real com ações virtuais** no espaço digital. As atividades realizadas em espaço real (como, por exemplo, as oficinas acima referidas) convergem em ação disseminadora e multiplicadora virtual no ciberespaço;
- **A utilização da internet e das redes sociais**, criação de página web útil, funcional e adaptada aos objetivos e estratégias do Projeto; Facebook, etc.
- **A utilização de estruturas narrativas dinâmicas**, multimédia e hipertextuais, assim como vídeos difundidos das atividades através do Youtube e de outros meios.
- **A globalização** da problemática através da disseminação do projeto e das práticas;
- A utilização de **dinâmicas de cooperação** para a autoria coletiva, sendo um exemplo a presente comunicação;
- A utilização de **meios de comunicação alternativos**, tais como o sistema videoconferência da Fundação para Ciência e a Tecnologia, Unidade FCCN - Computação Científica Nacional, que permitiu realizar um Webinar sobre "Metodologias de Ensino

com jovens T21", com Dinka Vukovic, coordenadora da Croácia, e Giorgia Scivola, coordenadora da Itália.

6. Ferramentas do Projeto

No âmbito do plano de atividades, e como forma de suporte para o conseguir, foi planeada a utilização de uma plataforma, nomeadamente uma plataforma de WEB TV, como um ambiente de aprendizagem online para facilitar a transferência de conhecimento, exibindo os conteúdos educativos produzidos. No entanto, o desenvolvimento de uma comunidade relacionada e interessada em questões de empregabilidade e inclusão de jovens com Trissomia 21 deve liderar a disseminação e o acompanhamento dos objetivos e resultados deste projeto.

Tanto a abordagem tecnológica quanto a solução para a(s) plataforma(s) de suporte foram elaboradas a partir do trabalho conduzido pela equipa do projeto com as comunidades reais do T21. A importância de fortalecer os relacionamentos dentro das comunidades relacionadas com a T21 foi sublinhada após múltiplas interações entre as entidades parceiras do projeto e reforçada com a disponibilidade dos resultados iniciais do projeto, cuja qualidade foi bem reconhecida após sua aplicação piloto.

Portanto, sete pilares principais foram definidos como diretrizes para as plataformas a ser utilizadas, que ao mesmo tempo demonstram as suas principais potencialidades:

- Comunidade - uma solução para apoiar uma comunidade específica relacionada com crianças e jovens T21, focada num tema muito específico;
- Conhecimento - a equipa do projeto acredita que outras pessoas (externas ao projeto) poderiam trazer uma enorme contribuição para o projeto devido ao seu conhecimento prático. Assim, a solução deve passar por captar esses/as "especialistas" nas comunidades sociais que já existem (e onde fizeram contribuições importantes) em vez de criar uma "nova" comunidade numa "nova" plataforma e tentar convencê-los/as a adotá-la;

- Solução na qual os/as utilizadores/as podem discutir, fornecer feedback e pedir ajuda em questões transversais ou diárias com respeito, moderação e aceitação de diferentes opiniões e pontos de vista;
- Simplicidade - uma solução simples e direta, pois o aspeto mais importante é o conteúdo (contribuições de diferentes agentes) e não a solução tecnológica por si só;
- Usabilidade - uma solução inclusiva também adequada para pessoas com deficiência física;
- Partilha - uma solução na qual cada membro da comunidade pode partilhar a sua visão e conteúdos como textos, links, vídeos ou outros documentos;
- Evolução - uma solução amplamente aceite pelas comunidades existentes que seria fácil (e gratuita) para manter e evoluir no futuro (pós-projeto) não apenas pelos promotores do Projeto, mas principalmente pela própria comunidade.

Após uma análise das soluções existentes, a equipa do projeto decidiu que a melhor abordagem tecnológica seria dupla: combinar (i) soluções existentes com uma forte adesão global para a disseminação e acompanhamento dos objetivos e resultados do projeto, com (ii) uma solução existente de uma plataforma web TV - FutureBox, da Viatecla, para suportar o ambiente de aprendizagem online com os conteúdos educacionais produzidos.

Em termos de disseminação do projeto e respetivo foco no desenvolvimento da Comunidade T21 com adesão global, uma atividade prevista foi realizada desde a implementação inicial do plano do projeto, e duas fortes soluções de *social media* foram selecionadas. Uma estratégia de comunicação está a ser definida para desenvolver e sustentar o uso das soluções referidas, como o Youtube (<https://www.youtube.com/channel/UCXxxC1YiFjE9ijXeYvJDL5w>) e o Reddit (<https://www.reddit.com/r/T21Community/>). O Youtube é o segundo site global mais utilizado (uso médio de 8 minutos diários por utilizador/a), enquanto o Reddit está no rank 6 (uso médio de 16 minutos diários por utilizador/a). Além disso, a solução de software compreende o uso de bibliotecas on-line DocDroid

(<https://www.docdroid.net/>) para gestão de documentos e Imgur (<https://imgur.com/>) para gestão de imagens.

O subreddit "T21 COMMunity" será o principal canal para partilha e discussão de conteúdo e a área principal para captar utilizadores/as e "especialistas" na área. A equipa do projeto identificou quatro comunidades sub-reddit existentes (nomeadamente / downsyndrome, / disability, / autism, / Autistic) que, combinadas, têm uma comunidade de 36.000 pessoas, tendo sido estabelecidos contactos para captar estes membros também para o subreddit "T21 COMMunity" para discutir especificamente o projeto (resultados e *outputs*).

Conteúdos de vídeo (também referenciados no Reddit) serão colocados no Youtube. Dessa forma, a equipa do projeto espera captar tráfego e utilizadores/as de ambas as comunidades.

As comunidades baseadas no Reddit são extremamente fortes, coesas e fiéis aos tópicos de interesse. Assim, a seleção da tecnologia baseada no Reddit para apoiar a solução de software "T21 COMMunity" é um passo estratégico já pensando na sustentabilidade do projeto (além das entidades promotoras do projeto), num período pós-projeto.

Conforme planeado, a plataforma de TV na Web também será usada para apoiar os ambientes de aprendizagem on-line com os *outputs* do projeto e, portanto, nas suas etapas posteriores.

Assim, temos as seguintes ferramentas que possibilitam a existência e visibilidade do Projeto, assim como a interação de comunidades reais, nos espaços virtuais:

A **PÁGINA WEB** do projeto T21 Community (<http://t21.ese.ipsantarem.pt/>) é utilizada como ferramenta de disseminação agregando as evidências e resultados alcançados do projeto (conteúdos em e-skills, plataformas interativas, guiões metodológicos/pedagógicos e e-books). No entanto, esta plataforma serve como base

para a integração de conteúdos formativos a distância sendo estes e-conteúdos em competências digitais básicas.

A rede social online **FACEBOOK** (<https://www.facebook.com/t21community/>) é utilizada como ferramenta de disseminação das notícias, eventos e ações do projeto T21 Community. Esta ferramenta permite ainda uma monitorização aproximada do público-alvo do projeto resultando numa análise mais detalhada dos seus gostos e interesses relacionados com o tema.

A plataforma online **YOUTUBE** é utilizada como ferramenta de disseminação dos vídeos produzidos no âmbito do projeto T21 Community (https://www.youtube.com/channel/UCXxxC1YiFjE9ijXeYvJDL5w/featured?view_as=subscriber).

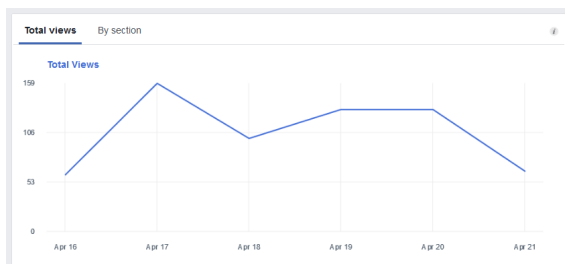
A plataforma online **REDDIT** (<https://www.reddit.com/r/T21Community/>) é utilizada como ferramenta potenciadora de uma comunidade online relacionada com o projeto T21 Community.

A plataforma online **FLICKR** é utilizada como repositório oficial de todas as fotografias do projeto T21 Community (<https://www.flickr.com/photos/161333304@N04/albums/72157689421753471>).

A plataforma online **CALAMÉO** é utilizada para disponibilizar o handbook do Projeto T21 Community (<https://pt.calameo.com/read/005041274cb699d8ff950>).

7. A semana das Learning Activities no Facebook e Reddit

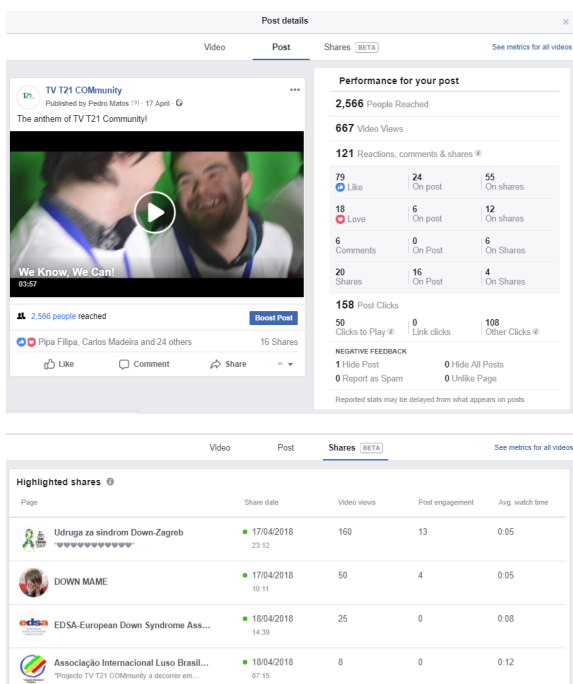
Verificou-se, durante a semana das Learning Activities (anteriormente referida), um aumento de atividade nas redes sociais. Contabilizámos um total de 649 visualizações entre os dias 15 e 21 de abril. O dia com mais visualizações foi o dia 17 de abril com 159 visitas.



Um dos post com mais impacto, com um alcance na ordem dos 2634, foi o álbum de fotografias publicado a 19 abril com o resumo das atividades realizadas no dia anterior.

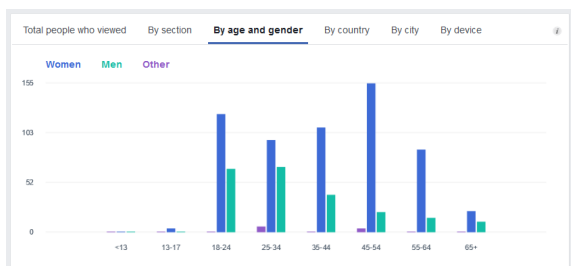


Também o post alusivo ao vídeo do hino do projeto teve um grande impacto ao nível da comunidade nacional e internacional, alcançando as 2566 pessoas. Observamos, inclusive, a partilha por parte de associações na área da Síndrome de Down.

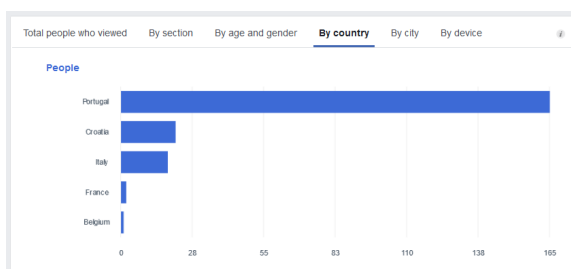


Page	Share date	Video views	Post engagement	Avg. watch time
Udruga za sindrom Down-Zagreb	17/04/2018 23:12	160	13	0:05
DOWN MAME	17/04/2018 10:11	50	4	0:05
EDSA-European Down Syndrome Ass...	18/04/2018 14:39	25	0	0:08
Associação Internacional Luso Brasil...	18/04/2018 07:15	8	0	0:12

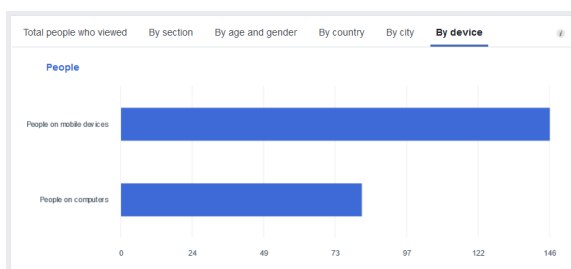
As interações ocorridas na página do projeto são, maioritariamente, realizadas por mulheres com idades compreendidas entre os 45 e os 54 anos. Deduzimos que são mães dos/as jovens participantes no projeto. Existe também uma elevada interação entre o grupo etário feminino dos 18 aos 24 anos de idade, levando-nos a crer que se trata das estudantes voluntárias da ESES que colaboraram com o projeto.



O projeto conta com a participação de três países (Portugal, Croácia e Itália), sendo que as Learning Activities se realizaram em Portugal, pelo que a grande maioria de acessos contabilizados foi realizada em Portugal (165 acessos), seguindo-se a Croácia (21 acessos) e a Itália (18 acessos).



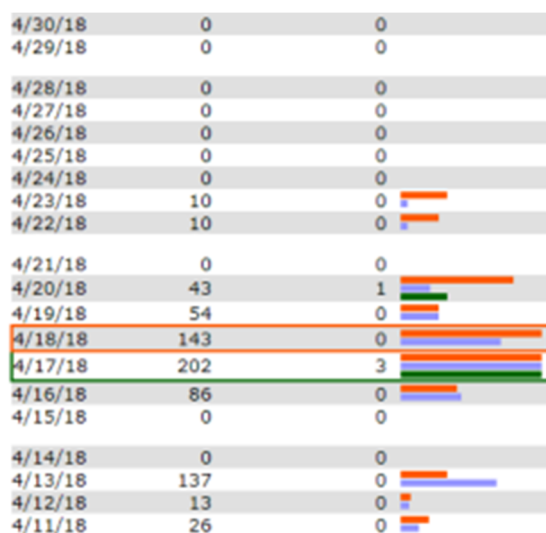
A grande maioria dos acessos ocorreu através de dispositivos móveis (smartphones e tablets).



Os valores mensais de pageviews - consulta da página - no Reddit do Projeto, página que foi lançada na semana anterior ao início das Learning Activities, mas apenas apresentada aos/às intervenientes do projeto no último dia da semana das Learning Activities, foram os seguintes:

TRAFFIC BY MONTH	
date	pageviews
June	0
May	17
April	833
March	0

O facto de os/as intervenientes diretos/as e entidades parceiras do projeto apenas terem tido conhecimento do Reddit do Projeto no final da semana das Learning Activities permitiu aferir/medir a dimensão da visualização dos conteúdos do projeto no canal Reddit, de forma orgânica (i.e. sem recurso a publicidade ou partilha de conteúdos), apenas pela pesquisa e/ou sugestões dos *posts* realizados, por parte de utilizadores/as sem relação direta com o projeto. Os números obtidos, e sobretudo quando comparados com os *analytics* da página do Facebook do projeto (que foram visualizados, na sua grande maioria, por intervenientes diretos/as do projeto), conforme previamente descrito, são bons indicadores da utilização futura do Reddit como ferramenta para a criação de uma comunidade à volta do projeto, desde que se observem precisamente os princípios básicos da ciberanimação de promoção do debate e da comunicação interativa, enunciados nesta comunicação. Entre outros princípios, importa nunca esquecer que “a gestão das dinâmicas de ciberanimação não seja tanto uma questão de ferramentas, mas sobretudo de encenação e confluência de identidades, de debate e de coautoría” (Viché, 2014:107) e que “o resultado deste trabalho de cooperação é uma síntese do esforço coletivo dos membros da comunidade, os quais colaboram de forma solidária nas diferentes tarefas em que consiste o trabalho da coletividade para alcançar os seus objetivos comuns”. (Viché, 2014:46-47).



Por outro lado, e durante o mês de maio, foi realizada experimentação sobre qual o impacto da não publicação de novos conteúdos (o que havia sido feito em contínuo no decurso da semana das Learning Activities), tendo-se verificado uma queda abrupta no número de visualizações de conteúdos. Este indicador demonstra a necessidade de (i) ser realizada uma publicação periódica de novos conteúdos de forma a alimentar o interesse da comunidade T21 e (ii) a existência de uma plano de comunicação que defina, numa lógica de *roadmap*, quais os conteúdos a partilhar, se existe precedência/dependência entre si e qual o calendário para a sua publicação, assim como a definição de temas de discussão dentro da comunidade, indo além da publicação de *outputs* resultantes diretamente do projeto.

8. Testemunhos sobre o Projeto

Abaixo apresentam-se 2 testemunhos de uma mãe voluntária e sua jovem filha com T21 que participaram em todas as atividades do projeto, incluindo a visita à Croácia (reunião transnacional e visita cultural e turística).

O que é uma comunidade?

Jovem: para mim uma comunidade é um conjunto de pessoas que oferecem ajuda umas às outras e solidariedade. A comunidade do Projeto T21 oferece solidariedade, ajuda, socialização, interesse, desenvolvimento psíquico, memória e autoestima. O Projeto criou uma música própria com base nas pessoas com Trissomia 21.

Mãe: considero entre outros aspetos, que comunidade é uma unidade social/grupo de pessoas que estão unidas por interesses comuns.

Qual é a “comunidade” do Projeto?

Jovem: a comunidade deste projeto é socializar as pessoas com T21, mentalizá-las, criar expectativas para o futuro, desenvolver atividade escrita, oral e vocal, ter vocabulário adequado e falar ou conversar com os outros.

Mãe: a comunidade deste projeto são os jovens com T21, os pais e professores envolvidos.

O que significa “inclusão” de pessoas com Trissomia 21?

Jovem: a palavra inclusão quer dizer expandir, dar opinião do que realmente é, conhecer verdadeiramente o que são, mostrar ao mundo que os rodeia como são por dentro, mostrar o seu ego, o eu sou, eu sou assim... as nossas forças naturais humanas.

A inclusão das pessoas significa que devem ser amigas umas das outras. darem a conhecer o seu talento, empenho e trabalho, mostrar a ciência, a tecnologia, as empresas, as universidades e o infinito.

Mãe: é um conceito teórico que entrou na área educacional, por exemplo, sem terem criado condições inclusivas dignas para esses alunos. na prática estão lá, sem os apoios, sem metodologias e sem avaliações adequadas a que têm direito.

O que significa “integração” das pessoas com T21?

Jovem: as pessoas com T21 são introvertidas, secretas, dão ouvidos ao coração, agarram-se ao passado, são amigas de si e não socializam, que é o mais importante. Mas

não, as pessoas com t21 devem ser extrovertidas, verdadeiras, dar ouvidos aos outros e saber expressar, conversar e agarrar-se ao futuro e aos amigos, ser amigo de todos e socializar. É assim que devem fazer se querem ter futuro, ter emprego, ter amigos, ter mundo e um gigantesco e bondoso coração.

Mãe: existem já alguns casos com sucesso de integração, mas tendo em conta o número de pessoas que deveriam estar integradas é ínfimo. Acho que a integração deveria ser uma situação que toda a sociedade se deveria empenhar, mas infelizmente continuam a ser exceções. Talvez um dia!...

O que é para ti este projeto?

Jovem: para mim, este projeto é uma mais valia para as pessoas com T21, é uma ajuda que prende os corações aos que têm a doença, um apoio que estamos a dar, carinho, amor, cariedade, colaboração e empenho de que precisam todos.

Este projeto ajuda tanto estes jovens com T21 em Portugal, como na Croácia e Itália. Portanto, este projeto tem coração e amor.

Mãe: o Projeto é uma oportunidade de trocar experiências com outros pais, observar e conviver com jovens com T21, entendê-los nas suas diversidades e agradecer a todos os profissionais que por eles têm respeito e se prontificam a ajudá-los.

Segundo um docente e uma outra mãe voluntária do Projeto que trabalharam em conjunto num dos workshops da Semana das Learning Activities, o workshop da Pintura, o conceito de comunidade, neste Projeto, tem por base o envolvimento de um conjunto de pessoas com Trissomia 21 e respetivos/as familiares e/ou acompanhantes, provenientes de vários países, de voluntários/as e de funcionários/as docentes e não docentes e estudantes do IPSantarém, num ideal de inclusão no processo formativo global, incluindo o ensino superior, de pessoas com Trissomia 21.

Nem o território geográfico nem a herança cultural e histórica são relevantes para a definição da nossa comunidade, apenas a vontade de proporcionar a todas as pessoas as mesmas oportunidades de formação e inserção social.

Enquanto o termo integração se refere a uma adaptação de uma pessoa ou grupo a uma comunidade ou meio, o termo inclusão refere-se à união e igualdade de oportunidades entre todas as pessoas, com a possibilidade de manterem as suas diferenças, sendo importante que se reconheçam as diferenças e se assumam sem preconceitos.

O termo inclusão parece estar sempre na boca de pessoas que parecem ter mais preocupação com a fotografia do que com o coração. Incluir é não deixar excluir, o que pressupõe um pensamento prévio de meter num determinado local algo que dele não faz parte natural.

Nos ateliers de pintura, apesar de todas as evidentes diferenças (nacionalidades, línguas, tradições, costumes, histórias de vida, etc.), todas as pessoas se entenderam muito bem, com mais ou menos recurso a traduções entre português, inglês, italiano e croata. Por vezes de português para inglês, depois para italiano, para croata e daqui novamente para italiano, inglês e português. Nunca deixou de haver comunicação e toda a gente contribuiu para isso.

O que se pretendia era sobretudo ajudar os/as jovens com Trissomia 21 no desenvolvimento de competências em pintura, criando condições para que estes/as pintassem as suas telas. No entanto, desde o primeiro atelier tanto familiares e outros/as acompanhantes dos/as jovens, como docentes e estudantes voluntários/as se envolveram com a mesma entrega ao momento, pintando também e expondo, em conjunto e com muito orgulho, as obras na festa do Projeto realizada no CNEMA- Centro Nacional de Exposições e Mercados Agrícolas.

Assim, a palavra comunidade tem neste projeto um sentido absolutamente inclusivo e integrador.

No Projeto, todas as pessoas se preocupam em conviver e ensinar os/as jovens com T21, à medida das suas capacidades e todos nós nos deixamos surpreender e fascinar com as suas capacidades.

Considerações finais

Os efeitos multiplicadores deste projeto já se começam a fazer notar com iniciativas mais incisivas no campo da formação e capacitação destes/as jovens, sendo que só se poderá falar de empoderamento quando eles/as conseguirem um posto/emprego no mercado de trabalho (graças às oportunidades de natureza diversa criadas pelo projeto).

Assim, do projeto aqui descrito, emanou um novo curso de formação em Literacia Digital para o Mercado de Trabalho (Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação, 2018), na Escola Superior de Educação de Santarém. A formação não conferente de grau, com a duração de dois anos letivos (4 semestres e 120 ECTS), apresenta-se inspirada no modelo que funciona há 12 anos, na Universidade Autónoma de Madrid. Destina-se a jovens com dificuldade intelectual e de desenvolvimento, com um grau de incapacidade igual ou superior a 60%. É um programa inovador e solidário, cuja característica mais relevante é o facto de ser o primeiro modelo de educação inclusivo em contexto de ensino superior para deficiência intelectual. Isto faz com que seja um modelo de referência e de formação para outras experiências, sendo a principal característica a inclusão social e laboral a partir do ambiente de formação superior. Esta formação tem como objetivos fundamentais:

Os objetivos fundamentais da formação visam fazer com que os/as formandos/as sejam capazes de:

- Aplicar de forma autónoma os conceitos, teorias e princípios adquiridos na resolução de problemas e decisões, em novos ambientes de trabalho, ou em ambientes pouco familiares;
- Adquirir compromissos socio-laborais potenciadores de um crescimento enquanto cidadãos plenos;
- Responder às exigências e executar tarefas apropriadamente com a combinação de competências e de práticas cognitivas, de conhecimento, motivação, valores, atitudes e emoções;

- Adquirir competências de utilização de literacia digital que permitam, efetivamente, resolver problemas e realizar tarefas, usando diferentes ferramentas no contexto de trabalho;
- Adquirir flexibilidade, compreendida como uma capacidade de adaptação à mudança e como um prelúdio para a capacidade crítica para analisar o trabalho em si;
- Manter o entusiasmo para uma formação ao longo da vida;
- Adquirir a formação necessária para concorrer a diferentes ofertas (adaptadas para pessoas com deficiências intelectuais), de forma a obter um emprego em agências de administração pública;
- Participar ativamente no ambiente universitário, colocando em prática um sistema de valores que promova a coexistência através de relações interpessoais satisfatórias. (Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação, 2018:8).

No final do curso, espera-se que os/as jovens tenham desenvolvido competências que os/as capacitam sobretudo para atividades como assistentes operacionais.

Bibliografia

Ander-Egg, E. (2001). *Metodologia Y Practica De La Animacion Sociocultural*. Madrid: C.C.S.

Ander-egg, E.; Idáñez, M. (1999). *Como Elaborar um Projecto: Guia para Desenhar Projectos Sociais e Culturais*. Lisboa: CPIHTS.

Besnard, P. (1986). *Animateur Socioculturel, fonctions, formation, profession*. Paris: ESF.

Cembranos, F.; Montesinos, D. H. & Bustelo, M. (2005). *La Animación Sociocultural: una propuesta metodológica*. Madrid: Editorial Popular.

Conferência Mundial (1994). Declaração de Salamanca. Disponível em: <https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/EEspecial/declaracao-salamanca.pdf>

Da Silva, A. (2016). Desenho e Aplicação de um Projeto de Animação Sociocultural para Desenvolvimento Psicoafectivo e Sexual numa Escola do Ensino Básico e Secundário. Tese de Doutoramento em Ciências da Educação, Faculdade de Ciências da Educação da Universidade de Vigo. Disponível em <http://hdl.handle.net/11093/834>

Guerra, I. (1994). *Introdução à Metodologia de Projecto*. Lisboa: ISCTE.

Instituto Politécnico de Santarém, Escola Superior de Educação (2018). *Literacia Digital para o Mercado de Trabalho. Formação não conferente de grau*. Disponível em: https://labourmarketformation.files.wordpress.com/2018/05/literacia_digital_para_o_mercado_de_trabalho.pdf

IPSantarém, Higher School of Education (2018). *#TV T21 COMMunity #e-Skills, social inclusion and employability Handbook Learning Activities*. Disponível em <https://pt.calameo.com/read/005041274cb699d8ff950>

Loureiro, A. e Rocha, D. (2012). Literacia Digital e Literacia da Informação - competências de uma era digital. Disponível em: http://repositorio.ipsantarem.pt/bitstream/10400.15/758/1/artigo-ticeduca2012_ana%26dina_final.pdf

Martin, A. e Ashworth, S. (2004). Welcome to the Journal of eLiteracy! JeLit 1(1). Disponível em: http://www.jelit.org/11/01/JeLit_Editorial.pdf

Nações Unidas (1995). Normas das Nações Unidas para a Igualdade de Oportunidades para as Pessoas com Deficiência. Disponível em: <http://www.inr.pt/uploads/docs/Edicoes/Cadernos/Caderno003.pdf>

PISA/OCDE (2000). Relatório “Literacia na Era da Informação”. GAVE – Ministério da Educação.

Quintas, S.. & Sánchez, M. (1998). *Animación Sociocultural. Nuevos Enfoques*. Salamanca: Amaru Ediciones.

Tejedor, F. (1986). Metodología y Diseños de Investigación en Animación Sociocultural. In J. M. Quintana (Coord.), *Fundamentos de Animación Sociocultural*. Madrid: Narcea.

Tuijnman, A. (ed.) *et al.* (2000). Literacy in the Information Age. Final Report of the International Adult Literacy Survey, Paris, OECD/Statistics Canada. Disponível em: <http://www.oecd.org/edu/skills-beyond-school/41529765.pdf>

Ventosa, V. (2002). *Fuentes de la Animación Sociocultural en Europa*. Madrid: CCS.

Viché, M. (2014). *Ciber@nim@ção*. Valência: Mario Viché González.