





A **ARISCO - Instituição para a Promoção Social e da Saúde** é uma associação, sem fins lucrativos, constituída em 16 de Novembro de 1993, reconhecida como Instituição Particular de Solidariedade Social (I.P.S.S.), com estatuto de utilidade pública, em Dezembro de 1998. Tem como objectivo prioritário, a concepção, implementação, investigação, planificação, formação, coordenação, supervisão e avaliação de acções no âmbito da Prevenção e da Promoção Social e da Saúde, assumindo como objectivo secundário a intervenção, investigação, planificação, formação, coordenação e supervisão de acções no âmbito da formação profissional, educação especial, psicoterapia e aconselhamento psicológico e actividades de aventura e risco, bem como a produção e comercialização de material didáctico.

Em 1994 a Associação **ARISCO** criou e desenvolveu o projecto "**Castelos de Risco**", no âmbito da **II Semana Europeia de Prevenção da Toxicodependência**. Este projecto contou com o apoio do Projecto Vida, do Programa de Promoção e Educação para a Saúde, das Direcções Regionais de Educação do Norte, Alentejo e Lisboa, do Instituto de Emprego e Formação Profissional, da Direcção dos Edifícios e Monumentos Nacionais e do Gabinete de Prevenção da Toxicodependência da Câmara Municipal de Lisboa, tendo o patrocínio do Banco Totta & Açores.

Entre os anos de 1995 e 1998, o projecto foi alvo de uma adaptação para o trabalho específico com jovens oriundos de Instituições Tutelares de Menores (Projecto "Populações de Risco").

Desde então, o Projeto tem vindo a ser implementado em estabelecimentos de ensino e de ocupação de tempos livres, sinalizados por diferentes Promotores Locais (ex: Autarquias), bem como em instituições que desenvolvem a sua atividade com populações com necessidades educativas especiais (ex: CERCICA) ou com populações oriundas de bairros carenciados, no âmbito de diferentes projectos apoiados pelo Programa Escolhas, promovido pela Presidência do Conselho de Ministros e integrado no Alto Comissariado para a Imigração e Diálogo Intercultural.





OBJECTIVOS

- Dar corpo a um projecto inovador baseado em princípios de trabalho relacionados com a dinâmica de grupos e actividades com características de risco e aventura, que permitem aliar às vivências e emoções, um espaço de reflexão e integração pessoal.
- Utilizar um modelo facilitador das regras e vivências em grupo, centrado na experiência lúdica, como instrumento de abordagem a temas actuais, a partir de uma linguagem mais próxima do adolescente: a linguagem da acção.
- Garantir a chamada de atenção para uma questão que a todos diz respeito: a promoção de estilos de vida saudáveis. Permitir a reflexão sobre pequenos comportamentos passíveis de provocar grandes mudanças e o esclarecimento de erros ligados ao conceito de prevenção / informação.
- Fazer uso da história, cultura e tradições locais para a construção de uma identidade colectiva e individual, encontrando, deste modo, uma base sólida para o desenvolvimento das acções.
- Permitir a exploração de facetas do indivíduo fundamentais à construção e (re)estruturação de uma identidade, tais como a capacidade de comunicação afectiva, a confiança, a cooperação e a liderança, as noções de regra e limite.
- Promover em grupo a vivência do inovador onde o risco e o desafio sejam formas de experimentação de capacidades e de superação de dificuldades aliadas à vivência do prazer e da capacidade de projecção no futuro.
- Implicar a comunidade em geral numa intervenção preventiva, através do contacto com experiências de trabalho inovadoras, envolventes e que garantam a possibilidade de um papel activo a todos os cidadãos.
- Permitir a aprendizagem, melhoria e adaptação de técnicas e modelos de intervenção, ao nível dos vários parceiros comunitários, através da observação, troca de experiências, trabalho conjunto, avaliação e produção final de uma reflexão conjunta.





METODOLOGIA

O projecto Castelos de Risco baseia-se em metodologias activas do tipo “**acção-reflexão-acção**”, o que pretende dizer que nenhum dos temas abordados o é exclusivamente de forma informativa ou verbal. Através do recurso a dinâmicas de grupo, é promovido um processo de reflexão sobre a experiência vivida, onde é reforçada a partilha de ideias, a discussão de temas, a opinião pessoal, o sentimento individual, o respeito pela diferença a par da identificação dos factores comuns. Todo o processo se baseia no princípio de que a prevenção, mais do que lidar com factores de risco, se deve centrar sobre a promoção dos factores de protecção – **desenvolvimento de competências pessoais** - que permitam a gestão de situações de risco, quaisquer que elas sejam.

O **contexto histórico** oferece uma referência, um ponto de encontro entre gentes diversas, algo que se pode partilhar e que convida a uma identidade de grupo. O **contexto de jogo** oferece uma razão fácil para aderir, um desafio que, situado na competição entre grupos, não deixa de se dirigir ao próprio na sua capacidade de se superar e se entregar à aventura e ao risco.

FASES DO PROJECTO

Este projecto desenvolve-se em seis fases distintas:

Envolvimento

Divulgação junto de Autarquias e/ou de outros potenciais Promotores Locais do Projecto;

Protocolo

Realização de uma declaração de intenções que envolve o nível de participação técnica e financeira, através da celebração de um Protocolo;





Divulgação

O Promotor deve designar e contactar para uma sessão de apresentação as instituições que se entenda serem beneficiárias de uma intervenção desta natureza, com o objectivo de identificarem aquelas com melhores condições de assumir o projecto Castelos de Risco;

Formação

Os técnicos das instituições serão alvo de um programa de formação apoiado por **Manuais de Formação**, assim como das **Cadernetas Individuais de Registo**. Todo este programa de formação incide sobre situações de Dinâmicas de Grupo aplicados à abordagem de temas preventivos em meio juvenil, sendo um trabalho predominantemente prático e de vivência pessoal e social. Será fornecido aos técnicos em formação um plano de acção a implementar com base nos conteúdos de formação;

Atividade Final

Num castelo escolhido, prepara-se uma actividade que envolve simultaneamente todos os grupos de formação. Será uma competição entre equipas. Estruturada em estações de tarefa, esta actividade permite a cada equipa confrontar-se com situações cuja resolução faz apelo a todo o trabalho desenvolvido em sala, com base na formação. A pontuação, ao contrário do habitual, é atribuída não só em função da eficácia, mas também pela **capacidade de estar no grupo e ser um grupo** que utiliza os seus recursos para, em plena relação, ultrapassar obstáculos. A **reflexão** no final de cada situação de tarefa é fundamental para integrar toda a informação produzida e gerar novas atitudes.





Avaliação e Relatório Final

Propomos nesta fase uma reunião com todos os parceiros para ponderar e avaliar as fases anteriores, donde se fará uma síntese, com base na qual se produzirá um relatório final.

CONTEÚDOS

Todo o percurso se encontra dimensionado numa forma de conquista participada por todos os intervenientes. O programa de intervenção desenvolve-se a partir de **quatro momentos de formação** intermediados com sessões de aplicação prática.

O projecto “Castelos de Risco” utiliza como suporte **4 Manuais de Aplicação e 4 Cadernetas Individuais de Registo** que permitem um acompanhamento eficaz no desenvolvimento das acções de formação e intervenção. Cada um dos elementos fará um percurso faseado de conquista de si e do grupo:

CONQUISTA DO ESTANDARTE – Identidade

A Identidade faz parte da personalidade. É com ela que nos damos a conhecer e interagimos com o outro e com o grupo. Dar-mos a conhecer pode ser uma tarefa difícil. Em função do contexto, trabalha-se a apresentação de todos os intervenientes. Esta desenrola-se a diferentes níveis de profundidade, que poderão ir desde o simples avançar de um nome, até algo mais profundo, como a manifestação de uma opinião, uma declaração de intenções ou a expressão de sentimentos.





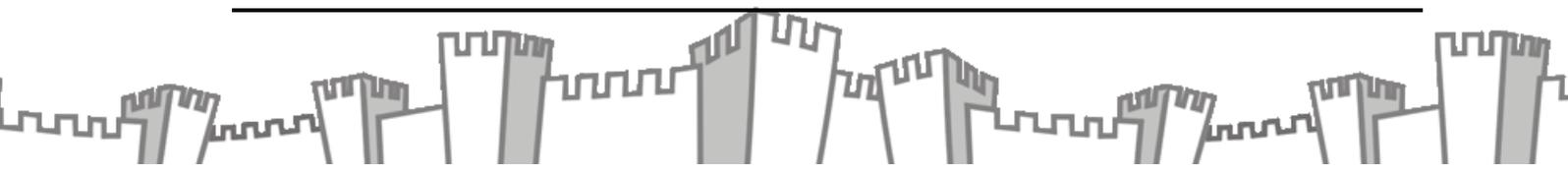
Noutra perspectiva, a expressão da identidade é um trabalho contínuo. A cada momento vamos dando a conhecer, vamos revelando novas facetas. Deste modo, é através da relação que nos vamos dando a conhecer. Pode-se "jogar" a apresentação em qualquer momento, mesmo com alguém que já se conhece. Nessas alturas cabe ao técnico, promover um espaço que conduza à descoberta ou redescoberta de aspectos da personalidade de cada um. Superando por vezes a dificuldade de observar o óbvio.

Ao trabalhar o tema *identidade* é importante ter em conta o seu carácter progressivo, partindo sempre de uma abordagem superficial para níveis mais profundos. O risco envolvido numa aproximação demasiado rápida, poderá ser o de intensificar as inibições e o fechar dos elementos do grupo ao contacto.

Um mesmo jogo poderá ser utilizado em diversos momentos com diferentes objectivos em função do grau de discussão promovida a partir dele. Corresponderá deste modo, ao desejo do orientador do grupo, de atingir um novo nível de relacionamento.

Objectivos:

1. Promover um clima afectivo e positivo de intervenção;
2. Permitir que todos se expressem, sintam que estão realmente presentes e que são indivíduos importantes no processo que se inicia;
3. Promover situações de relação consigo e com o outro;
4. Desenvolver as capacidades de expressão de cada um;
5. Permitir que o grupo tenha um primeiro contacto com o orientador de forma inovadora e positiva.





CONQUISTA DA MURALHA – Comunicação e Relação

A comunicação e a relação passam em grande parte pela expressão corporal. O corpo será então a nossa fronteira, a nossa morada. Através dele interagimos com o exterior, recebemos e mandamos mensagens.

Dado que a nossa realidade se centra sobretudo em torno do visível, é importante reflectirmos com o outro sobre o enorme potencial que o seu corpo encerra, ao nível da comunicação e da sensibilidade.

Nas culturas ocidentais, são vulgarmente mais valorizados os aspectos sócio - cognitivos do que os corporais. Pessoas que sintam uma maior dificuldade na sua relação com o corpo encontram, muitas vezes no espaço de jogo, a possibilidade de melhor se conhecer e relacionar.

Objectivos:

1. Desenvolver a capacidade de comunicar de diferentes formas;
2. Desenvolver a expressão do que se sente e o que se deseja;
3. Desenvolver a confiança em si mesmo, perante situações de dúvida ou medo;
4. Desenvolver a capacidade de utilizar o corpo como meio de comunicação;
5. Desenvolver o conhecimento das capacidades e possibilidades do corpo.

CONQUISTA DA TÁVOLA – Grupo

O grupo é um espaço fundamental de existência do ser humano. É no seu seio que se experimentam os primeiros jogos de regras e se desenvolve o juízo moral. Na adolescência, desempenha um papel central no movimento de abertura ao mundo exterior, oferecendo-se como espaço de estruturação de uma identidade. Para o





adulto, o grupo está associado à ideia de partilha quer a nível profissional quer social. No grupo o indivíduo molda-se aos princípios do colectivo e sob a sua influência, transforma-se. É uma protecção face ao desconhecido e um elemento de pressão para quem a ele não pertence.

Ao abordar este tema é importante ter a noção dos dois pólos que o compõem. Por um lado, trabalhar a coesão de um grupo desenvolve no indivíduo um importante sentimento de pertença, fundamental à sua participação e consequentemente, fundamental para a integração dessa experiência no seu crescimento enquanto pessoa. Por outro lado, é importante trabalhar a capacidade de distanciação face ao grupo, a possibilidade de assumir a diferença, a importância da competição no seu seio. Trabalhar um pólo sem abordar o outro é dar espaço à postura individualista ou, no outro extremo, à dependência do grupo.

Objectivos:

1. Desenvolver competências sociais;
2. Desenvolver a noção de limite;
3. Consciencializar a contribuição pessoal / modelação social;
4. Desenvolver a capacidade de responsabilização.

A CONQUISTA DO DRAGÃO – a Aventura

O Dragão simboliza tudo aquilo que estando para além de nós, temos dificuldade em conhecer e dominar. A nossa meta é a consciencialização de uma das funções primordiais para o ser humano – a protecção. Podemos proteger-nos porque temos medo.

Ao trabalhar “a conquista do dragão” é fundamental ter em atenção que, apesar do fascínio que este tema desperta, a sua abordagem é sempre acompanhada de grande tensão. Assim, é fundamental criar um ambiente de confiança que facilite a exposição de quem participa. Confrontarmo-nos com os nossos medos é lidarmos com as nossas mais profundas inseguranças.



**Objectivos:**

1. Desenvolver a confiança em si mesmo, perante situações de dúvida ou medo;
2. Desenvolver a capacidade de expressar a necessidade de confiar no outro, ou o medo de não confiarem em nós.

ABRANGÊNCIA E CONTINUIDADE

É nossa intenção ter numa primeira fase de formação técnicos que, tendo comparecido na sessão de apresentação, possam vir a desenvolver nas suas instituições uma atitude preventiva, ao enquadrarem os seus grupos/equipas no projecto “Castelos de Risco”.

Numa segunda fase estes técnicos, vendo reforçada a sua formação no campo da reflexão, poderão ser os elementos centrais no desenvolvimento do projecto a um nível mais abrangente.

Grupo Alvo

O Projecto “Castelos de Risco” destina-se prioritariamente a jovens entre os 13 e os 18 anos.

Material

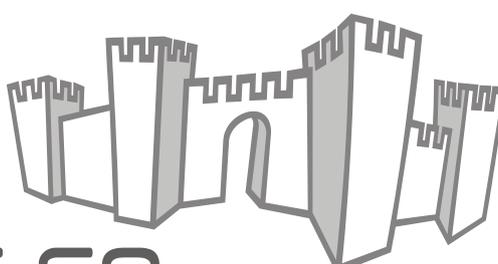
4 Cadernetas Individuais de Registo e 4 Manuais de Aplicação (Dinâmicas de Grupo)

Contexto de Aplicação

Escolas de 2º Ciclo, 3º Ciclo, Secundárias, Associações e Espaços Jovens.



CASTELOS DE RISCO



A **Associação ARISCO** ao desenhar este projecto procurou criar condições para que o saber seja devolvido a quem, no dia-a-dia, tem nas mãos a possibilidade de mudar: a escola, os jovens, a comunidade. Neste sentido esta mudança não pode ser confinada a acções pontuais, em que das mais diversas formas, se chama a atenção sobre o problema dos consumos. Ela prolongar-se-á no saber transmitido e no desenvolvimento de uma linguagem preventiva mais adequada ao adolescente: o jogo e a reflexão que dele emana.

