

## ARMÁRIO 65

*Imagina um armário.*

*Agora, imagina muitos armários – todos iguais!*

*Não importam as tuas origens, não importa o teu grau escolar, não importa a tua etnia, não importa a tua localização geográfica, a tua orientação sexual ou o teu credo: a igualdade de direitos de oportunidades e de acesso à informação e à educação é garantido.*

*Os Armário 65 são todos, em tudo, iguais!*

### Objetivos do projeto

- ❖ Desenvolver e valorizar valores éticos e morais que promovam uma melhor convivência entre os indivíduos e respeito pelos bens da comunidade;
- ❖ Introduzir alternativas lúdicas e sociais no relacionamento dos jovens.

#### 1. Porque queremos criar o “Armário65”?

A sociedade atual pretende-se regida por bons exemplos e boas práticas e, também, pela democratização, não apenas da informação, como de bens e serviços. Por outro lado, é uma sociedade que pretende ser cada vez mais baseada nas noções de partilha e de auto responsabilização, segundo valores éticos e morais que nos guiam para uma melhor convivência.

Temos vários exemplos que podemos utilizar como inspiração, nomeadamente a cultura hostel backpack, na qual os viajantes usam e partilham livremente os bens presentes nos hostels sem que haja qualquer tipo de vigilância ou controle; a venda de jornais sem jornaleiro, como acontece em alguns países do norte da Europa; restaurantes que, para pagar, mostramos os palitos daquilo que consumimos.

No entanto, apesar de bons exemplos de boas práticas e da procura do desenvolvimento de valores éticos que promovam uma melhor convivência e a auto responsabilização, são muitos os exemplos que contrariam estas linhas de pensamento – “sorria, está a ser filmado” – São muitos os exemplos de controlo e repressão, que promovem a desconfiança, a desmoralização\* e, conseqüentemente, promovem o sentimento de injustiça ética, bem como uma privacidade violada.

#### 2. Implementação – O que é o “Armário 65”?:

Na procura de contrariar esta sociedade cada vez mais repressiva – leia-se desmoralizante\* – e vigilante, propomo-nos a colocação do “Armário 65” em locais de grande presença juvenil, nomeadamente, salas do aluno, sedes de escuteiros/guias, associações juvenis ou lares de jovens, entre outros.

O Armário 65 é um armário de acesso livre, sem vigilância, totalmente desburocratizado. Pretende-se com isto o desenvolvimento da ética, com a adoção de comportamentos sociais, que visem a melhor harmonia possível do grupo. Ao mesmo tempo que se valoriza a moral,

\*Leia-se “desfazedor da moral”.

permitindo que o jovem decida, em total consciência, para consigo mesmo, qual o comportamento a adotar perante uma situação de total liberdade: sem câmaras; sem funcionários; sem alarmes; sem professores; sem aloquetes; apenas com a sua moral.

Os “Armário 65” implementados serão todos iguais, reforçando o sentimento de igualdade, e irão equipados com jogos de mesa e de tabuleiro, alguns clássicos, mas maioritariamente, os chamados modernos. Pretende-se com isto a introdução de alternativas lúdicas e o alargamento de grupos, afastando os jovens de caminhos desviantes e diminuindo comportamentos de bullying, desenvolvendo nos jovens um espírito mais crítico e criativo. Pensando nos jogos não só pelas suas mais-valias ao nível do desenvolvimento de raciocínio, tomas de decisão, do espírito crítico, etc, os jogos têm uma faceta social extraordinária. Basta pensar, por exemplo, que sendo divertido estar na escola com os colegas e criando novas amizades porque se partilhou um jogo, sair da escola no intervalo das aulas será menos atrativo. Porque respeitamos a individualidade de cada um, os jogos que estarão disponíveis no Armário 65 poderão ser diferentes de armário para armário e poderão mudar ao longo do tempo, conforme os gostos dos seus usuários.

Propomo-nos, também, criar uma App que complementa a utilização do Armário 65, porque quase todos os jovens têm acesso a um dispositivo móvel; porque estão muito ligados a ele e porque o consultam diariamente, estão portanto habituados a operarem com ele e porque é intuitivo, atual e prático. Sendo ainda de salientar que as editoras de jogos de mesa e de tabuleiro têm feito cada vez mais esta ligação, tornando os dois num só “objeto”: o jogo físico e a aplicação.

### 2.1. Cultura na Mesa: jogos de mesa e de tabuleiro

Os jogos funcionam como sistemas de aprendizagem baseadas em regras, criando mundos em que os jogadores participam ativamente, usando pensamento estratégico para fazer escolhas, resolver problemas complexos, buscar conhecimento do conteúdo, receber feedback constante e considerar o ponto de vista dos outros.

O jogo tem, sobre o jovem, o poder de um exercitador universal, facilita tanto o progresso da sua personalidade integral, como o progresso de cada uma das suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Falar em jogos, de uma forma geral, é falar em pensar, divertir-se e em relacionar-se com os outros.

Estamos na era de ouro dos jogos de tabuleiro, nunca houve tantos e tão bons. O mercado tem disponíveis mais de oitenta mil títulos. Todos os anos são lançados entre oitocentos e mil jogos novos. Já não é possível experimentar todos os jogos, assim como não é possível ler todos os livros. Há, portanto, jogos para todos os gostos: simuladores de guerra, históricos, fantasistas, só de diversão ou mais estratégicos, competitivos, cooperativos, com tabuleiro ou só de mesa, de destreza motora ou visual, abstratos ou altamente temáticos, de dedução lógica, sem perguntas, solitários ou de grandes grupos.

## 2.2. App: Armário65 [android e iphone]

Vivemos, atualmente, num mundo altamente tecnológico. A maioria dos jovens tem acesso a um smartphone e, conseqüentemente, a um mundo globalizado e sem fronteiras. Os jovens de hoje, principalmente os mais jovens, não se lembram da vida de outra forma; existir uma aplicação móvel para uma qualquer necessidade do dia-a-dia é tão natural quanto para os seus pais haver uma televisão na sala de lá de casa.

Faz, portanto, todo o sentido a criação de uma aplicação móvel que complemente o Armário 65 e a sua utilização. Esta aplicação tem como principais objetivos orientar na escolha do jogo, consoante o número de pessoas envolvidas, o estilo de jogo, tempo médio de partida, o tema, idade recomendada, entre outros. Nesta aplicação permite-se a criação de um fórum, onde há trocas de ideias sobre diversos temas, nomeadamente: requisição de jogos para um determinado Armário 65; sugestões para melhorar o Armário 65; trocar ideias sobre jogos; disponibilizar um meio de comunicação entre os membros da comunidade; organizar torneios; entre outros.

Posteriormente, pretende-se desenvolver uma ligação a uma plataforma web, onde serão criadas e interligadas diferentes bases de dados referentes aos diferentes locais onde está implementado o Armário 65, por forma a facilitar a comunicação entre a administração e o usuário (cada Armário 65 terá o seu perfil personalizado), o que leva a uma maior organização e facilitará o bom funcionamento do projeto. A plataforma permitirá investimento privado para a sua manutenção.

## 3. Complementos logísticos

### 3.1. Municípios previstos de implementação do “Armário 65”

Aveiro; Barcelos; Braga; Bragança; Cascais; Chaves; Esposende; Évora; Famalicão; Faro; Funchal; Guimarães; Leiria; Macedo de Cavaleiros; Mirandela; Portalegre; Póvoa de Lanhoso; Póvoa de Varzim; Santo Tirso; Valpaços; Viana do Castelo; Vila Real.

### 3.2. Encargos associados ao projeto “Armário 65”

Trinta e dois “Armário 65”, distribuídos por vinte e dois municípios de Portugal Continental e Ilhas; criação da aplicação móvel; compra de uma carrinha pequena para deslocamentos necessários para manutenção dos armários e deslocação de voluntários para ações a realizar, nomeadamente, ensinar regras dos jogos; e ajuda de custos para os deslocamentos; prevemos um custo orçamental de cerca de 75 000€.

## 4. Área Temática

Inovação Social; Educação para as Ciências; Desporto Inclusivo

## 5. Proponentes

Ana Cecília Morais Gonçalves  
David José de Barros Bonjardim