Relatório do desenvolvimento da narrativa digital dedicada aos problemas ligados às dependências sem substância e ao uso problemático da internet

2020 – 2022

REPÚBLICA PORTUGUESA
SAÚDE

SNS SERVIÇO NACIONAL DE SAÚDE

SICAD Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Coleção Relatórios

Ficha Técnica

Título: Relatório do desenvolvimento da narrativa digital dedicada aos problemas ligados às dependências sem substância e ao uso problemático da internet 2020 – 2022. Programa Eu e Os Outros

Autoria: Serviço de Intervenção em Comportamentos Aditivos e Dependências (SICAD) / DPIC

Coordenação: Graça Vilar, Patricia Pissarra, Raul Melo e Cecília Lazaro

Participação: Sofia Rasgado (Centro Internet Segura / CNCS)

Layout: SICAD / EMSI

Morada: Parque de Saúde Pulido Valente. Alameda das Linhas de Torres – Nº. 117, Edifício SICAD, 1750-147 Lisboa

Edição: Dezembro 2022

SICAD Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Relatório do desenvolvimento da narrativa digital dedicada aos problemas ligados às dependências sem substância e ao uso problemático da internet

2020 – 2022

PROGRAMA EU E OS OUTROS

Dezembro 2022

Índice

1. INTRODUÇÃO 7
2. PERCURSO HISTÓRICO 8
3. REVISÃO DA NARRATIVA 11
   - 3.1. Desenvolvimento da Narrativa Digital 13
     - 3.1.1. Grafismo 14
     - 3.1.2. Interatividades - Votação 16
     - 3.1.3. Interatividades – Pesquisa 17
     - 3.1.4. Interatividades – Minijogos 17
     - 3.1.5. Material de divulgação – Teaser 18
     - 3.1.6. Apresentação do Produto final 18
   - 3.2. Validação da Narrativa Digital – Projeto-piloto 19
   - 3.3. Avaliação de Resultados 22
     - 3.3.1. Resultados: 24
   - 3.4. Perspetivas futuras 28
4. CONCLUSÕES 32
5. REFERÊNCIAS 34

1. Introdução

O Programa E&O foi criado em 2006 pelo então Instituto da Droga e Toxicodependência com o objetivo de abordar temas ligados aos comportamentos aditivos junto a uma população adolescente entre os 10 e os 18 anos. Esta abordagem de prevenção universal utiliza narrativas interativas como suporte à intervenção, a partir das quais, tirando proveito da identificação dos participantes às personagens, trabalha competências socioemocionais, a tomada de decisão, a perceção de risco e antecipação de consequências, bem como a identificação de recursos de resposta aos comportamentos aditivos.

Entre 2007 e 2020, o Programa abrangeu em média, por ano aproximadamente 5.500 jovens, dinamizados por 503 aplicadores formados para o efeito, pertencentes a 106 instituições distribuídas por todo o país.[1]

Ao longo deste tempo, o Programa foi revisto de modo a abranger novos temas, ajustar a sua imagem a tendências mais atuais e adotar estratégias de dinamização mais ajustadas ao grupo-alvo. O presente relatório incide sobre o processo de criação de uma versão em formato digital *gamificado* (narrativa digital interativa), da narrativa dedicada aos comportamentos aditivos sem substância e ao uso problemático da internet desenvolvido em parceria com o **Centro Internet Segura (CIS)** coordenado, então, pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), entretanto transitado para a responsabilidade do Centro Nacional de Cibersegurança (CNCS).

A parceria teve como objetivos dar resposta à crescente preocupação com os comportamentos digitais de risco e aumentar a literacia ao nível da cibersegurança. Envolveu uma fase de atualização dos conteúdos abordados na narrativa original, a seleção de uma empresa para a produção do recurso digital, o desenvolvimento partilhado do conceito, a produção dos documentos de suporte técnico, a constituição de uma equipa de avaliação externa e a aplicação experimental do protótipo da nova narrativa digital. O processo teve o seu início em abril de 2020, finalizado em julho de 2022 com a conclusão da fase de produção e a transição da narrativa para a plataforma digital que lhe servirá de base na fase seguinte de generalização do recurso e a construção da *landing page* e a definição de um plano de implementação a nível nacional.

[1] Relatório Programa Eu e os Outros – 2013-2020

2. Percurso Histórico

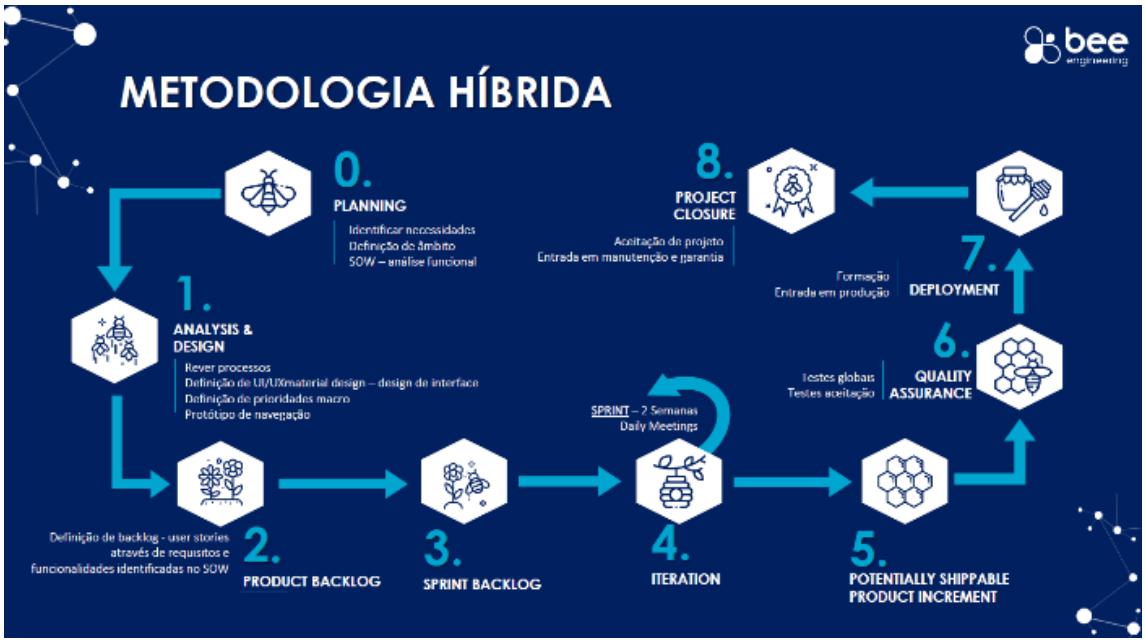
Os primeiros passos para o desenvolvimento da parceria entre o **SICAD** e o consórcio **Centro Internet Segura** coordenado, então, pela Fundação para a Ciência e Tecnologia, foram dados no segundo semestre de 2019, traduzindo-se numa reunião exploratória concretizada a 29 de outubro. Nessa reunião foi equacionada uma potencial colaboração ao nível da prevenção de problemáticas de interesse comum, nomeadamente, da Utilização Problemática da Internet (UPI) e do desenvolvimento de comportamentos aditivos associados ao jogo.

Numa segunda reunião exploratória concretizada a 22 de abril de 2020, na qual participaram igualmente, representantes do IPDJ, foi possível estruturar uma linha de ação a qual seria parcialmente suportada por uma candidatura a verbas comunitárias a submeter pela FCT no âmbito da Actividade 6 - Awareness tools, methods and resources, da Ação PT SIC VI (Portuguese Safer Internet Centre) a submeter ao Programa CEF – TC – 2020-1. Essa ação previa:

1. A adaptação da narrativa dedicada aos Comportamentos Aditivos Sem Substância (narrativa 4) a um formato digital;
2. Revisão do enredo da referida narrativa 4, visando a inclusão de novos conteúdos relacionados com a cibersegurança;
3. Validação da nova narrativa junto a um grupo-piloto
4. Criação de uma rede de suporte à implementação nacional da narrativa adaptada, tendo por base os parceiros do consorcio, sob orientação do SICAD e da FCT.

Em outubro de 2020, é assinado um Acordo de Parceria entre o SICAD e o CNCS para enquadrar esta Linha de Ação.

A candidatura mereceu aprovação em novembro de 2020 tendo-se de imediato iniciado várias linhas de ação conducentes ao cumprimento do projeto traçado. Assim, ainda em setembro de 2020, foi reunido um grupo de parceiros que, para além do SICAD e do CIS; integrou ainda elementos do IPDJ, da DGE e da APAV, visando a revisão do enredo da narrativa consagrada aos Comportamentos Aditivos sem Substância, por forma a integrar novos conteúdos referentes à cibersegurança. Este processo prolongou-se ao longo de 4 sessões de trabalho, tendo ficado concluído a 13 de outubro de 2020.



Paralelamente, iniciou-se o processo de construir o caderno de especificações técnicas que servisse de base ao concurso para a seleção da empresa que viesse a desenvolver a narrativa digital. Para a concretização deste passo foi possível contar com o apoio da Associação de Empresas Produtoras e Distribuidoras de Videojogos (AEPDV) na pessoa do seu secretário-geral, apoio este essencial para a identificação das componentes a integrar no documento e o ajustamento da linguagem própria ao sector. Foi concretizado um briefing com 4 empresas com potencial interesse no projeto em outubro de 2020, tendo a decisão de seleção sido tomada a 27 de novembro recaindo a escolha sobre a empresa Bee Engineering. O *kick off* para a produção do projeto teve lugar a 8 de janeiro de 2021.

Ao longo de 2021 foram múltiplas as reuniões de trabalho, concretizadas com os diferentes parceiros, no sentido de ajustar os conceitos idealizados pela produtora, desenvolver conteúdos a integrar na aplicação, rever os materiais de suporte, verificar o funcionamento da plataforma e dos produtos desenvolvidos.

Em setembro de 2021, foi iniciado um trabalho conjunto com o Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE), através da Professora Doutora Joana Alexandre, visando a construção de um procedimento avaliativo da intervenção a desenvolver com base neste recurso. Foi possível contar com a dedicação do Dr. Santiago Almeida, em estágio profissional junto à equipa desta investigadora, para a persecução do objetivo traçado. Esta articulação veio a ser enquadrada por um Protocolo de Colaboração assinado em dezembro desse ano. Desta colaboração resultou a apresentação de um poster e uma comunicação no Congresso Lisbon Addiction 2022, com os resultados preliminares da aplicação piloto do recurso produzido

Por fim, em outubro de 2021, iniciaram-se reuniões de trabalho com o Gabinete de Saúde da Câmara Municipal de Odivelas e o Centro de Formação de Professores CENFORES no sentido de constituir um grupo experimental para o teste da nova narrativa digital. Desta articulação resultou a concretização de uma sessão de apresentação do Programa, uma Acção de Curta Duração dedicada aos temas do Uso Problemático da Internet e a Cibersegurança e, por fim, o desenvolvimento de uma formação integrando aplicadores com experiência prévia no Programa que, entre Março e Junho de 2022 aprenderam a utilizar a narrativa interativa e testaram a sua utilização em 5 instituições do Concelho.

OS CAPÍTULOS QUE SE SEGUEM APROFUNDARÃO CADA UM DOS PASSOS MENCIONADOS NESTA RESENHA HISTÓRICA DO PERCURSO DE PRODUÇÃO DA NOVA NARRATIVA DIGITAL.

3. Revisão da Narrativa

Na sequência da aprovação da Linha de Ação conjunta entre o SICAD e o CIS, teve início o processo de revisão da narrativa visando a integração de conteúdos ligados à Cibersegurança. Foi considerado útil o alargamento do grupo de trabalho para além de elementos do SICAD e do CIS, integrando, como já anteriormente referido, o Dr. Ricardo Estrela responsável na APAV pela Linha Internet Segura (LIS), a Dr.ª Lígia Azevedo enquanto coordenadora do Centro de Sensibilização Seguranet da Direção Geral da Educação e, pelo Departamento de Informação, Comunicação e Relações Internacionais do IPDJ, a Dr.ª Margarida Saco e o Dr. Fernando Espadinha.

Foram concretizadas quatro sessões de trabalho, das quais resultaram a introdução dos seguintes temas:

- A comunicação através de mensagens dentro da dinâmica familiar;
- Práticas e riscos das apostas desportivas;
- A digitalidade na terceira idade e o papel dos mais novos no apoio aos mais velhos;
- As relações à distância e o papel das redes sociais e das aplicações de mensagens;
- A pesquisa de conteúdos na internet – o domínio do uso dos motores de busca;
- A utilização dos smartphones em sala de aula;
- As lotarias instantâneas (raspadinhas);
- As compras online;
- Os perfis falsos e o roubo de identidades;
- O papel dos *influencers*;
- As *fake news* e o discurso de ódio;
- Riscos associados aos acessos ao wi-fi;
- O uso do MBWay;
- A atividade de *streaming*;
- O *fairplay* no videojogo;
- A pirataria digital e os *malwaer*;

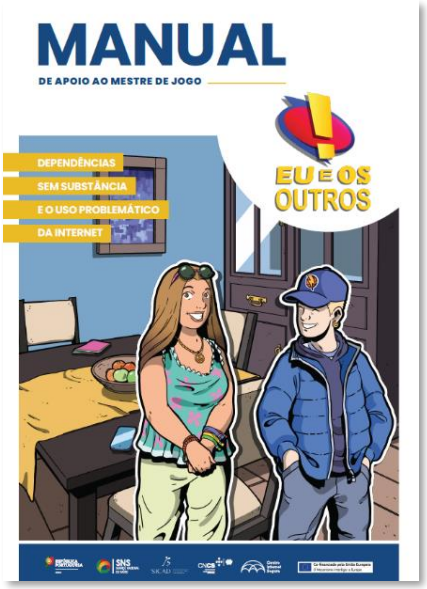
- As compras de equipamento no videojogo (In *game purchasing*) e o uso de cartões de crédito;
- A importância das medidas de segurança nos pagamentos online;
- A publicidade em função dos hábitos de consumo digital;
- O cibersexo – pesquisa de conteúdos sexuais, o sexting, o *grooming* (aliciamento), os sites de encontros;
- Os recursos disponíveis na resposta às dependências do jogo;
- A partilha não consensual de conteúdos íntimos;
- O *ciberbullying*, o *stalking* e as Linhas de Apoio – Linha Internet Segura;
- A política privacidade e segurança e os procedimentos de denúncia;
- A classificação dos vídeojogos – PEGI.

A introdução destes temas na narrativa, obrigou à revisão do manual de suporte ao aplicador, levando à seleção de novas propostas de exploração destes temas, a identificação de sites de pesquisa e bibliografia de suporte ao aprofundamento dos conteúdos abordados.

O novo manual integra recomendações específicas para a utilização da narrativa digital, nomeadamente procedimentos para salvaguardar as condições de rede necessárias à implementação do recurso, nomeadamente a identificação prévia de possíveis bloqueios a aplicações do tipo da narrativa, quer na rede da escola, quer eventualmente ao nível do próprio ministério da educação.

Apresenta, igualmente, aos aplicadores as inovações introduzidas e as melhores estratégias de as utilizar.

O Manual foi trabalhado graficamente de modo a manter a coerência com o grafismo adotado na narrativa digital. Explica os recursos disponíveis – Decision Time, Search Time e Play Time – identificando as cenas da narrativa em que estão disponíveis. Reúne recomendações para a exploração dos diferentes conteúdos abordados na narrativa. Por fim, proporciona dados sobre recursos de apoio, sites de pesquisa e bibliografia atualizada.



3.1. Desenvolvimento da Narrativa Digital

O desenvolvimento da narrativa digital, decorreu em duas fases. A primeira previa o desenvolvimento de um *pitch* que, enquanto protótipo do jogo, apresentasse uma maquete gráfica que integrasse a definição das funcionalidades inerentes ao projeto, o design narrativo e estrutura do jogo, proposta de interações (estudo de interatividade / gamification), a adaptação dos personagens existentes para animação e rigging e os layouts e concepts de cenários / ambientes.

A maquete apresentada assumiu os seguintes objetivos:

- Proporcionar a evolução de um material interativo estático, para uma versão *gamificável* que proporcione uma interface com smartphones. A narrativa digital interativa a criar deverá permitir ao mestre do jogo o controlo da sessão a partir do seu computador, mas oferecer a todos os jogadores a possibilidade de se conectarem através dos seus próprios dispositivos expressando opiniões, influenciando as decisões e explorando informação;
- Possibilitar a integração de componentes jogáveis na narrativa que proporcionem ao mestre de jogo, a exploração de vivências e emoções ligadas ao videojogo;
- Integrar quizz's que proporcionem a avaliação de conhecimentos em determinados temas;
- Desenvolver um teaser de divulgação e motivação para o Programa.

O recurso a desenvolver deveria assentar numa plataforma a sediar no CNCS, assumindo um formato Webapp. Os Mestres de jogo, apenas terão acesso ao recurso mediante inscrição prévia e obtenção de acesso mediante password. Os jogadores acederão à interface através de um código de jogo gerado pelo Mestre de Jogo no início da intervenção.

A segunda fase foi dedicada ao desenvolvimento e entrega do produto final. Previa o desenvolvimento e produção do jogo com todas as funcionalidades definidas na Fase 1 e que inclua no mínimo os seguintes aspetos:

- desenvolvimento dos vários blocos da narrativa;
- implementação dos minijogos e interações de histórias;
- arte e animações completas;
- teste de qualidade e polimento.

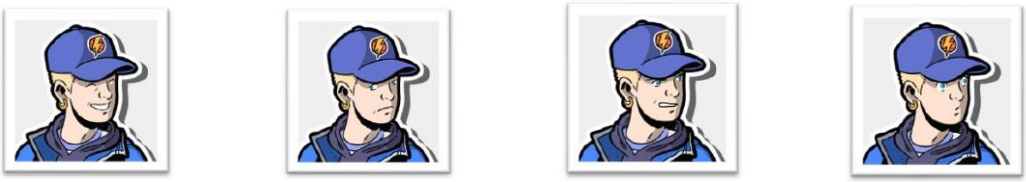
3.1.1. Grafismo

O desenvolvimento do conceito, começou por requerer uma revisão da imagem do Programa. O logótipo original, dada a complexidade de incluir todas as personagens, tornava-se menos adequado a ecrãs de pequena dimensão como os dos smartphones. Um novo logótipo foi idealizado, procurando conjugar uma forma que transmitisse os principais valores do Programa, isto é, interatividade, dinamismo, transformação com as cores do SICAD, combinadas com novas tonalidades em uso na atual cultura juvenil.

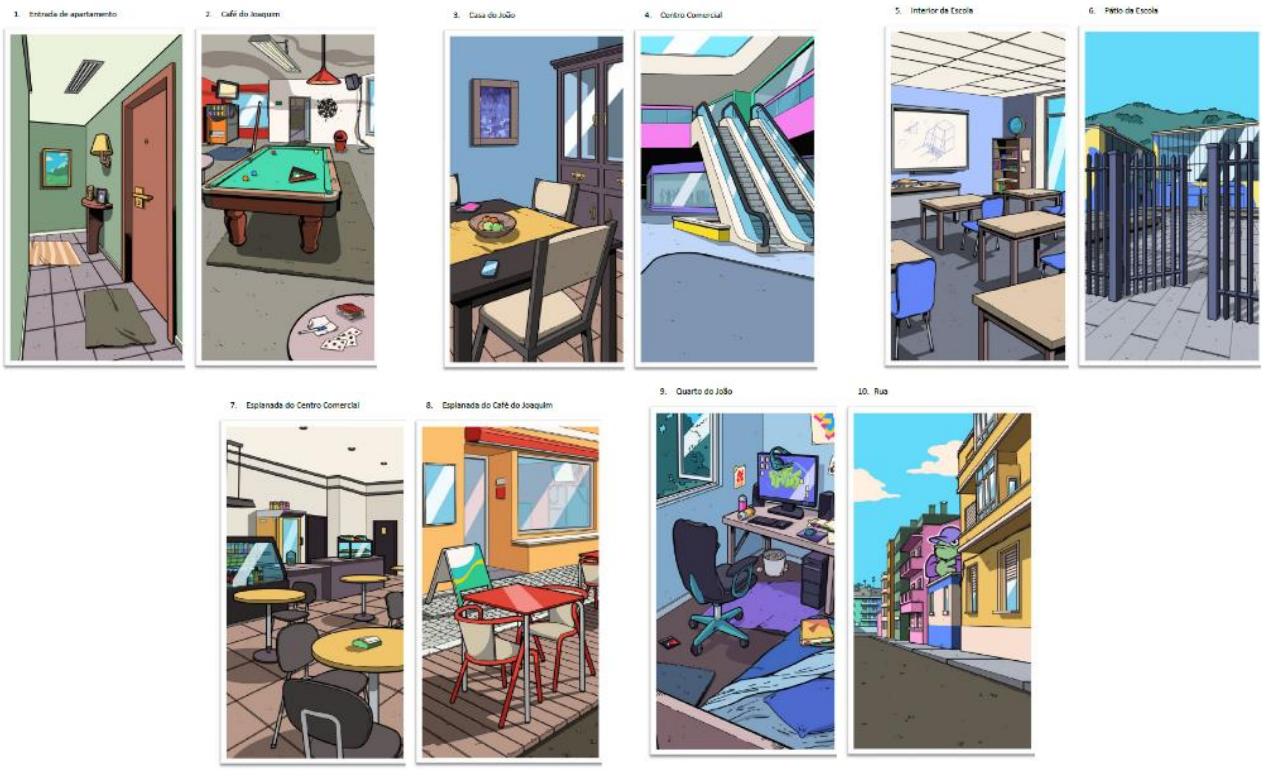
As personagens conheceram igualmente, um tratamento gráfico visando uma coerência com o novo conceito, respeitando, contudo, as suas características de base.

Novos personagens foram desenvolvidos para completar o elenco e oferecer à narrativa maior diversidade.

Os personagens foram criados de modo a poderem apresentar quatro tipo de expressões que acompanhem o clima emocional das interações, a saber: 1) neutro, 2) triste, 3) zangado e 4) surpreendido.

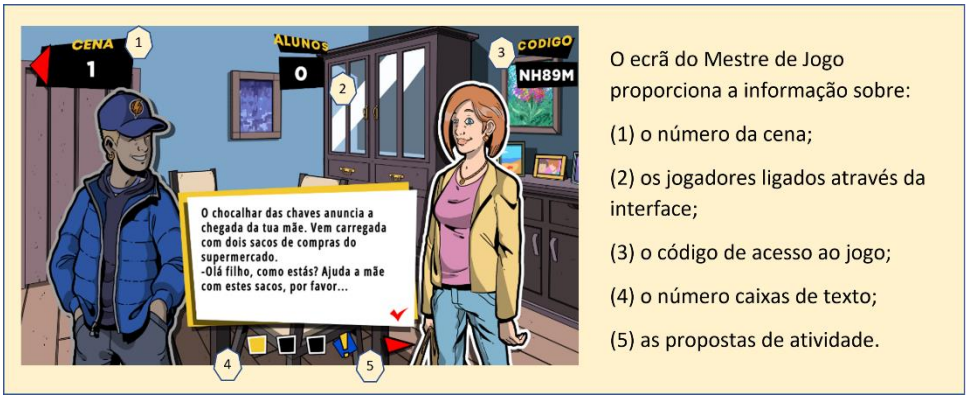


Por fim, dentro dos grafismos foram ainda criados dez cenários para a aplicação.



3.1.2. Interatividades - Votação

O novo conceito, manteve a possibilidade de todos os participantes acompanharem o enredo com base na projeção dos conteúdos do PC do Mestre de Jogo. O texto é apresentado ao longo de múltiplas cenas, no final das quais se mantêm diferentes opções que, mediante a escolha dos jogadores, proporcionará ao enredo uma sequência particular.



O ecrã do Mestre de Jogo proporciona a informação sobre:

(1) o número da cena;

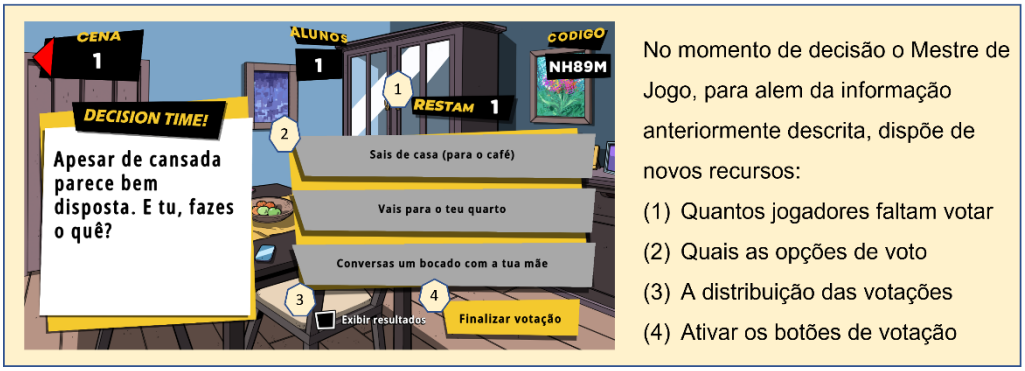
(2) os jogadores ligados através da interface;

(3) o código de acesso ao jogo;

(4) o número caixas de texto;

(5) as propostas de atividade.

Simultaneamente, no smartphone do jogador visualiza-se a informação de que é *Story Time* pelo que este deve dar atenção ao Mestre de Jogo. Já no momento de decisão, o ecrã do Mestre de Jogo muda de aspeto enquanto no smartphone o jogador recebe a informação de que é *Decision Time*, tendo acesso às opções de escolha, podendo votar na que lhe faz mais sentido.



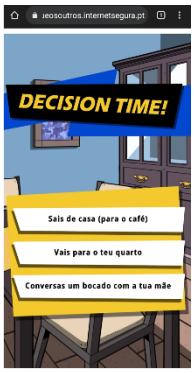
No momento de decisão o Mestre de Jogo, para alem da informação anteriormente descrita, dispõe de novos recursos:

(1) Quantos jogadores faltam votar

(2) Quais as opções de voto

(3) A distribuição das votações

(4) Ativar os botões de votação



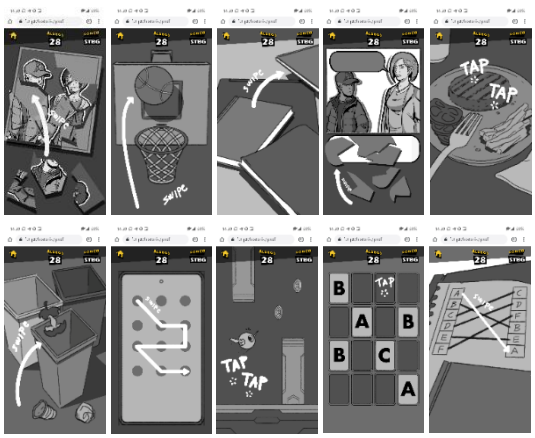
3.1.3. Interatividades – Pesquisa

Como forma de proporcionar ao Mestre de Jogo condições para integrar a pesquisa no processo de exploração da narrativa, foram criados 10 momentos de *Search Time.*

Em cada um desses momentos é proporcionado o acesso a sites nacionais e internacionais sobre temas ligados às dependências sem substância ou à cibersegurança.

Os recursos a explorar surgem simultaneamente no ecrã do Mestre de Jogo e no smartphone dos Jogadores, proporcionando a opção de pesquisa individual ou coletiva. O Mestre de Jogo dispõe de diferentes estratégias de utilizar estes recursos, nomeadamente a possibilidade de avançar sem perder tempo, caso o tema abordado não seja prioritário no seu planeamento. As diferentes estratégias estão reunidas no Manual de Apoio ao Jogador.

3.1.4. Interatividades – Minijogos



De igual modo foram criados 10 momentos de *Play Time,* destinados a proporcionar ao Mestre de Jogo, formas de explorar experiências ligadas ao *gaming,* e às emoções através dele vividas.

Os jogos assumem formas muito distintas com desafios variados. Os jogos apenas podem ser jogados nos smartphones. O mestre de Jogo pode optar por passar à frente da proposta de jogo, se o mesmo não se revelar útil para o seu planeamento.

Os mini-jogos têm igualmente a função de quebrar o gelo e proporcionar ao Mestre de Jogo, momentos de descontração que equilibrem a sessão em contraponto à exploração da narrativa e à pesquisa de informação.

Os mini-jogos proporcionam sempre um pretexto de reflexão em temas variados, desde as questões ligadas ao impulso e à compulsão, a identificação de recursos de apoio na área dos problemas ligados ao uso problemático da internet, práticas de cibersegurança, comportamento alimentar e reciclagem, entre outros. Estes recursos foram sendo avaliados ao longo da fase experimental e nem todos se revelaram de igual interesse, estando prevista a reformulação de alguns deles na fase seguinte do Projeto.

3.1.5. Material de divulgação – Teaser

Numa fase final da construção do conceito de aplicação, a equipa de produção deu início à produção de um pequeno vídeo de 50 segundos, visando a divulgação do recurso, junto a profissionais com intervenção direta com adolescentes.

O vídeo integrará os sites das duas instituições parceiras e promoverá a inscrição dos interessados através dos canais a criar para o efeito.

3.1.6. Apresentação do Produto Final

A 23 de fevereiro de 2022 o processo foi concluído com a apresentação do produto aos dirigentes do SICAD e do CNCS. Esta apresentação contou com a presença dos responsáveis da equipa de desenvolvimento de projeto a qual demonstrou o funcionamento do recurso. No decurso da apresentação, foram apresentados os passos a dar no sentido da validação do recurso produzido e antecipadas as necessidades a desenvolver futuramente, nomeadamente a construção de uma *landing page* para o projeto, a alojar no website do CIS, a qual proporcionará a possibilidade de inscrição a todos os interessados. Foi identificada igualmente a necessidade de desenvolver os recursos necessários ao processo de capacitação dos interessados para a utilização dos recursos e a necessidade de alargamento da parceria existente a outras estruturas que possam dar suporte ao alargamento do projeto para um plano nacional, uma vez ultrapassada a fase de validação.

3.2. Validação da Narrativa Digital – Projeto-piloto

Com a finalização e apresentação do recurso foi iniciado o processo de validação da narrativa digital. Para tal foi estabelecida uma parceria com a Câmara Municipal de Odivelas (CMO) e com o Centro de Formação de Agrupamentos de Escolas de Loures (CENFORES), visando a constituição de um grupo de aplicadores que, uma vez formados, implementaram a narrativa digital num projeto-piloto que permitisse testar a aplicabilidade do recurso produzido e a identificação de aspetos a rever.

O planeamento do processo formativo foi iniciado em outubro, tendo sido acordado que o processo de divulgação do Programa poderia ser convertido numa ação de formação de curta duração (ACD), procurando-se deste modo garantir uma maior mobilização dos docentes. A ação seria desdobrada em dois momentos, um prévio à intervenção, durante o qual, o tema e a metodologia seriam apresentados, e um posterior, no qual se exporiam os resultados da intervenção.

A primeira sessão da Ação de Curta Duração decorreu no dia 16 de Dezembro 2021, em formato online, com a duração de 90 minutos, contando com a presença de 19 participantes. O programa incluiu uma apresentação sobre o uso problemático da internet, a cargo da Dr.ª Sofia Rasgado do CIS e uma reflexão sobre a prevenção desta problemática pelo Dr. Raul Melo do SICAD, dando enfoque à metodologia utilizada no Programa Eu e os Outros. Os participantes foram convidados a inscreverem-se para a formação de base.

Mantinha-se a aposta num grupo de trabalho misto, envolvendo aplicadores já formados em anos anteriores e novos aplicadores, integrando profissionais de diferentes áreas. Contudo, face a um resultado menos positivo na mobilização de novos aplicadores, desenvolveu-se o processo de validação apenas com base no grupo de aprofundamento.

- Os objetivos específicos traçados para a Formação de Aprofundamento eram os de (1) Conhecer a estruturação da narrativa dedicada aos comportamentos aditivos sem substância; (2) Identificar características da personagem principal, centrais para o desenvolvimento do enredo; (3) Caraterísticas da dependência sem substância: tipos (jogo, utilização da net, visualização de séries, compras, sexo), padrão de utilização (intensidade, duração e frequência), efeitos (neurológicos, psicológicos, comportamentais) e consequências (pessoais, familiares e sociais); (4) O cibersexo – visionamento de conteúdos sexuais explícitos – jogos, pornografia.; (5) Respostas da

rede de referenciação em saúde à dependência sem substância; (6) As novas substâncias psicoativas – características, comportamentos e riscos associados; (7) As dinâmicas familiares: papeis (estilos parentais), regras e limites, rituais, alianças, processos de influência/modelagem; (8) Identificar sítios de consulta para o aprofundamento do tema, sendo capazes de explorar esses temas em simulação de aplicação; (9) Identificar dinâmicas de grupo passíveis de proporcionar uma reflexão aprofundada sobre o tema; (10) Ser capaz de aplicar as componentes anteriores em simulação de aplicação; (11) Definir a distribuição dos conteúdos a explorar em cronograma de implementação da narrativa.

- A formação decorreu de acordo com a modalidade Oficina de Formação, com 30 horas desenvolvida de forma mista (presencial e online) em duas fases, uma primeira de caráter presencial (módulo I), de 15 horas prévias à aplicação do projeto, e uma segunda parte designada de formação não presencial (módulos II e III) tem também a duração de 15 horas, envolvendo 3 horas de monitorização e 12 horas de aplicação do programa. (desenvolvimento do projeto em sala de aula, por cada professor). A formação iniciou-se a 16 de março de 2022 e foi concluída a 02 de junho 2022 com a concretização da sessão final de avaliação.

Constituiu-se um grupo de formação de aprofundamento, composto por 10 elementos dos quais 3 eram docentes. Concluída a formação, 5 grupos concretizaram a implementação em 4 instituições do Concelho de Odivelas, num total de 97 alunos, conforme a tabela abaixo.

Grupo de Formação de Base (020/2021/SICAD)	Instituições	Ano / Turma	Nº de alunos F+M	Idade	Nacionalidade*
Ana Maria Peixeiro / Alexandre Oliveira / Alexandra Domingues	Agr de Escolas Vasco Santana	8º	17 7 + 10	Entre os 13 e os 15 Anos (Media 14A)	17 + 0
Tânia Galrão / Natercia Gonçalves	Esc Prof. D. Dinis	9º D	27 14 + 13	Entre os 13 e os 15 Anos (Media 14A)	23 + 4
Isabel Nunes / Isabel Calvo	Esc Sec Pedro Alexandrino	10º Turismo	18 9 + 9	Entre os 15 e os 19 Anos (Média 17 A)	14 + 4
Encarnação Martins / Maria Azevedo	Agr de Escolas a Sudoeste de Odivelas	9º E	26 10 + 16	Entre os 13 e os 15 Anos (Media 14A)	26 + 0
Ana Paula Dantas / Santiago Almeida	Esc Sec Pedro Alexandrino	2 TT	9 5 + 4	Entre os 16 e os 20 Anos (Media 18A)	7 + 2

Apesar da boa adesão dos jovens ao novo formato e aos conteúdos abordados, foi possível identificar um conjunto de componentes técnicas que necessitavam de ser revistas entre as quais se destaca (1) dificuldades de aceder à plataforma enquanto Mestre de Jogo, (2) a instabilidade da aplicação com bloqueios frequentes e necessidade de reinício, (3) dificuldade de algumas marcas/modelos de smartphone acederem à interface, (4) falhas na funcionalidade de contagem dos votos dos jogadores, (5) texto com erros ou desadequada dimensão da letra nos mesmos, (6) distribuição do texto de algumas cenas de forma diferente da acordada, (7) presença de textos referentes a propostas de atividades para o Mestre de Jogo, que haviam sido considerados desnecessários partilhar com os jogadores, (8) imagens bloqueadas por quadrados negros, de dimensão desadequada ou fora de sítio, (9) alguns botões não produzem o efeito desejado (ex. dar início a alguma atividade ou encaminhar para a cena correta), (10) alguns minijogos são considerados desinteressantes ou difíceis de jogar, (11) falhas na gravação de jogos em curso ou na recuperação dos mesmos, na sessão seguinte.

Todos os erros identificados foram compilados numa lista partilhada com a equipa de produção, a qual foi corrigindo as funcionalidades e ajustando, texto e grafismo. Algumas das falhas identificadas limitaram seriamente o teste da narrativa digital, levando os Mestres de Jogo a optar por evitar alguns dos recursos disponibilizados. No compito geral, a experiência foi considerada positiva no que diz respeito à identificação dos erros e necessidades, mas menos positiva no que diz respeito ao uso pleno da narrativa, tendo o grupo de aplicadores manifestado a sua disponibilidade para desenvolver um novo projeto-piloto a iniciar no novo ano letivo. À data da produção deste relatório, os cinco grupos retomaram a aplicação da narrativa digital a novas turmas.

Uma das causas avançadas para a compreensão da instabilidade da aplicação foi a possibilidade dos sistemas de segurança digital utilizados quer pelo Ministério da Educação quer pelas escolas poderem ser responsáveis pelo bloqueio no acesso ao programa. Nesse sentido foram solicitados testes à Direção-Geral de Estatística da Educação e Ciência (DGEEC) para aferir o acesso à aplicação de suporte à Narrativa Digital Interativa, tendo-se obtido deste organismo a informação de que foram feitos *testes com sucesso, no piloto das escolas, pelo que, não deverá acontecer nenhum bloqueio ou restrição na rede minedu".* A experiência proporcionou à Equipa de Coordenação a noção de que deverão ser integrados no Manual de Apoio ao Aplicador, orientações precisas sobre passos a adotar prévios ao início da aplicação da narrativa digital, passos esses que permitam avaliar a estabilidade da rede da escola, a sobrecarga de utilização das redes móveis, a compatibilidade dos smartphones dos participantes com a aplicação, entre outras coisas.

A 22 de junho de 2022 foi realizada a segunda sessão da Ação de Curta Duração, a qual incidiu sobre o resultado da intervenção desenvolvida com base na narrativa digital. Para este efeito foi possível contar com a contribuição do psicólogo Santiago Almeida que, pelo ISCTE, procedeu ao tratamento global dos dados recolhidos no decurso da intervenção. A sessão contou ainda com a participação de dois Mestres de Jogo – Professora Isabel Calvo e Enfermeira Isabel Nunes – que deram um testemunho da sua experiência, testemunho esse complementado com a partilha de experiência por parte de uma aluna – Érica Neves – que participou num dos grupos. No decurso da sessão foram exploradas as etapas de construção de um recurso preventivo, as dificuldades sentidas e os resultados alcançados.

Por fim, em julho de 2022, a aplicação foi considerada válida e funcional, dando-se por concluída a fase de produção.

3.3. Avaliação de Resultados

Foi iniciado no último semestre de 2021, uma parceria com o ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa, visando o desenvolvimento de um procedimento avaliativo com o objetivo de analisar o impacto da aplicação da narrativa nos seus jogadores. A equipa de trabalho foi coordenada pela Professora Doutora Joana Alexandre, contando com o importante contributo do Dr. Santiago Almeida que coligiu os dados que integram este capítulo. O procedimento envolveu a construção de um questionário online para ser aplicado em três fases distintas: (1) antes da intervenção (fase pré-teste), (2) depois (fase de pós-teste), e (3) um a três meses após a conclusão da intervenção (follow-up).

O questionário foi dividido em duas partes, uma primeira parte de caracterização do jogador relativamente aos seus dados sociodemográficos (ex. idade) e enquanto utilizador de internet (ex. “Quais são as atividades que mais costumas fazer na internet”; “Com que frequência jogas online?”). Na segunda parte foi objeto de estudo a perceção do participante relativamente aos seus próprios conhecimentos e comportamentos no uso da Internet, incindindo-se em três blocos principais, sendo eles, as redes sociais, o jogo online (*gaming*) e as apostas online (*gambling*).

Foi produzido um Guião Orientador para a aplicação do procedimento avaliativo bem como uma carta de consentimento informado a assinar pelos Encarregados de Educação. O preenchimento do questionário teve uma duração de cerca de 10 a 12 minutos e foi aplicado na escola, num momento específico e supervisionado pelo Mestre de Jogo, utilizando o computador ou o telemóvel (através de um link e QRcode de acesso).

Os instrumentos que compõem o questionário são:

- **Questões Sociodemográficas** (ex. idade, género)

- **Questões sobre a utilização da internet** (ex. "Quais são as atividades que mais costumas fazer na internet?")

- **Escala do Uso Generalizado Problemático da Internet (Pontes et al., 2016)**, avalia o grau das cognições generalizadas do uso problemático da internet, os comportamentos, e as consequências negativas experienciadas pelo indivíduo. É multidimensional, constituída por 15 itens e a escala de resposta é do tipo Likert de 5 pontos (de 1 - *discordo totalmente* a 5 - *concordo totalmente*). Assim, foi solicitado aos participantes que avaliassem em que medida concordavam ou discordavam com cada afirmação relativamente ao seu uso da Internet (ex. "Prefiro a interação social on-line em relação à comunicação face-a-face", "Tenho dificuldade em controlar a quantidade de tempo que passo online"). A pontuação da escala pode variar entre 15 e 105, em que pontuações mais elevadas indicam uma maior intensidade de cognições, de comportamentos e de consequências negativas do uso problemático generalizado da Internet.

- **Escala *Internet Gaming Disorder* – *versão reduzida* (Pontes & Griffiths, 2015)**, avalia o nível de adição ao jogo. É unidimensional e constituída por 9 itens, cuja a escala de resposta é do tipo Likert de 5 pontos (de 1 - *nunca* a 5 - *quase sempre*). Assim, foi solicitado aos participantes que assinalasse com que frequência se identificavam com cada uma das afirmações (ex. "Sentes-te preocupado com o teu comportamento em relação aos videojogos?"). A pontuação da escala pode variar entre 9 e 45, em que pontuações mais altas indicam maiores níveis de adição a videojogos.

- **Questões de perceção de risco baseadas na Teoria do Comportamento Planeado (Ajzen, I. 1991),** teoria esta que está assente num modelo em que intenção comportamental de um indivíduo é determinada pela atitude, pela norma subjetiva e pela perceção de controlo do comportamento, sendo estas três últimas determinadas

por crenças (comportamentais, normativas e de controlo, respetivamente). Assim, foram construídos três blocos de questões para as seguintes temáticas das redes sociais, videojogos online (gaming) e apostas online (gambling), que compreenderam itens sobre crenças comportamentais (ex. "Eu acho que jogar online não cria vício"), normativas (ex. "Os meus amigos incentivam-me para que eu jogue online") e de controlo (ex. "Eu consigo parar de jogar sempre que decido").

- **Questões de probabilidade do comportamento**: foram criados cinco itens onde foi solicitado aos participantes que avaliassem em que medida seria provável ou improvável terem cada um dos comportamentos descritos futuramente (ex. "Aceitar ou marcar encontros com pessoas que só conheces online"), numa escala de resposta do tipo Likert de 5 pontos (de 1 - *muito improvável* a 5 - *muito provável*).

- **Questões de Cibersegurança:** conjunto de 11 itens onde os participantes avaliavam em que medida as afirmações são verdadeiras ou falsas (ex. "Posso ter conversas privadas online, enviar fotos e vídeos meus, pois ficará só entre mim e a pessoa a quem enviar as mensagens"), numa escala de reposta do tipo Likert de 5 pontos (de 1 - *completamente falso* a 5 - *completamente verdadeiro*).

3.3.1. Resultados:

O preenchimento da primeira parte do questionário (caracterização da amostra) de Pré-teste foi submetido por 118 participantes, tendo havido uma quebra de adesão no preenchimento da segunda parte (n = 76).

A amostra recolhida no **PRÉ-TESTE** (N=118) apresenta uma média de idades de 16.0 anos (DP=1.55) com um intervalo de idades entre os 13 e os 20 anos. A distribuição entre géneros é equitativa verificando-se uma percentagem de 50% para o sexo masculino e feminino. A nacionalidade predominante é, naturalmente a portuguesa com 87.3% dos respondentes. Em termos de ano de escolaridade predominam os alunos do ensino secundário - 57.6% – (10º - 11,9%; 11º - 20.3%; 12º - 25.4%) por comparação com os alunos do 3º ciclo 42.4% (7º - 5,9%; 8º - 36.4%). A média escolar distribui-se 90,7% entre 3/suficiente/9,5-13.5 (42.4%) e 4/bom/13.5-17.4 (48.3%).

As atividades que mais costumam desenvolver na internet são:

- Redes Sociais: 86.4%
- Multimédia: 81.4%

- Serviços de Chat ou Messenger: 72%
- Videojogos na internet: 69.5%
- Apostas através de jogos: 8.5%

Descrevendo a atividade desenvolvida nas **REDES SOCIAIS / INTERNET**, o tempo despendido (Quantas horas por dia costumas estar na internet?) foi:

- Durante a semana: Média = 8.89 horas (DP=5.69); Moda = 5; Min. = 2; máx. =24
- Ao fim de semana: Média = 11.68 horas (DP=5.84); Moda = 10; min. = 1; máx. 24

Questionados sobre quais das redes sociais/plataformas/aplicações mais utilizam os jovens responderam:

- Instagram – 89.8%
- TikTok – 74.6%
- Youtube – 62.7%
- Discord – 51.7%
- Snapchat – 50.8%

O resultado obtido com base na **Escala do Uso Generalizado Problemático da Internet** (pontuação de 15 a 105 pontos) apresentam uma pontuação média de 36.68 pontos (DP=9.06); situando-se num intervalo entre um mínimo de 15 e o máximo de 59 pontos.

Caracterizando a atividade de **JOGO ONLINE**, verificou-se que a frequência de jogo (Com que frequência jogas?) (N = 82) é:

- Todos os dias – 24.6%
- 3-4 dias – 15.3%
- Só ao fim de semana – 14.4%

O tempo dedicado a jogar durante a semana é, em média de 4.18, distribuindo-se dentro de um intervalo com o mínimo de 0 horas de jogo e o máximo de 20 horas dedicadas a esta atividade, sendo a resposta mais comum (moda) as 2 horas de jogo. No fim de semana a média sobe para as 6.68 horas de jogo, mantendo-se a moda nas 2 horas e estendendo o limite máximo do intervalo de resposta para as 24 horas de atividade.

O resultado obtido com base na **Escala *Internet Gaming Disorder*** (pontuação de 9 a 45 pontos) situa a média nos 15.76 pontos verificando-se uma Moda de 9 e 16 num intervalo que se distribui entre os 9 e os 43 pontos.

Caracterizando a atividade de **APOSTAS ONLINE** quando questionados sobre o tipo de apostas e/ou jogos a dinheiro participas, apenas 10 jovens responderam (8%) distribuindo-se as suas respostas da seguinte maneira:

- Apostas desportivas = 7.6%
- Sites de apostas = 1.7%
- Casino online = 1.7%

Quando questionados sobre a importância dos amigos no seu comportamento (N=76) e face à afirmação *Para mim, a opinião dos meus amigos é…* (1- nada importante a 5 Muito importante) a média situou-se nos 3.47 pontos (DP = 0.973) com a Moda nos 4 pontos, correspondentes a *Importante* (55.3%).

Centrando-nos agora sobre as **Questões de perceção de risco** baseadas na Teoria do Comportamento Planeado (Ajzen, I. 1991), tendo por base numa escala de respostas do tipo Likert de 5 pontos de 1 – *completamente falso* a 5 *completamente verdadeiro* verificou-se que:

- quanto às **Crenças Comportamentais** sobre **o uso das Redes Sociais (n=76)** e perante a questão **"***Até que ponto é seguro"*, em que 1 – *muito inseguro* e 5 – *muito seguro*, os participantes, em média, posicionam-se de forma neutra (M=3.12, DP=0.748). Já no item que remete para a partilha de fotos e vídeos íntimos na internet, a média de respostas situam-se entre 1,68 e 2,26.
- quanto à prática de **VIdeo-Jogo (gaming) (n=66)** e face à afirmação "*Eu posso jogar online muitas horas seguidas porque não faz mal à saúde*", os participantes posicionam-se entre 2,33 e 2,77 reconhecendo algum risco mas relativizando-o numa resposta neutra.
- quanto à prática de **apostas online (gambling) (n=19) "***Eu acho que ganhar dinheiro com as apostas e/ou jogos é fácil*", os participantes posicionam-se em médias entre 2,53 e 3,05, de novo situando-se numa posição de não compromisso.

NO COMPITO GERAL, OS JOVENS QUE CONSTITUEM ESTA AMOSTRA MOSTRAM COMPREENDER O RISCO, MAS POSICIONAM-SE DE FORMA NEUTRA EM RELAÇÃO AO MESMO (POSIÇÃO NEUTRA = 3).

Centrando-nos agora nas questões referentes à **pressão social** e mantendo a escala de respostas do tipo Likert de 5 pontos de 1 – *completamente falso* a 5 *completamente verdadeiro* pudemos verificar que:

- **Quanto às Redes Sociais (n=76)** perante a afirmação "Os meus amigos dizem que marcar encontros com pessoas que conheci online é seguro", os participantes mostram alguma reserva traduzidas em resultados Médios entre 1.86 a 3.08.
- **Quanto ao Gaming (n=66)** "Os meus amigos incentivam-me para que jogue online", os participantes consideram que existe alguma pressão dos amigos (Médias de itens entre 1.88 a 2.58).

- **Quanto às Apostas online (gambling) (n=19) "**A maioria dos meus amigos faz apostas e/ou jogam a dinheiro", os participantes consideram não ser uma situação que se aplica à sua vida (Médias de itens entre 1.68 a 2.32).

AS RESPOSTAS RECOLHIDAS NÃO PARECEM RELEVAR SIGNIFICATIVAMENTE O FATOR DA PRESSÃO SOCIAL DOS AMIGOS.

Centrando-nos agora nas questões referentes às **Crenças de controlo,** (escala de respostas do tipo Likert de 5 pontos de 1 – *completamente falso* a 5 *completamente verdadeiro*) pudemos verificar que:

- **Quanto às Redes Sociais (n=76)** a afirmação "Eu sei controlar o meu tempo nas redes sociais" reúne uma significativa concordância com as Médias a situarem-se entre 3,08 a 4,30.
- **Itens Jogo (gaming) (n=66)** face à afirmação "Eu consigo parar de jogar sempre que decido", os participantes apresentam uma concordância com a mesma verificando-se uma Média de itens entre 3,23 a 4,15.
- **Itens Apostas online (gambling) (n=19)** face à afirmação "Consigo parar de fazer apostas e/ou jogar a dinheiro quando quiser" os participantes revelam-se menos confiantes, facto traduzido numa em Médias mais próximas do valor médio da escala entre 2.63, 3.84.

EM SÍNTESE, OS JOGADORES, CONSIDERAM TER CONTROLO NO SEU COMPORTAMENTO, REALIDADE MENOS SIGNIFICATIVA NAS APOSTAS ONLINE.

Por fim, face ao grupo de **Questões Probabilidade de Comportamento (n=74)** perante questões como *Aceitar ou marcar encontros com pessoas que só conheceste online*, a Média dos itens situa-se entre 1,45 e 2.46, destacando, contudo, que no item de "*jogar online mais de 3 horas por dia*" a média sobe para 3.28.

Já em relação às questões referentes aos **Comportamentos cibersegurança (n=74)** face a afirmação **"**Pedirem os meus dados na internet (ex. nome, morada) é normal para me conhecerem melhor" as Médias dos itens entre 1.57 e 2.24 expressando consciência do risco associado.

AS RESPOSTAS OBTIDAS PARECEM EXPRESSAR UMA CONSCIÊNCIA DOS RISCOS TRADUZIDA NUMA PROBABILIDADE MENOR DE ADOTAR OS COMPORTAMENTOS QUE OS ENVOLVAM, EXCETO QUANDO OS MESMOS INCIDEM SOBRE A PRÁTICA DE VIDEOJOGO.

A aplicação do questionário Pós Teste foi muito condicionada pela experiência menos positiva vivida ao longo da aplicação que levou alguns dos Mestres de Jogo a considerarem que face às adaptações necessárias, os resultados seriam menos fidedignos. Como consequência, apenas 14 questionários foram preenchidos. Apesar da reduzida dimensão da amostra os testes t emparelhados mostraram diferenças significativas ($p < 0,005$) e parcialmente significativas ($p = 0,005$ ou $p < 0,089$) do pré-teste para o pós-teste em itens específicos das medidas padronizadas de controle no uso da Internet ao nível do tempo online apresentando um aumento da capacidade de controlar o tempo. Do mesmo modo verificam-se alterações ao nível das Atitudes em relação às tecnologias verificando-se uma perceção menos positivo nas perguntas de perceção de risco. (Almeida, Santiago et col., 2022, poster apresentado no Lisbon Addictions)

Naturalmente estes resultados, carecem de confirmação, mediante um reforço da amostra com novos grupos de aplicação, à data do final deste relatório, já em desenvolvimento.

3.4. Perspetivas futuras

Com a conclusão da aplicação-piloto e a correção dos erros identificados, a fase de produção foi considerada finalizada em julho de 2022. Como consequência, a aplicação transitou para o servidor do CNCS proporcionando uma maior estabilidade à aplicação.

Visando a generalização deste recurso a todo o país, o grupo de coordenação que vem desenvolvendo este recurso submeteu para aprovação superior uma estratégia de implementação do mesmo, visando a sua disponibilização a partir de 2023.

1. **Continuação do desenvolvimento do recurso** – com base nas limitações identificadas no decurso do projeto-piloto, a aplicação deverá evoluir no sentido de garantir um ainda maior dinamismo, um melhor ajustamento a populações com necessidades educativas especiais, um melhor aproveitamento da informação de back-office, com a monitorização de tempos de aplicação, percursos narrativos, recursos mais utilizados, etc. proporcionando à coordenação elementos de análise que, com as parcerias adequadas, poderão constituir-se como uma base de investigação de enorme riqueza.
2. **Construção e disponibilização de uma Landing page –** esta página proporcionará aos interessados a informação básica sobre a narrativa digital interativa, como recurso para a abordagem aos Comportamentos Aditivos Sem Substância e Utilização Problemática na

Internet. Será sediada na página do Centro Internet Segura, com link para o site do SICAD onde os interessados poderão obter mais informações sobre o Programa Eu e os Outros:

- A landing page integrará o teaser produzido para a divulgação do recurso;
- Proporcionará aos interessados a inscrição para integrar grupos formativos, mediante o preenchimento de um questionário;
- Incluirá ainda uma área reservada aos Mestres de Jogo, que venham a iniciar o processo de formação para que possam aceder a recursos essenciais à intervenção, como o link para a narrativa, o Manual de Apoio ao Aplicador, os instrumentos de base aos procedimentos avaliativos, materiais de suporte à dinamização de sessões.

3. **Constituição de uma rede de suporte à implementação da narrativa –** Equipas especializadas de prevenção, iniciarão processos de formação e acompanhamento dos interessados inscritos quer através da landing page quer através de inscrição junto às mesmas. Terão por base os modelos formativos previamente creditados pelo SICAD para a formação de base e de aprofundamento. Os técnicos que integrem estas equipas deverão ter experiência prévia de aplicação, o que poderá obrigar a uma fase prévia de capacitação dos profissionais destas entidades para o efeito.
   - **Que equipas poderão assumir a função de desenvolvimento local do Programa?** Naturalmente as equipas de prevenção dos CRI assumem-se como a escolha imediata para o desenvolvimento desta narrativa, contudo face às limitações de recursos humanos, é essencial considerar outras equipas que, supervisionadas pelas primeiras possam progressivamente vir a assumir uma função multiplicadora. Nesse sentido podem ser considerados (1) os Centros de Competência TIC, protocolados com a Equipa de Recursos e Tecnologias Educativas da DGE; (2) as estruturas do IPDJ ou com elas protocoladas; (3) parceiros do ensino superior (ex. criação de grupos de aplicadores estudantes universitários sob coordenação de um professor, visando a recolha de dados para projetos de investigação) (4) outros parceiros que possam resultar de um alargamento da rede de suporte à intervenção nesta problemática;
   - **Em que contextos se poderá desenvolver a aplicação:** (1) Escolas públicas ou privadas de ensino regular ou profissional; (2) Associações Juvenis; (3) Centros Educativos, Instituições tutelares de menores e Centros de Acolhimento e; (4) Gabinetes de Apoio à Juventude (IPDJ/Autarquias); (5) Estruturas ligadas à saúde (internamento hospitalar, comunidades terapêuticas) (6) outras entidades.

4. **Implementação com suporte à distância –** Em alternativa à resposta local, considera-se possível a constituição de uma equipa técnica formada para o efeito, que dá resposta a pedidos de formação, tendo por base o recurso a processos formativos online creditados pelo SICAD (formação de base e de aprofundamento), aos interessados que se inscrevam

na landing page, e não estejam localizados em áreas geográficas suportadas pelas equipas técnicas locais ou às quais estas não consigam dar resposta.

- **Que equipa técnica**: elementos a recrutar (1) passiveis de pertencerem aos quadros do Ministério da Educação mediante destacamento ou (2) por contratação, tendo por base algum tipo de iniciativa de *sponsored* (necessidade de haver um parceiro que possa ancorar este processo). Estes elementos deverão ser objeto de formação que os capacite não só a aplicar o programa, mas sobretudo a formar aplicadores. A esta equipa caberá, igualmente, as tarefas de gestão da base de dados das inscrições recolhidas através da landing page, divulgação do projeto e outras atividades necessárias à concretização do plano de ação previamente definido. Deverão ser sujeitos a monitorização regular por parte da coordenação do Programa. (SICAD/CIS);
- **Dimensão da equipa**: deverá ser criado um critério para a definição do número de elementos a integrar esta equipa em função do número de pedidos recebidos na *landing page* e da capacidade de resposta das equipas técnicas locais;
- **Recursos necessários**: (1) plataforma de b-learning (ex. NAU); (2) espaço sede para o funcionamento da equipa ou opção por funcionamento em teletrabalho; (3) recursos informáticos de suporte a cada um destes elementos; (4) financiamento.

5. **Desenvolvimento de parcerias internacionais –** Numa perspetiva menos imediata, considera-se que o Programa reúne condições para ser desenvolvido numa perspetiva de intercâmbio internacional com outras estruturas quer na área dos Comportamentos Aditivos e Adições, quer na da Cibersegurança, requerendo para tal, todos os procedimentos de tradução e ajustamentos a realidades culturais diversas da portuguesa. Não sendo um objetivo essencial, consideramos que poderá impulsionar o Programa para uma maior consistência e reconhecimento internacional enquanto Boa Prática na prevenção dos comportamentos aditivos.

OS PASSOS NECESSÁRIOS A DAR NO SENTIDO DE DESENVOLVER ESTA LINHA DE AÇÃO DEVERÃO PASSAR POR:

1

(1) Identificação de parceiros, reuniões exploratórias, convite aos mesmos para integrar o Grupo de Trabalho, protocolar a relação entre as instituições aderentes, definição de objetivos quantitativos a atingir por cada parceiro;

2

(2) Definição de processos de comunicação: desenvolvimento progressivo da *landing page,* complementado com o desenvolvimento de conteúdos específicos no site do SICAD e dos parceiros a envolver; sessões de apresentação publica do recurso, articulação entre os parceiros para a aplicação da estratégia de comunicação (interligação de sites institucionais);

3

(3) Constituição de grupos de técnicos, capacitação dos mesmos para a formação e acompanhamento de aplicadores, devendo este processo envolver a experiência de aplicação; criação de condições para a inclusão destes técnicos na bolsa de formadores do SICAD para o programa E&O (possuir CAP e ser reconhecido como formador pelo CCPFC);

4

(4) Definição dos procedimentos formativos-tipo a transmitir no processo de formação dos formadores e desenvolvimento de instrumentos de avaliação de processo;

5

(5) Definição de procedimentos de monitorização (regularidade de reuniões de monitorização, tipo de reporte: dados a recolher, formato/canais de reporte);

6

(6) Início de processo de formação de aplicadores: calendarizar, fasear etapas de implementação;

7

(7) Aplicação de protocolos de avaliação de resultados.

4. Conclusões

O percurso efetuado ao longo da construção da narrativa digital interativa foi de uma enorme riqueza e grau de exigência. Os resultados atingidos começam por ter por base a qualidade da articulação entre o SICAD e o CIS/CNCS, a enorme sintonia existente nos objetivos a alcançar e nas estratégias para o fazer.

A renovação de um Programa com provas já dadas, revelou-se uma excelente opção, evitando a desnecessária criação de novos recursos através de um esforço partilhado de atualização de conteúdos e metodologias. Nesse sentido, foi muito importante poder contar com a rede de parceiros que estas duas instituições puderam trazer para o processo.

O acesso a linhas de financiamento direcionadas a esta problemática, proporcionou as condições necessárias ao investimento técnico essencial ao salto qualitativo desejado.

O processo de idealização e desenvolvimento do conceito foi desafiante dada a necessidade de conjugar linguagens diferentes entre técnicos ligados às áreas sociais e da saúde e profissionais da área tecnológica. Nem sempre foi um diálogo fácil, mas foi claramente produtivo e muito promissor para projetos futuros que possam vir a envolver a adaptação de outras narrativas do Programa Eu e os Outros a este formato digital.

O time-line com que o projeto foi desenvolvido, condicionou significativamente a validação do recurso produzido. O projeto-piloto foi desenvolvido num intervalo de tempo muito curto no qual foram sentidas grandes dificuldades de ajustamento às exigências digitais que alertaram a coordenação do Programa, para cuidados adicionais na formação dos Mestres de Jogo e no suporte ao planeamento das sessões.

O entusiasmo sentido no decurso do projeto-piloto foi muito grande quer da parte dos Mestres de Jogo, quer dos participantes. Foi igualmente grande o sentimento de frustração expresso por aplicadores que se confrontaram com limitações de acesso à rede ou de estabilidade de sinal.

Também no plano da avaliação, o sentimento final é ambivalente, favorizando-se fortemente a parceria desenvolvida com o ISCTE, o empenho dos elementos que trabalharam no desenvolvimento dos instrumentos e no tratamento dos dados. Contudo, a reduzida dimensão da amostra obriga à espera pela concretização de novos grupos de intervenção, para confirmar as tendências observadas.

Há uma forte expectativa em relação aos passos futuros. O alargamento da rede de parceiros será sem dúvida um marco essencial para a projeção nacional do Programa, dependendo dela a alocação de recursos humanos e materiais para corresponder à procura que se antecipa elevada.

5. Referências

Almeida, Santiago e col. (2022). 'Me and the Others': An evaluation of an interactive material for the prevention of non-substance addictions among high school students. Poster apresentado no Congresso Lisbon Addictions 2022, realizado em Portugal de 22 a 25 de novembro

SICAD (2021). Relatório Programa Eu e os Outros: 2013-2022, https://www.sicad.pt/BK/Intervencao/Documents/2021/RELATORIO%202013_2020.pdf

SICAD / CIS. (2021). Manual de Suporte ao Aplicador para a narrativa dedicada aos Comportamentos Aditivos sem Substância

REPÚBLICA PORTUGUESA
SAÚDE

SNS SERVIÇO NACIONAL DE SAÚDE

SICAD Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências

Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências, SICAD
General-Directorate for Intervention on Addictive Behaviours and Dependencies
Tel.: +351 211 119 000 | E-mail: sicad@sicad.min-saude.pt | www.sicad.pt