

O digital ao serviço da fé: oportunidades e desafios para evangelizadores

SÓNIA CRUZ*

SUMÁRIO

É cada vez mais inegável a importância e o uso das ferramentas digitais nos processos da comunicação e da formação. De facto, a Web oferece uma panóplia de recursos / ferramentas que auxiliam o trabalho dos educadores no intuito de promover, na prática, a comunicação, a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico.

O que acontece nas mais diversas áreas do saber estende-se também às aulas de Educação Moral e Religiosa Católica (EMRC), mediante o uso de ferramentas de adição de texto, de áudio, de imagem e vídeo.

Entre os muitos exemplos de recursos e conteúdos com intenções pedagógicas claras, cognitivamente desafiantes. Dos muitos exemplos possíveis, destaca-se a WebQuest “Ecologia e Valores”, o jogo digital “Islam is fun – Peregrinação a Meca” e o Website “Religiões”.

Palavras chave: Web, rede(s), competência(s), comunicação, recursos / ferramentas, educação, Educação Religiosa e Moral Católica (ERMC).

ABSTRACT

The importance and use of digital tools in communication and training processes is increasingly undeniable. In fact, the Web offers a range of resources / tools that support the work of educators in order to promote, in practice, communication, creativity, collaboration and critical thinking. What happens in the most diverse areas of knowledge also extends to classes of Moral and Religious Catholic Education (EMRC), through the use

* Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Católica Portuguesa - Braga.

of text addition, audio, image and video tools. Among the many examples of resources and content with clear, cognitively challenging pedagogical intentions. Of the many possible examples, we can highlight WebQuest “Ecology and Values”, the digital game “Islam is fun - Pilgrimage to Mecca” and the “Religions” website.

Key words: Web, network (s), competence (s), communication, resources / tools, education, Religious Education and Catholic Morality (ERMC).

1. A Era Digital

Um olhar atento ao modo como nos posicionamos face à evolução tecnológica que se fez sentir nas últimas décadas permitirá, a cada um de nós, traçar uma linha cronológica na qual é possível identificar, com alguma precisão, o ano em que contactou, pela primeira vez, com determinada tecnologia. Fruto da evolução tecnológica, vivemos hoje numa sociedade em rede para a qual podemos ser somente consumidores, utilizando os recursos que a *Web* disponibiliza, mas também produtores de conteúdo para a rede, alimentando o sistema¹. Grande parte dos utilizadores da *Web*, que frequentam hoje a escolaridade básica e mesmo de nível superior, nasceu e cresceu imerso numa realidade dominada pelas tecnologias e, por isso, são, na literatura da área, designados de Geração Net, Geração Polegar, *Screenagers*, Nativos Digitais, *Homo Zapiens*, Geração Móvel, Geração Z ou Superficiais. Sendo que cada vez mais cedo nos apropriamos das tecnologias como extensão da própria cognição humana, diversas instituições, ao longo dos tempos, têm procurado caracterizar os comportamentos digitais entre os utilizadores da rede. Um desses estudos, publicado no final do ano 2015, visava caracterizar os comportamentos digitais dos utilizadores portugueses² apontando as seguintes conclusões:

- os consumidores digitais portugueses passam uma média de 5.93 horas por dia online e, destas, 1.52 horas através dos telemóveis;
- os maiores utilizadores de internet móvel têm entre 16 e 24 anos sendo este o grupo etário que mais acede à internet pelo telemóvel (4,5 vezes mais tempo do que o grupo de utilizadores entre os 55 e os 64 anos);
- os utilizadores de internet nacionais dedicam 1.9 horas por dia na utilização de redes sociais sendo o Facebook a mais popular, com mais de 90%

¹ Cf. Manuel Castells, *A Sociedade em Rede. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura*, vol. I, (Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2007).

² Cf. Hill+Knowlton Strategies & GlobalWebIndex, *New Research Reveals Latest Digital Trends among Portuguese Internet Users*, in <http://www.emea.hkstrategies.com/news/new-research-reveals-latest-digital-trends-among-portuguese-internet-users> [acedido a 05-01-2017].

dos utilizadores a afirmar ter uma conta neste serviço e 65% a afirmar que a utiliza ativamente;

– os consumidores digitais portugueses têm revelado a prática do *second-screening* sendo que mais de três quartos dos utilizadores afirma que utiliza outro dispositivo enquanto vê televisão, com os computadores portáteis (49%) e os telemóveis (43%) a serem os dispositivos mais utilizados como segundo ecrã;

– praticamente metade dos utilizadores indicou ter o hábito de fazer compras online (43% através do computador, 10% através dos telemóveis e 8% através de tablets) sendo a roupa o produto de eleição e o facto de ser *free shipping* favorecer a decisão da compra online (75%).

Estes dados, recolhidos de utilizadores entre os 16 e 64 anos de idade, sugerem que a *Web* e as redes sociais constituem um ponto de encontro não só para as pessoas como para as marcas, uma vez que de uma forma rápida, envolvente e dinâmica podem interagir entre si. Esta possibilidade/ desejo de ‘estarmos’ sempre com alguém, de poder comprar, de contactar ou ser contactado, de conhecer ou aprender alguma coisa são a evidência de profundas mudanças culturais que exigem um olhar atento dos pais, educadores, professores e evangelizadores. Naturalmente, esta era digital encerra dificuldades, nomeadamente, à transmissão de valores humanos e à educação da fé. Entendendo a existência de uma *e-vida* como um dado adquirido, o desafio não será tanto “como estar presente no mundo digital?” mas antes “como viver bem neste mundo?”³ Efetivamente, as novas formas de socialização, proporcionadas pelo uso generalizado da rede, geraram uma imensidão de oportunidades, nomeadamente para evangelizar - entendido aqui nas palavras do Patriarca de Lisboa em que evangelizar não é transmitir uma grande oratória, mas comunicar uma Pessoa -, e devem ser alvo de reflexão.

2. A escola, as competências e as novas gerações

Fruto das rápidas e constantes mudanças sociais para a qual a evolução tecnológica contribuiu, pais e educadores passaram a ser confrontados com exigências que se afastam daquilo que tradicionalmente lhes era exigido. Hoje, os jovens andam com a internet no bolso pelo que isso tem uma implicação efetiva no modo como percecionam a realidade. Qualquer dúvida, inquietação ou tira-teimas pode esclarecer-se recorrendo aos dispositivos que, diariamente, os acompanham. Esta necessidade de saber, no imediato, a resposta para algo já não está, como estava nas gerações dos seus pais, dependente de um adulto, pai, professor ou outro que

³ Cf. Luís Miguel Figueiredo Rodrigues, “Catequese para nativos digitais”, in *Theologica*, vol. XLVII (2012/2).

atenda às suas solicitações. A *Web*, sobretudo o ‘Google e YouTube’, como muitos jovens a reduzem, apresenta sempre algum conteúdo que lhes ‘ensina’ algo. Nesse sentido, nem sempre veem a escola como espaço para aprender, uma vez que, não raras as vezes, o que aprendem na escola não constitui aquilo que querem realmente aprender. A escola, os conteúdos que aí se ministram, tende a não os sossegar ou satisfazer. A escola tem vindo a ‘criar’ pessoas idênticas para uma máquina que já não existe e, mesmo funcionando, tornou-se obsoleta. Na verdade, houve o cuidado de modernizar os edifícios e os equipamentos, mas o conceito de escola manteve-se: o mesmo tipo de salas, a mesma distribuição dos lugares, o mesmo espaço para o professor⁴. As constantes mudanças a que temos assistido deveriam ser suficientes para entender que o mundo precisa de pessoas diferentes mas que se complementem. Apesar disso, os nossos sistemas educativos continuam a insistir na uniformidade à luz da escola de massas, acarretando a responsabilidade de quanto mais iguais, mais baratos e mais desempregáveis se tornam⁵. Importa, por isso, repensar as práticas de modo a atender às exigências dos dias de hoje e de um amanhã que não conhecemos mas para o qual devemos estar preparados. Assim, no século XXI, importa que a literacia, mais do que a capacidade de usar as competências de leitura e escrita, seja a «capacidade de construir sentido a partir das linguagens que caracterizam uma cultura e de intervir ativa e autonomamente nessa cultura através dessas linguagens»⁶. Mais do que uma carteira profissional, uma carteira de competências fará a diferença.

Recentemente foi apresentado e colocado em discussão pública o relatório relativo ao *Perfil dos Alunos para o Século XXI* com o propósito de clarificar as competências que, no final da escolaridade obrigatória, esta geração deverá possuir. O documento, pretendendo ser um referencial, encontra-se estruturado em dez categorias de competências que, em nosso entender, se afiguram como demasiado extensas e que, por isso, pode dificultar uma aplicação prática que se quer de sucesso. Importa, pois, que se consiga mobilizar os professores para, assim, se impulsionar a mudança que o documento sugere que se faça. Importa, também, que as competências a ser desenvolvidas não se limitem às competências disciplinares tradicionais, pois como sugere o investigador Dias de Figueiredo, as ‘competências de nova geração devem ser entendidas como (1) transversais, uma vez que cobrem mais do que um domínio; (2) multidimensionais, incorporando saberes, aptidões, atitudes e valores; e (3) indutoras de

⁴ Cf. António Dias Figueiredo, *Escolas de Hoje/Empreendedores de Amanhã*, in <https://pt.slideshare.net/adfigueiredoPT/escolas-de-hoje-empreendedores-de-amanhã-68190713> [acedido a 07-01-2017].

⁵ Cf. Idem.

⁶ Cf. *Ibid.*

comportamentos de ordem superior quando aplicadas à resolução de problemas em situações complexas ou de elevada incerteza⁷ (ver figura 1).

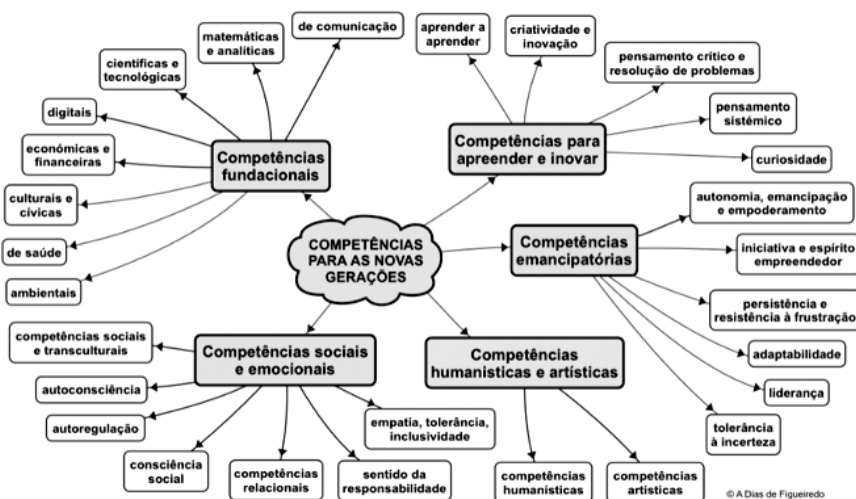


Figura 1 – Competências para as Novas Gerações segundo A. Dias de Figueiredo, 2017.

Será, como nos indica Dias de Figueiredo, a capacidade de se diferenciar que proporcionará às novas gerações a sua auto-realização. Assim sendo, importa fomentar desde cedo a comunicação e colaboração entre os pares, a promoção do pensamento crítico e a criatividade para se fazer diferente e com valor⁸.

3. Tendências emergentes

Atualmente os alunos trazem para a escola os seus dispositivos, sejam eles telemóveis, tablets, PSP, MP3, etc. Esta tendência, conhecida como BYOD⁹

⁷ Cf. António Dias de Figueiredo, *Que competências para as novas gerações III?*, in <https://medium.com/@adfig/que-compet%C3%A2ncias-para-as-novas-gera%C3%A7%C3%B5es-iii-e6dd55272a16> [acedido a 07-03-2017].

⁸ Cf. *Preparing 21st Century Students for a Global Society. An Educator's Guide to the "Four Cs"*, National Education Association (NEA), in <http://www.nea.org/assets/docs/A-Guide-to-Four-Cs.pdf> [acedido a 06-01-2017].

⁹ Cf. BYOD, acrónimo de *Bring Your Own Device*, tendência internacional para rentabilizar os dispositivos móveis pessoais.

pode ser aproveitada pelo professor, em aula, podendo potenciar novas experiências de aprendizagem envolvendo os alunos numa aprendizagem que se deseja ativa e interativa, promotora das competências que se exigem às novas gerações. Assim, importa que haja uma aposta clara na formação continuada do professor, de modo a capacitá-lo para reconstruir a sua prática, integrando diversas tecnologias digitais, incluindo, as tecnologias móveis aos conteúdos curriculares, independentemente da área de saber, uma vez que este tipo de dispositivos facultam: *i)* o consumo de conteúdos, *ii)* a interação com as capacidades computacionais dos dispositivos móveis, *iii)* a capacidade de comunicar com os outros e *iv)* a possibilidade de se poder capturar o contexto através da imagem, vídeo, áudio, localização e tempo¹⁰. Partindo desta assunção, a integração da tecnologia pode ser feita de forma natural, mas que se exige ser conscienciosa, dado que o sucesso da sua aplicação residirá mais na pedagogia subjacente ao seu uso do que a dita tecnologia/aplicação em si mesma. Nos dias que correm, é possível apontar tendências com potencial no que toca à tecnologia e prática educativa, sendo que apontamos, dentro de várias tendências¹¹, as que nos parecem, na realidade nacional, mais rapidamente concretizáveis:

3. Programação e Apps

A competência da programação abre novas oportunidades para os alunos criarem as suas próprias aplicações¹² e aproveitar, assim, uma infinidade de apps e serviços online. O domínio de competências como a ‘comunicação em línguas estrangeiras’, as ‘competências matemáticas, em ciências e tecnologias’ e a ‘competência digital’ tornam-se competências requeridas para enfrentar os desafios do presente século.

¹⁰ Cf. Os quatro C's (Content, Compute, Communication e Capture) in C. Quinn, *Designing mLearning. Tapping into the mobile revolution for organizational performance*. (San Francisco: Pfeiffer, 2011).

¹¹ Cf. *iTEC project*, in <http://www.eun.org/observatory/trends/emerging-technologies> [acedido a 08-01-2017].

¹² Cf. as Apps: *AppInventor* in <http://www.appinventor.mit.edu>; *Apps for Good*, in <https://www.appsforgood.org>. Tratando-se de um programa educativo em fase piloto no país, o projeto visa desafiar alunos (apoiados por professores) a assumirem o papel de "Problem Solvers" e "Digital Makers", no processo de criação de uma App que, por sua vez, deve contribuir para a resolução de uma necessidade da comunidade escolar [acedido a 12-01-2017].

Gamificação

Pedagogias com base em princípios de *design* de jogos¹³ são cada vez mais utilizadas como uma ferramenta a aplicar em sala de aula. Transferir características e elementos próprios dos jogos para os contextos de ensino-aprendizagem fazendo valer os comportamentos naturais como a competitividade, socialização, busca pela recompensa e o prazer pela superação de níveis, tem sido incorporada nas práticas docentes com entusiasmo quer por parte dos alunos, quer por parte dos professores¹⁴.

Realidade Aumentada

Tecnologia¹⁵ que possibilita a sobreposição, composição e visualização de objetos virtuais vista num lugar do mundo real e em tempo real. A utilização de dispositivos móveis e o uso de aplicações baseadas em realidade aumentada podem contribuir para um maior envolvimento e motivação dos alunos, quer em ambientes de aprendizagem formais, quer informais¹⁶.

Computação na Nuvem

A criação, edição e armazenamento de documentos na *cloud* permitem abordagens colaborativas mais acessíveis ao possibilitar, por exemplo, a partilha e edição colaborativa de documentos¹⁷. O poder trabalhar em qualquer lugar, em qualquer altura e em qualquer dispositivo faz da computação na nuvem impulsionadora da mobilidade. O reconhecimento e inerente crescimento da *cloud* fez emergir a nuvem híbrida (*hybrid cloud*) reunindo as vantagens das nuvens públicas (redução de custos, por exemplo) com as privadas (maior proteção dos dados).

Aula Invertida (Flipped Classroom)

Modalidade¹⁸ onde se inverte a lógica de organização da aula: os alunos estudam o conteúdo em casa através do manual, vídeos produzidos ou indicados pelo professor, jogos, etc. e, na aula, são realizadas atividades ou questionários

¹³ Cf. Minecraft, muito popular entre os educadores pela exploração, colaboração e criatividade, in <http://minecraftedu.com> [acedido a 12-01-2017].

¹⁴ Cf. Sónia Cruz; Ana Amélia Carvalho; Inês Araújo, *A Game for Mobile Devices to Learn Portuguese History. Education and Information Technologies*, (London: Springer, 2016), 207-218.

¹⁵ Cf. aplicações como: Aurasma in <https://www.aurasma.com>; Layar in www.layar.com, Junaio in www.junaio.com e Wikitude in www.wikitude.com.

¹⁶ Cf. Sergio Martin; Gabriel Diaz; Elio Sancristobal; Rosario Gil; Manuel Castro & Juan Peire, *New technology trends in education: Seven years of forecasts and convergence, in Computers & Education*, vol. 57, Issue 3, 2011, 1893-1906.

¹⁷ Cf. Google Drive, OneDrive, Dropbox.

¹⁸ Cf. Educause para mais informação sobre a modalidade de ensino, in <https://net.educause.edu/ir/library/pdf/eli7081.pdf> [acedido a 12-01-2017].

on-line podem ser apresentados para aferir o que os alunos aprenderam. O *feedback* imediato possibilita o esclarecimento de dúvidas, além da possibilidade de se esclarecerem assuntos que suscitaram dúvidas. A aula passa também a ser um tempo em que se permite o aprofundamento dos temas, fazer análises, avaliações e experimentar diferentes dinâmicas.

Além das tendências mencionadas acima¹⁹, a *Web* oferece uma panóplia de recursos/ferramentas que auxiliam o trabalho dos educadores no intuito de promover, na prática, a comunicação, a criatividade, a colaboração e o pensamento crítico. Dentro de uma vasta possibilidade, apresentamos algumas ferramentas que incluem as vertentes de texto, áudio, imagem e vídeo e que podem ser utilizadas em contexto sala de aula.

Texto

Ferramentas de edição de texto como o Active Textbook, ActivelyLearn ou Calaméo²⁰ permitem adicionar interatividade a um documento. Este tipo de ferramentas possibilita criar mais valor a ficheiros ao possibilitar inserir nesse documento texto, imagem, ligações externas, vídeos, comentários, *quizzes*, etc. A ferramenta ActivelyLearn possibilita aceder a uma base de dados das respostas dadas pelos alunos e exportá-las para o Excel.

Áudio

É possível rentabilizar a criação de ficheiros em áudio pelo uso de ferramentas como Audacity, Podomatic ou Voki²¹. Dependendo do interesse do professor, a criação desse tipo de ficheiros sobre temáticas específicas pode despertar o interesse pelo conteúdo a abordar, facilitar a revisão da temática, proporcionar o acompanhamento de conteúdos por quem não pôde estar presente em aula e até sistematizar o estudo, livre de barreiras físicas e temporais.

Imagem

O uso da imagem é, normalmente, muito apelativo junto dos jovens estudantes. A *Web* disponibiliza ferramentas que além de permitirem criar infográficos, permitem adicionar informação às imagens e até auxiliar na criação de atividades para a aula através de nuvens de palavras. São disso exemplo as ferramentas PikToChart, Visually, WordArt, Easel.ly e ImageChef.²²

¹⁹ Cf. Ana Amélia Carvalho(org.), *Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários*, DGE, 2015.

²⁰ Cf. em: <https://activetextbook.com>, <http://www.activelylearn.com> e www.pt.calameo.com.

²¹ Cf. em: www.audacityteam.org, www.podomatic.com e www.voki.com.

²² Cf. em: <https://piktochart.com>, <http://visually.ly>, <https://wordart.com>, <https://www.easel.ly> e <http://www.imagechef.com>.

Vídeo

Para potenciar a utilização do vídeo em sala de aula, além da simples utilização de canais públicos da *Web*, ferramentas como o PlayPosit, Tellagami e EdPuzzle²³ permitem adicionar, a um vídeo disponível na *Web*, ficheiros áudio (gravações pessoais ou *upload* de ficheiros), questões (resposta curta, escolha múltipla, reflexões) e até comentários informativos que complementem a informação dada no vídeo permitindo, também, ter acesso a um registo das respostas inseridas pelos alunos.

Estas ferramentas exigem aos professores criatividade na produção de diferentes recursos educativos, e aos alunos a capacidade de trabalhar em colaboração e de se responsabilizar pela condução do seu processo de aprendizagem.

4. Boas práticas

Fruto do interesse e da vontade de fazer mais e melhor, muitos educadores optaram por criar na *Web* conteúdos digitais para utilizar nas suas aulas, formações, catequese, etc...Existem na *Web* diversos recursos e conteúdos com intenções pedagógicas claras, cognitivamente desafiantes e que estão disponíveis para serem usados por quem assim o desejar. Optamos por apresentar três exemplos, concebidos por professores de Educação Moral e Religiosa Católica (EMRC) e que podem ser explorados por quem o pretender, uma vez que estão acessíveis na *Web*. São eles: a) *WebQuest* “Ecologia e Valores”; b) Jogo Digital “*Islam is fun – Peregrinação a Meca*” e c) *Website* “Religiões”. Estes trabalhos foram desenvolvidos no âmbito da unidade curricular de “Ciências e Tecnologias em Educação” do Mestrado em Ciências Religiosas da Faculdade de Teologia da Universidade Católica Portuguesa, em Braga, no ano 2016, e constituem exemplo de recursos que seguem algumas das tendências anteriormente identificadas.

***WebQuest* “Ecologia e Valores”;**

A *WebQuest* “Ecologia e Valores”²⁴ trata-se de uma atividade pedagógica orientada na *Web* e tem por finalidade explorar a temática da natureza na arte, a relação dos seres vivos entre si e os atentados ao ambiente e respetivas consequências, temáticas abordadas na disciplina de EMRC do 8ºano de escolarida-

²³ Cf. em: <https://www.playposit.com>, <https://tellagami.com> e <https://edpuzzle.com>.

²⁴ Cf. em: <http://ecologiaemrc.wix.com/ecologia> [acedido a 15-01-2017].

de.²⁵ Esta *WebQuest* segue os princípios dos seus criadores, Bernie Dodge e Tom March, seguindo a estrutura típica: Introdução; Tarefa(s); Processo; Recursos; Avaliação e Conclusão. Trata-se de uma *WebQuest* de curta duração (prevista para três aulas de 45 minutos cada) em que os alunos vestem a pele de “agentes secretos” e tentam encontrar os responsáveis pelos problemas ecológicos apresentados. Com vídeos e áudios alusivos ao tema, os alunos são motivados para resolver as tarefas propostas (construção de um puzzle digital e criação de apresentações) e envolvem-se na pesquisa de uma forma cognitivamente desafiante. Pelas características inerentes à sua construção, este recurso constitui-se como um exemplo claro de gamificação da aprendizagem (ver figura 2).



Figura 2 - WebQuest “Ecologia e Valores”.

Jogo “Islam is fun - Peregrinação a Meca”

O jogo “Islam is fun - Peregrinação a Meca”²⁶ foi criado em flash, disponível na Web e tem como propósito a consolidação de conteúdos sobre o Islamismo, na disciplina de EMRC, no 7º ano de escolaridade. O jogo, extremamente

²⁵ Desenvolvida por Bernie Dodge e Tom March em 1995, na Diego State University, a WebQuest tornou-se uma estratégia pedagógica assente na pesquisa orientada na Web que favorece a autoaprendizagem, facilita a apreensão de conteúdos específicos, evita a dispersão na internet e, globalmente, promove a cooperação entre os alunos. Cf. S. Cruz, Workshop: Como seleccionar e utilizar uma WebQuest na aula? In A. Carvalho (coord). *Actas do Encontro sobre WebQuest*, (Braga: Universidade do Minho, 2006).

²⁶ Cf. <http://jogoislamismo.wix.com/islamisfun> [acedido a 15-01-2017].

intuitivo, lembra os jogos de tabuleiro. Contém um conjunto de perguntas e respostas que possibilita ao jogador (2 a 4 jogadores) chegar a Meca. Inclui casas surpresa, com avanços, paragens e recuos. Quando o jogador responde, tendo fornecido a resposta correta ou incorreta, recebe sempre um *feedback*. Nas opções de resposta, algumas das possibilidades apresentadas assumem um carácter mais divertido, aspeto que pode ser explorado pelo interlocutor (apresentador) se for, por exemplo, usado em grande grupo através da projeção de um jogo (ver figura 3).

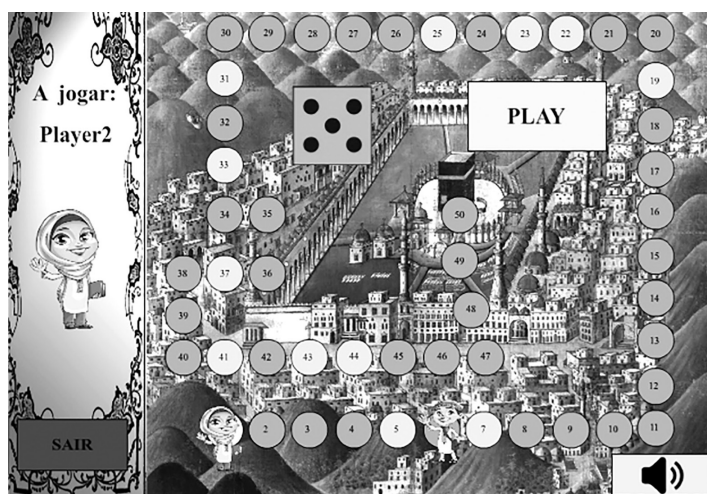


Figura 3 - Jogo “Islam is fun - Peregrinação a Meca”.

Website “Religiões”

O Website “Religiões”²⁷ foi criado para responder aos desafios da unidade letiva do 7º ano de escolaridade sobre as religiões abraâmicas e orientais (ver figura 4). Além de uma apresentação sobre o fenómeno religioso, para cada grupo destes grandes grupos de religiões são disponibilizados: *a)* conteúdos relativos a cada uma das seis religiões apresentadas, *b)* quadros sinópticos para cada religião promovendo sínteses clarificadoras, *c)* exercícios para validar o nível de apreensão dos conteúdos apresentados, *d)* a possibilidade de Saber +, obtendo outro tipo de informação (existente no site ou noutros sites) e *e)* uma avaliação dos conhecimentos adquiridos. Esta avaliação pode ser realizada,

²⁷ Cf. <http://historiareligioes.wixsite.com/religioes> [acedido a 15-01-2017].

em sala de aula ou à distância, por religião estudada ou no fim do estudo da unidade letiva através de jogos interativos como os que a ferramenta *Kahoot* proporciona e que estão disponíveis a partir do *site* criado.

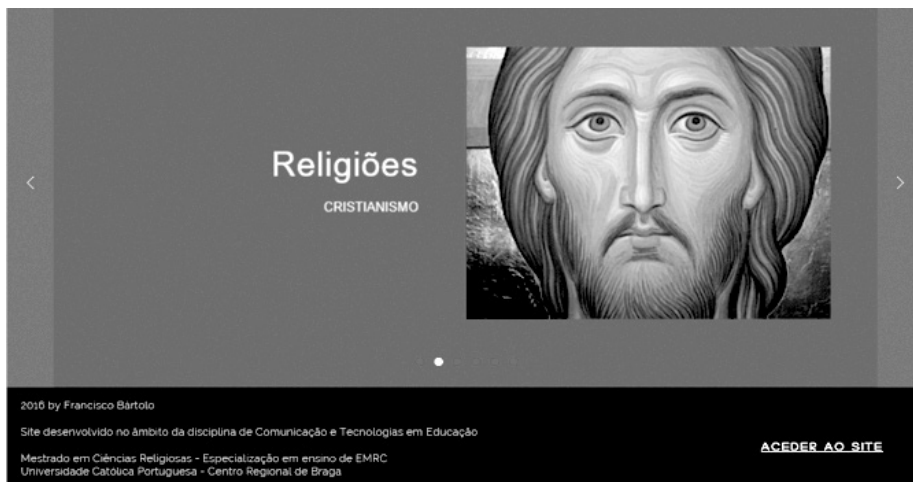


Figura 4 - Website “Religiões”.

5. Conclusão

Face ao exposto, se os jovens que atualmente frequentam a escolaridade obrigatória e a catequese nasceram imersos na tecnologia, não os podemos limitar aos nossos modelos de ensino porque eles nasceram, efetivamente, num outro período. Isso deve e tem de ser levado em consideração por todos os que se envolvem na educação dos jovens: pais, educadores, professores e catequistas, pois nos ambientes em que com eles contactam (casa, escola, paróquia), também aí os jovens se fazem acompanhar dos seus dispositivos móveis. Os agentes educativos podem também, com criatividade, rentabilizar a *Web* e os dispositivos dos jovens para apresentarem a proposta de vida de Cristo, devendo acreditar que hoje é possível rentabilizar a rede ao serviço dos valores mais profundos da Humanidade. Fica o desafio!