INSTITUTO
UNIVERSITÁRIO
DE LISBOA

Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Micropráticas para (re)qualificar o espaço público das AUGI: o jogo e a criança como protagonistas da (transform)ação

Ana Catarina Serafim de Sousa Graça

Doutoramento em Arquitetura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos, na especialidade em Cidades e Territórios

Orientadora:
Doutora Alexandra Paio, Professora Associada, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa

Janeiro, 2024

TECNOLOGIAS
E ARQUITETURA

Departamento de Arquitetura e Urbanismo

Micropráticas para (re)qualificar o espaço público das AUGI: o jogo e a criança como protagonistas da (transform)ação

Ana Catarina Serafim de Sousa Graça

Doutoramento em Arquitetura dos Territórios Metropolitanos Contemporâneos, na especialidade em Cidades e Territórios

Júri:

Doutora Paula André, Professora Associada, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa (presidente)
Doutora Ana Silva Fernandes, Investigadora Auxiliar, Centro de Estudos de Arquitetura e Urbanismo, Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto
Doutor José Carlos Baptista Mota, Professor Auxiliar, Departamento de Ciências Sociais, Politicas e do Território, Universidade de Aveiro
Doutor Micael Sousa, Investigador Integrado, Universidade de Coimbra
Doutora Joana Pestana Lages, Investigadora Integrada, DINÂMIA´CET - Iscte, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa
Doutora Alexandra Paio, Professora Associada, Iscte – Instituto Universitário de Lisboa (orientadora)

Janeiro, 2024

Este trabalho segue as *normas de apresentação e harmonização gráfica* do Departamento de Arquitetura da Escola de Tecnologias e Arquitetura do Iscte – Instituto Universitário de Lisboa, aprovadas a 19 de Maio de 2020: a dimensão do trabalho cumpre o número máximo de 200 páginas "excluindo as referências bibliográficas, as fontes, e os anexos"; a norma selecionada e utilizada para a elaboração das referências bibliográficas e fontes é a APA.

Agradecimento

Aos meus pais, por toda ajuda, incentivo, dedicação e paciência. Que este caminho que agora termina, seja o meu levantar de asas, e que consiga retribuir tudo aquilo que me proporcionaram desde sempre.

Agradeço aos meus amigos à presença, mas em especial à R., por nunca me deixar desistir, e foram algumas. Pela profunda amizade que me acompanha há tanto tempo.

Agradeço aos meus colegas de doutoramento, em especial as meninas das diversas aventuras em que nos lançamos juntas nestes últimos anos.

Agradeço a todas as instituições e a todos aqueles que ajudaram e contribuíram para a realização desta investigação.

Por fim, agradeço à minha orientadora todo o apoio, incentivo, orientação e disponibilidade que sempre mostrou para comigo e que tornou este caminho mais leve, e por ter aceitado trabalhar sobre este tema, tantas vezes esquecido por todos.

Resumo

As estratégias de intervenção em espaço público têm vindo a colocar novos desafios à investigação em arquitetura, especialmente numa sociedade cada vez mais exigente, com uma cidadania participativa e colaborativa. As áreas destinadas ao uso coletivo ou comunitário exterior assumem um papel de destaque nas práticas urbanas dos arquitetos, tornando-se essencial integrar a voz da comunidade na transformação das áreas urbanas informais.

Em Portugal, na década de 60 do século passado, desenvolveu-se uma alternativa habitacional à margem do mercado formal, estendendo-se por todo o território nacional, resultado dos fluxos migratórios que se estabeleceram nas periferias das cidades. Este fenómeno atingiu particular relevância na Área Metropolitana de Lisboa (AML), com a criação de inúmeros bairros de génese ilegal, atualmente denominados AUGI (Áreas Urbanas de Génese Ilegal), onde a ausência de espaços públicos se apresenta como um desafio crucial para a transformação urbana.

Neste contexto, propõe-se uma abordagem ao espaço público das AUGI da AML, baseada numa metodologia de requalificação que privilegia práticas de participação colaborativa de pequena escala. Esta metodologia destaca-se pelo envolvimento direto das crianças e pela utilização de atividades lúdicas como ferramentas essenciais de diálogo no processo de transformação, com o município de Cascais a servir de território de experimentação.

O objetivo central é promover uma transformação urbana inclusiva e resiliente, influenciando os processos de tomada de decisão sobre o espaço público e as políticas públicas. Pretende-se que estas decisões sejam orientadas prioritariamente pelos direitos e necessidades das crianças, assegurando simultaneamente que o desenvolvimento urbano responda às exigências de todos os cidadãos, especialmente dos mais vulneráveis. A premissa fundamental é que ao conceber uma cidade que atende às necessidades das crianças, está-se a criar uma cidade inclusiva para todos. Este princípio serve como guia para enfrentar os desafios contemporâneos das cidades e orientá-las para um futuro onde os direitos das crianças sejam centrais nas políticas públicas e no planeamento urbano.

A investigação teórico-prática é sustentada por uma taxonomia de micropráticas urbanas, promovendo o envolvimento da comunidade através de várias ferramentas de participação que funcionam como instrumentos de diálogo. O jogo é utilizado como meio de comunicação e plataforma de apoio, facilitando a partilha de ideias e a tomada de decisões colaborativas entre os diferentes intervenientes para intervir nas AUGI. Este processo dá especial destaque às crianças, atores frequentemente excluídos das dinâmicas de planeamento urbano, proporcionando-lhe uma oportunidade de participação ativa e expressão no desenvolvimento dos espaços públicos.

Como resultado, foi criado um instrumento replicável e adaptável, o CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público. A integração do jogo no processo de co-desenho de espaços públicos nas AUGI

promove uma abordagem colaborativa e participativa nas práticas urbanas dos arquitetos, facilitando o desenvolvimento de ambientes urbanos que melhor correspondem às necessidades de bem-estar da comunidade. Este instrumento sublinha a importância e fomenta a participação ativa das crianças na transformação urbana dos bairros, contribuindo para a criação de espaços públicos mais inclusivos, sustentáveis e orientados para a comunidade.

Palavras-chave: espaço público, AUGI, micropráticas, crianças, ferramentas de participação, jogo

Abstract

Intervention strategies in public spaces have been presenting new challenges to architectural research, especially in an increasingly demanding society, with participatory and collaborative citizenship. Areas designated for collective or communal outdoor use play aa prominent role in architects' urban practices, making it essential to integrate the community's voice in the transformation of informal urban areas.

In Portugal, during the 1960s, an alternative housing solution emerged outside the formal market, extending throughout the national territory, as a result of migratory flows that established themselves on the outskirts of cities. This phenomenon reached particular relevance in the Lisbon Metropolitan Area (AML), with the creation of numerous neighbourhoods of illegal origin, currently called Urban Areas of Illegal Origin, where the absence of public space presents itself as a crucial challenge for urban regeneration.

In this context, an approach to the public space in the AUGI of the AML is proposed, based on a requalification methodology that privileges small-scale collaborative participation practices. This methodology stands out for the direct involvement of children and the use of playful activities as essential tools in the transformation process, with the municipality of Cascais serving as an experimentation territory.

The central objective is to promote inclusive and resilient urban transformation, influencing public policies and decision-making processes regarding public space. It is intended that these decisions are guided primarily by the rights and needs of children, whilst ensuring that urban development responds to the demands of all citizens, especially the most vulnerable. The fundamental premise is that by designing a city that meets the needs of face the contemporary challenges of cities and guide them towards a future where children´s rights are central to public policies and urban planning.

The theoretical-practical research is supported by urban micro-practices, promoting community involvement through various participation tools that function as instruments of dialogue. Play is used as a means of communication and a support platform, facilitating the sharing of ideas and collaborative decision-making between different stakeholders to intervene in the AUGI. This process gives particular emphasis to children, actors often excluded from urban planning dynamics, providing them with an opportunity for active participation and expression in the development of public spaces.

As a result, a replicable and adaptable instrument was created: CRI.(RE).PLAY.AUGI - playing in public space. The integration of play into the co-design process of public spaces in AUGI promotes a collaborative and participatory approach in the urban practices of architects, facilitating the development of urban environments that better meet the community´s well-being needs. This instrument highlights the importance and encourages the active participation of children in the urban

transformation of neighborhoods, contributing to the creation of more inclusive, sustainable and community-oriented public spaces.

Keywords: public space, urban areas of illegal genesis, micro-practices, children, participation tools, game

Índice Geral

Agradecimento i

Resumo iii

Abstract v

Índice Geral vii

Índice de Figuras xiii

Índice de Tabelas xix

Lista de Abreviaturas xxi

Introdução 1

Metodologia de investigação 5

Estrutura da tese 11

PARTE I | TEORIAS E CONCEITOS

Capítulo 1 13

1| O espaço público como lugar de intervenção nas AUGI em Portugal 13

1.1| A cidade de génese ilegal 13

1.1.1| As AUGI no território da Área Metropolitana de Lisboa 15

1.1.2| Evolução legislativa e processo de reconversão das AUGI 20

1.2| O espaço público como espaço de vivências urbanas coletivas 24

1.2.1| Espaço público nas AUGI 31

1.3| Notas finais do capítulo 33

Capítulo 2 35

2| Abordagem participativa e colaborativa como motor de diálogo 35

2.1| Participação: personagens e movimentos 36

2.1.1| Participação da inclusão e justiça social 41

2.1.2| Participação da Autonomia 42

2.1.3| Participação Comunitária 43
2.1.4| Participação Colaborativa 47
2.2| O papel do arquiteto no desenho das soluções de diálogo 50
2.2.1| Níveis de participação 52
2.2.2| Etapas do processo 53
2.2.3| Metodologias 57
2.2.4| Métodos e técnicas 59
2.2.5| Ferramentas 61
2.2.5.1| Participação com *toolkits* - definição, produção e tipos de *toolkits* 62
2.3| Requalificar o espaço público com a comunidade 63
2.4| Notas finais do capítulo 69
Capítulo 3 71
3| (In)visibilidade das crianças na vida urbana da cidade 71
3.1| A criança na cidade - a relação cidade, criança e brincar 72
3.1.1| A ocupação da cidade pela criança ao longo da história 73
3.1.2| A cidade vista pelo olhar da criança 75
3.1.3| A importância do brincar 77
3.2| A cidade como *playground* 78
3.2.1| O aparecimento do *playground* - antes e no pós-guerra 78
3.2.2| Aldo van Eyck - a criança na cidade de Amesterdão 81
3.2.3| A criança integrada no discurso arquitetónico - a experiência dos CIAM 83
3.3| As crianças e a participação 85
3.3.1| O direito da criança à cidade 86
3.3.2| Teorias de participação das crianças 87
3.3.3| A criança como indicador de qualidade ambiental 91
3.4| O jogo como ferramenta de suporte ao diálogo 93
3.4.1| O jogo e a criança - a função lúdica e educativa 94

3.4.2| O jogo como ferramenta de participação e colaboração 96

3.5| Experiências em cidades pelos olhos das crianças - guias e jogos 100

3.5.1| *If Kids Built a City* 101

3.5.2| *Desenhando ruas para crianças* 102

3.5.3| Guias para o desenvolvimento de bairros amigáveis à primeira infância.....102

3.5.4| À procura do meu lugar 103

3.5.5| Ativacidade 103

3.5.6| O jogo como ferramenta - boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira.....104

3.5.7| *Kuwaitscapes:* um jogo de cartas para explorar o espaço público no Kuwait 104

3.6| Notas finais do capítulo 105

PARTE II | TEORIA EM AÇÃO

Capítulo 4 107

4| As AUGI na AML 107

4.1| Transformações no território da AML e os municípios para intervenção – Cascais, Loures e Odivelas 108

4.2| Espaço público - tipos e tipologias 112

4.3| Seleção do município de Cascais para ação 116

4.4| Notas finais do capítulo 126

Capítulo 5 129

5| Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos de co-desenho da cidade 129

5.1| O Observatório e outras práticas 129

5.2| Tipologias das práticas urbanas e guias criativos 136

5.3| Desenho de uma metodologia de participação colaborativa 142

5.4| Notas finais do capítulo 145

PARTE III | LABORATÓRIO EM EXPERIÊNCIA

Capítulo 6 147

6| AUGI como Laboratório 147

6.1| Experiências 150

6.1.1| PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar 150

6.1.2| TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces* 159

6.2| Notas finais do capítulo 170

Capítulo 7 175

7| O jogo/guia como ferramenta de diálogo no co-desenho do espaço público das AUGI na AML 175

7.1| Construção da ferramenta de co-desenho - narrativa e mecânica do jogo 176

7.2| Testagem do jogo 184

7.3| Validação do protótipo do jogo/guia 193

7.4| CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público 198

Conclusões e trabalho futuro 205

Referências bibliográficas 211

Anexos 231

A| Levantamentos do fenómeno dos bairros de génese ilegal na AML 233

1| Planta nº3 – Localização das Habitações Clandestinas, 1938 233

2| Levantamento no âmbito do Inquérito à Construção Clandestina, 1977 235

3| Levantamento no âmbito do estudo sobre "Conjuntos Habitacionais Clandestinos na Região de Lisboa", 1984 237

4| Levantamento das AUGI na AML por Helena Rolo, 2006 239

5| Carta das AUGI na AML, no relatório da DGT, 2020 241

B| Coletar práticas urbanas e guias criativos 243

1| Tabela de práticas urbanas e guias criativos 243

2| Tabela de práticas urbanas e guias criativos - categorias e subcategorias 245

3| Tabela de análise do *toolkit* e etapas do projeto das dezasseis amostras – guia/manual, processo participativo e jogo 247

4| Tabela de análise das metodologias das oito amostras – processo participativo e jogo 249

C| Experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar 251

1| *Toolkit* do OLHAR – 3-4 ANOS (instruções + atividades) 251

2| *Toolkit* do OLHAR – 5-6 ANOS (instruções + atividades) 255

3| *Toolkit* do OLHAR – 7-12 ANOS + 13-18 ANOS + ADULTOS (instruções + atividades) 261

4| Resultados dos *toolkits* 265

D| Experiência TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces* 273

1| *Toolkits* para atividades propostas pelas masterclasses 273

2| Propostas finais de cada grupo 281

3| Análise do laboratório de coprodução de cada proposta - processo, resultado e atividades futuras 289

4| Ebook do TUR´19: Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces 293

E| Testagem e validação do protótipo 295

1| Questionário 295

2| Observação do avaliador 297

3| Resultados das testagens do protótipo - Testagem no ÀS CLARAS 299

4| Resultados das testagens do protótipo - Testagem no Brinca e Educa I 303

5| Resultados das testagens do protótipo - Testagem no ISCTE 305

6| Tabela de análise dos resultados da testagem, para validação do protótipo 307

F| CRI.(RE).PLAY.AUGI 309

1| Tabuleiro de jogo e cartas 311

2| Material de jogo 355

3| Manual de Instruções 363

4| Manual do Dinamizador 369

5| Manual de coletar as particip(ações) 379

6| Jogo da Memória 387

Índice de Figuras

Figura 0:0 - Diagrama da Metodologia de Investigação.....9
Figura 1:1 - Época de formação dos bairros, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.32.....18
Figura 1:2 - Levantamento do número de fogos clandestinos, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.37.....19
Figura 1:3 - Jane Jacobs em uma reunião comunitária no *Washington Square Park* em Greenwich, fotografia de Fred W. McDarrah (1963) . Fonte: The Guardian.....28
Figura 1:4 - Diagrama do Lugar, segundo PPS. Fonte: PPS (N.D).....29
Figura 1:5 - Esquema de acesso ao bairro clandestino, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.11.....32
Figura 2:1 - Diagrama das ideias de participação – personagens e movimentos.....40
Figura 2:2 - Póster alunos franceses, segundo Sherry Arnstein. Fonte: Arnstein (1961), p. 217.....45
Figura 2:3 - Escada da participação, segundo Sherry Arnstein. Fonte: Arnstein (1961), p. 217.....53
Figura 2:4 - Modelo de planeamento em sete etapas, segundo Lawrence Susskind. Fonte: Susskind (2002).....56
Figura 2:5 - Metodologia participativa, segundo Jorge Mario Jáuregui. Fonte: Jáuregui (2012), p. 98-99.....57
Figura 2:6 - Metodologia Co-City, da LabGov. Fonte: LabGov (2018).....58
Figura 2:7 - Carta BIP/ZIP. Disponível em: https://bipzip.lisboa.pt/conhece-os-bipzip/carta/index.htm (consultado em 18 jun. 2024).....64
Figura 2:8 - Planta do anfiteatro. Fonte: Ateliermob (2016).....68
Figura 2:9 - Fotografia do anfiteatro. Fonte: Nelson d´Aires (2016).....68
Figura 3:1 - Jogos Infantis. Fonte: Bruegel (1560). Disponível em: https://angelstur.blogs.sapo.pt/1435.html (consultado em 15 jun. 2023).....74
Figura 3:2 - A cidade das crianças. Fonte: Pieter Tonucci (1996).....76
Figura 3:3 - Detalhe *Urban Re-identification grid.* Fonte: Alison e Peter Smithson, fotografias de Nigel Henderson (1953).....84
Figura 3:4 - Escada da participação das crianças, segundo Roger Hart. Fonte: Hart (1992), p. 8.....88
Figura 3:5 - Escada da participação das crianças, segundo Phil Treseder. Fonte: Treseder (1997), p. 8.....89
Figura 3:6 - Caminhos para participação, segundo Harry Shier. Fonte: Shier (2001), p. 111.....90
Figura 3:7 - Quadro conceptual de Driskell (2002). Fonte: Karsten (2012).....91

Figura 3:8 - Diagrama dos indicadores da qualidade ambiental pelas crianças, segundo Chawla. Fonte: Chawla (2002/2016, p. 228).....93
Figura 3:9 - Diagrama das várias visões do jogo como ferramenta no planeamento urbano.....97
Figura 4:1 - Localização geográfica aproximada das AUGI delimitadas. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.....108
Figura 4:2 - Localização geográfica aproximada dos concelhos com maior número de AUGI delimitadas. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.....111
Figura 4:3 - Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Cascais dos bairros selecionados.....115
Figura 4:4 - Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Loures dos bairros selecionados.....115
Figura 4:5 - Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Odivelas dos bairros selecionados.....116
Figura 4:6 - Mapa com polígonos 131 AUGI delimitados no município de Cascais. Disponível em: https://geocascais.cascais.pt/ (consultado em 15 jun. 2022).....117
Figura 4:7 - Esquema de implantação dos bairros para ação no município de Cascais.....118
Figura 4:8 - Ortofotomapa Bairro Cabeço de Mouro B . Fonte: Google Earth, 2019.....119
Figura 4:9 - Diagrama do Bairro Cabeço de Mouro B.....121
Figura 4:10 - Fotografias do Bairro Cabeço de Mouro B.....122
Figura 4:11 - Ortofotomapa Bairro dos Peões. Fonte: Google Earth (2019).....124
Figura 4:12 - Diagrama do Bairro dos Peões.....125
Figura 4:13 - Fotografias do Bairro dos Peões.....126
Figura 5:1 - Taxonomia da amostra.....134
Figura 5:2 - Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos.....135
Figura 5:3 - Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos - seleção 16 amostras.....137
Figura 5:4 - Diagrama de análise das quatro práticas/guias – jogo.....138
Figura 5:5 - Diagrama de análise das quatro práticas/guias - processo participativo.....139
Figura 5:6 - Diagrama de análise das oito práticas/guias - guia/manual.....140
Figura 5:7 - Metodologia das quatro práticas - jogo.....141
Figura 5:8 - Metodologia das quatro práticas - processo participativo.....142
Figura 5:9 - Diagrama para o desenho de uma metodologia de ação.....143
Figura 6:1 - Diagrama da metodologia em laboratório - *(RE) Qualifica AUGI*.....148
Figura 6:2 - Diagrama da experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, tendo como base metodologia em laboratório - *(RE) Qualifica AUGI*.....151

Figura 6:3 - Exemplos dos resultados PERCURSO CASA-ESCOLA digitalizados, no Bairro Cabeço de Mouro B.....152
Figura 6:4 - Exemplo de um dos resultados "O que é que gostavas de fazer nestes dois lugares?" digitalizado, no Bairro Cabeço de Mouro B.....153
Figura 6:5 - Resultados: O que é que gostavas de fazer nestes dois lugares? – Ribeira de Sassoeiros e Centro Comunitário, no Bairro Cabeço de Mouro B.....153
Figura 6:6 - Exemplo de um dos resultados "O que é que gostavas de fazer neste lugar?" digitalizado, no Bairro Cabeço de Mouro B.....154
Figura 6:7 - Resultados: O que é que gostavas de fazer neste lugar?, no Bairro Cabeço de Mouro B....154
Figura 6:8 - *Toolkit* para participação dos 13-18 anos e adultos.....155
Figura 6:9 - Análise da marcação dos espaços com pins - *Toolkit* 13-18 anos e adultos.....156
Figura 6:10 - Exemplos dos desenhos da parede de escalada associada ao Centro Comunitário, no Bairro Cabeço de Mouro B.....157
Figura 6:11 - Ação Imaginar, no Bairro Cabeço de Mouro B. Fonte: Miguel Narciso (2019).....158
Figura 6:12 - Metodologia do TUR´19. Fonte: TUR´19.....160
Figura 6:13 - Cartaz da Limonada em Ação. Fonte: TUR´19 (2019).....161
Figura 6:14 - Rede de atores nos bairros, ferramenta *Kumo.io.* Fonte: TUR´19 (2019).....163
Figura 6:15 - Linha de tempo das AUGI, ferramenta *Timeline JS.* Fonte: TUR´19 (2019).....164
Figura 6:16 - Registos do "myTrack" (Minha Rota), do Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões. Fonte: TUR´19 (2019).....164
Figura 6:17 - *Toolkit* da masterclasse - Laboratórios cívicos e *Toolkits*. Fonte: TUR´19 (2019).....165
Figura 6:18 - Prototipagem. Fonte: TUR´19 (2019).....166
Figura 6:19 - Soluções com a comunidade. Fonte: TUR´19 (2019).....166
Figura 6:20 - Esquema dos critérios de análise das propostas do TUR´19.....168
Figura 6:21 - Esquema dos critérios de classificação das propostas do TUR´19.....168
Figura 6:22 - Esquema síntese dos critérios de análise e dos critérios de classificação das propostas do TUR´19.....169
Figura 6:23 - Diagrama da metodologia em laboratório - *(RE) Qualifica AUGI, com as atividades das experiências PARTICIPE e TUR´19*.....173
Figura 7:1 - Esquema da leitura e análise de toda investigação, com a solução para intervir no espaço público das AUGI – o jogo.....175
Figura 7:2 - Princípios da criação de um jogo educativo sobre o espaço público.....177
Figura 7:3 - Esquema da narrativa e ideias de mecânica para o jogo.....178
Figura 7:4 - Esquema como construir um jogo. Adaptado de Ekim Tan (2017).....178

Figura 7:5 - Esquema da proposta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....179
Figura 7:6 - Etapas do plano de ação do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....180
Figura 7:7 - Esquema do sistema e conexões entre mecânicas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....180
Figura 7:8 - Dinâmica do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....181
Figura 7:9 - Protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....181
Figura 7:10 - Possibilidade de combinação de cartas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....182
Figura 7:11 - Desenho das cartas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....182
Figura 7:12 - Carta DIY, exemplo carta da ferramenta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....183
Figura 7:13 - Desenho das cartas especiais do ODS 2030, exemplo da carta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....183
Figura 7:14 - Diagrama de usos para o jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....184
Figura 7:15 - Protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....185
Figura 7:16 - Exemplo do resultado de uma das testagens, no evento ÀS CLARAS.....186
Figura 7:17 - Carta DIY do livro O comboio de Bicicletas, sugerido no evento ÀS CLARAS.....187
Figura 7:18 - Testagem no evento ÀS CLARAS, com escolha da carta tipologia de espaço público.....188
Figura 7:19 - Resultado das decisões numa testagem no evento ÀS CLARAS.....188
Figura 7:20 - Desenho das ações para (re)qualificação do espaço público com escantilhão urbano, no Colégio Brinca e Educa I.....189
Figura 7:21 - Exemplo do resultado de uma das testagens, no colégio Brinca e Educa I, no Bairro Cabeço de Mouro B.....190
Figura 7:22 - Exemplo do resultado de uma das testagens – cartas selecionadas e desenho microprática, no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa.....192
Figura 7:23 - Escolha da carta de tipologia de espaço público, na testagem no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa.....193

Figura 7:24 - Proposta de modelo de avaliação do protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....195
Figura 7:25 - Metodologia do CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público.....199
Figura 7:26 - Elementos que compõem o CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público.....200
Figura 7:27 - Ilustração da preparação do CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público.....200

Índice de Tabelas

Tabela 2:1 - Projetos BIP/ZIP – AUGI e Bairros da PRODAC. Fonte: Fórum Urbano.....65
Tabela 4:1 - Tabela com número de AUGI por município. Fonte: Base de dados DGT (2020).....110
Tabela 4:2 - Tabela com evolução temporal do número de AUGI por município. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.....112
Tabela 4:3 - Tabela de tipos de espaço público. Fonte: Mora (2009), Brandão (2008), UN-Habitat (2016).....113
Tabela 4:4 - Tabela síntese de tipos de espaço público. Fonte: Adaptado segundo Mora (2009), Brandão (2008), UN-HABITAT (2016).....114
Tabela 4:5 - Dados gerais do Bairro Cabeço de Mouro B. Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/uploads/1/2/4/3/124343598/2_drau_apresentação_summerschool__26.06.2019.pdf (consultado em 15 jun. 2022).....119
Tabela 4:6 - Dados dos Censos de 2011 e 2021 do Bairro Cabeço de Mouro B. Fonte: INE, 2023.....120
Tabela 4:7 - Dados gerais do Bairro dos Peões. Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/uploads/1/2/4/3/124343598/2_drau_apresentação_summerschool__26.06.2019.pdf (consultado em 15 jun. 2022).....123
Tabela 4:8 - Dados dos Censos de 2011 e 2021 do Bairro dos Peões. Fonte: INE, 2023.....124
Tabela 5:1 - Tabela de categorias e subcategorias da taxonomia.....132
Tabela 5:2 - Tabela de demonstração das subcategorias mais frequentes, por categoria.....136
Tabela 7:1 - Tabela para a avaliação do protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.....196

Lista de Abreviaturas

AML - Área Metropolitana de Lisboa

ANMP - Associação Nacional de Municípios Portugueses

AUGI - Área Urbana de Génese Ilegal

CDC - Convenção dos Direitos das Crianças

CIAM - Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna

CMC - Câmara Municipal de Cascais

CML - Câmara Municipal de Lisboa

DGT - Direção Geral do Território

DGOTDU - Direcção-Geral do Ordenamento do Território e Desenvolvimento Urbano

FFH - Fundo de Fomento da Habitação

MHUC - Ministério da Habitação Urbanismo e Construção

ONG - Organização Não Governamental

ONU - Organização das Nações Unidas

PDM - Plano Diretor Municipal

PMOT - Planos Municipais de Ordenamento do Território

PPS - Project for Public Space

RGEU - Regulamento Geral das Edificações Urbanas

SAAL - Serviço de Ambulatório de Apoio Local

SCML - Santa Casa da Misericórdia de Lisboa

SEALOT - Secretaria de Estado da Administração Local e Ordenamento do Território

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância

Introdução

Nos últimos anos, assiste-se ao debate sobre a cidade como espaço de produção social (Lefebvre, 1992), juntamente com adoção de processos participativos e colaborativos na construção urbana (UN-Habitat, 2016; Organização das Nações Unidas [ONU], 2016), representando uma abordagem vital para lidar com os problemas e desafios da cidade inclusiva, especialmente em áreas excluídas das dinâmicas da cidade formal. Estes debates reconhecem a importância do espaço público e da qualidade de vida, como pilares fundamentais para o bem-estar das comunidades. A participação destas é um fator fundamental para a construção coletiva das cidades tornando os bairros mais inclusivos e sustentáveis (Pagh & Cook, 2023; Donat-Cattin, 2022).

Com a migração em massa das áreas rurais para as áreas urbanas, nas décadas de 50 e 60 do século XX, grandes fluxos populacionais chegaram às cidades à procura de melhores condições de vida, no entanto, a incapacidade de acolher estes fluxos, levou ao crescimento de génese ilegal de partes do território metropolitano (Lloyd, 1979).

O mesmo fenómeno ocorre em Portugal, gerando o surgimento de uma alternativa habitacional à margem do mercado formal, nas periferias das grandes cidades, com particular destaque para a área metropolitana de Lisboa (AML). Os bairros de génese ilegal (Salgueiro, 1977, 1972; Lobo, 1987, 1989), emergem na estrutura urbana como áreas fragmentadas, aumentando as desigualdades territoriais e colocando em causa o direito à cidade (Lefebvre, 1968/2012; Harvey, 2008, 2014).

A localização dos bairros de génese ilegal na AML, hoje designados por Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI), evidenciam relações de proximidade espacial com a metrópole (Rolo, 2006; Raposo, 2010, 2011), mas representam desigualdades em relação à cidade formal, especialmente em relação ao desenho do espaço público, sendo fundamental criar mecanismos de democratização, que ajudem a equilibrar as discrepâncias que existem nestes bairros. Estes mecanismos devem incluir a promoção de práticas mais inclusivas, a capacitação das comunidades locais, a transparência na tomada de decisões e a criação de espaços para o diálogo e a colaboração entre os diversos atores do território. Neste sentido, é essencial desenvolver metodologias de co-desenho para (re)qualificar as AUGI, e assim alcançar um processo mais equitativo e inclusivo na construção e transformação dos bairros.

Na reflexão teórico-prática, sobre a participação da comunidade no processo de desenhar o habitar e o compromisso social do arquiteto, tendo sempre como base a colaboração entre os diferentes atores, destacam-se vários autores de diferentes áreas disciplinares (Carlo, 1970, 1980/2010; Habraken, 1961/1999; Turner, 1976; Hamdi, 1995, 2010; Arnstein, 1969; Sanoff, 1990, 2000, 2006; Spinizzi, 2005; Gehl & Svarre, 2013; Manzini, 2015; Innes & Booher, 1999a, 1999b, 2000, 2004, 2015, 2016, 2018; Davidoff, 1965; Friedmann, 1973, 1987; Till, 1998, 2005, 2009; Innes, 1995, 1998, 1999, 2002, 2004; Healey, 1992, 1995, 1997, 2003, 2007; Susskind & Cruikshank, 1987; Forester

1989; Susskind et al.,1999), que evidenciam as vantagens de envolver a comunidade local nas estratégias de desenho do espaço público e nos caminhos alternativos na prática da arquitetura (Awan et al., 2011; Dodd, 2020).

A inteligência coletiva revela-se valiosa no discurso e nas práticas arquitetónicas contemporâneas, sendo que, a requalificação urbana permite legitimar a mudança de paradigma (Ermacora & Bullivant, 2016), reforçando o crescente interesse disciplinar, com especial foco, na requalificação e transformação da cidade informal (Rosa & Weiland, 2013, 2017).

Os arquitetos valorizam a participação comunitária e colaborativa, na estratégia de intervenção em espaço público, ao assumirem-no como elementos de relações espaciais, sociais e culturais (Rosa, 2011, 2016; Jáuregui, 2012). O espaço público é muito mais do que uma definição formal e espacial, é determinado por comportamentos que agregam as vivências urbanas coletivas (Arendt, 1958), onde a comunidade se reúne e interage para compartilhar ideias e experiências para a vida urbana e a construção da esfera pública, é no espaço público que emerge a diversidade. Este é ainda considerado um fator de identidade, memória e coesão comunitária (Jacobs, 1961/2000; Lefebvre, 1992). Jacobs (1961/2000), enfatiza a importância do espaço público para a segurança e utilidade das cidades, mas também para a segurança e vitalidade das cidades, observando como as interações sociais na rua são fundamentais para a identidade e coesão comunitária. Neste sentido, é fundamental investigar sobre a importância do espaço público e o seu impacto na vida das comunidades (Gehl, 1996/2017, 2005, 2010; Whyte, 1980/2001; PPS, 1975), e ainda sobre a importância das crianças como parte integral das comunidades.

Foi no séc. XX que se reconheceu a vulnerabilidade das crianças, e a necessidade de lhes proporcionar uma proteção, levando à criação de um dos documentos mais importantes para a sua salvaguarda: a Declaração de Genebra sobre os Direitos da Criança, em 1924. Este documento marcou o início do reconhecimento das crianças como sujeitos detentores de direitos.

Ao reconhecermos as necessidades e direitos das crianças na arquitetura e no urbanismo (Gobbi et al., 2022; Seixas et al., 2023; Bishop & Corkery, 2017), é possível melhorar não apenas a qualidade de vida destas, mas também contribuir para cidades mais inclusivas para todos. Assim, é importante integrar as vozes das crianças na transformação do espaço público dos bairros, destacando a importância dos processos participativos e colaborativos para as discussões e partilhas essenciais na promoção da construção de cidades mais amigas das crianças (Tonucci, 1996/2019; Gill, 2021; Iribarne, 2015). Portugal tem adotado, desde a década de 90 do séc. XX, políticas e programas que pretendem promover os direitos das crianças, no sentido de assegurar o seu bem-estar, a sua inclusão, reduzir as desigualdades e melhorar as oportunidades (Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres, 2020; Castro, Ferreira & Capucha, 2023; Neto, 2020). Os jogos surgem como atividades lúdicas (Huizinga, 1938) capazes de cativar os participantes (ARKI_LAB, 2016).

No campo da participação, os jogos são uma ferramenta de suporte ao diálogo e surgem como uma abordagem inovadora para envolver e motivar as pessoas a participarem ativamente nos processos de planeamento e desenho urbano (Taylor, 1971/2009; Sousa, 2022, 2022a). Os jogos são acessíveis e divertidos, razão pela qual vários arquitetos e ativistas sociais desenvolveram jogos especificamente para a sua profissão (Hoorn, 2022), explorando cenários urbanos e promovendo a reflexão sobre os problemas da cidade. Os jogos analógicos ou digitais, incentivam a colaboração e a tomada de decisões informadas, permitindo capacitar, negociar e deliberar entre diversos atores do território, para chegar a soluções coletivas. Ekin Tan (2017) defende a integração dos jogos na área da arquitetura como uma ferramenta interativa para co-desenhar espaços urbanos, numa colaboração entre municípios e academia.

Neste contexto, a presente investigação surge de uma reflexão crítica sobre o impacto do espaço público na melhoria da qualidade de vida urbana e a evidente desvalorização, pelos diversos municípios, da (re)qualificação do espaço público nas AUGI. Perspetiva obtida através da experiência profissional dos últimos anos, de legalização das habitações em diversos municípios da AML, realizada diretamente com as comunidades no processo de legalização, quer das habitações, quer na construção dos respetivos alvarás de loteamento dos bairros.

A partir desta trajetória profissional, a preocupação com o espaço público das AUGI aprofunda-se ao ouvir a comunidade expressar a degradação ou inexistência do espaço público nos bairros. Os residentes manifestam o desejo, entre a prioridade de legalização das habitações, de transformar esse espaço de encontro, em especial para as crianças.

Ao analisar as transformações no espaço público, realizadas internacionalmente, torna-se evidente a necessidade de adotar uma metodologia que permita o diálogo entre as crianças, atores futuros da comunidade, e o poder político. A identificação e análise de diversas práticas urbanas e orientações criativas ajudam a definir os métodos e contributos deste estudo. A partir desta base, torna-se possível propor a criação de um jogo como uma ferramenta para discutir, partilhar e tomar decisões colaborativas para co-desenhar planos de ação, utilizando micropráticas (Rosa, 2011), de forma lúdica, educativa e colaborativa para o espaço público das AUGI.

Esta investigação tem início com um conjunto de discussões na Divisão de Loteamentos e Reconversão Urbana da Câmara Municipal de Cascais (CMC), que facilitou a colaboração entre os diversos intervenientes territoriais e apoiou as experiências realizadas em dois bairros AUGI do município: o Bairro Cabeço de Mouro B e o Bairro dos Peões. A premissa considera estes territórios como laboratórios experimentais com a comunidade para definir práticas colaborativas aplicáveis às estratégias de (re)qualificação do espaço público nas AUGI.

Em suma, esta investigação pretende proporcionar reflexões sobre o espaço público das AUGI, explorando as suas potencialidades e limitações, e apresentar fases metodológicas que podem ser

adotadas pelos arquitetos para intervir, tendo como base análises tipológicas do espaço público das AUGI e micropráticas urbanas e guias criativos envolvendo as crianças na tomada de decisão sobre a cidade. No final ambiciona-se a inclusão, colaboração e participação não apenas das crianças, mas de toda a comunidade, através do uso do jogo como instrumento de suporte para dialogar, co-desenhar e (re)qualificar o espaço público, entre comunidade e decisores locais.

Metodologia de investigação

Com base na observação direta da carência de espaço público nas Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI) da Área Metropolitana de Lisboa (AML) e nos desafios identificados pelas comunidades locais, formulou-se a questão de investigação, com o objetivo de desenvolver uma estratégia de requalificação. Esta estratégia propõe a introdução de uma metodologia fundamentada em práticas específicas de pequena escala, com ênfase particular no envolvimento das crianças, reconhecendo-as como agentes-chave no processo de transformação urbana. Deste modo, pretende-se responder à seguinte questão de partida: "Como é que o espaço público, poderá possibilitar o (re)habitar das AUGI, para as (re)integrar nas dinâmicas da AML?". A resposta passa por adotar métodos e instrumentos metodológicos que permitam: (1) a revisão crítica da literatura sobre as temáticas da investigação abordadas; (2) identificar e analisar os diversos mapeamentos e dados das AUGI na AML; (3) analisar morfologicamente e socialmente alguns espaços públicos dos bairros selecionados no município de ação; (4) aplicar micropráticas colaborativas na requalificação do espaço público para promover relações de integração; e (5) definir um protótipo de um instrumento genérico de suporte e diálogo aplicável à requalificação do espaço público das AUGI da AML, avaliado por diversas atividades com as comunidades e consolidado numa versão final ajustada.

A hipótese orientadora desta investigação postula que o (re)habitar do espaço público, a partir da perspetiva das crianças, contribui para o fortalecimento da identidade e coesão social nas Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI). Este processo, ao fomentar a criação de memórias coletivas e relações de sociabilidade entre as comunidades residentes, favorece a (re)integração desses territórios nas dinâmicas metropolitanas da Área Metropolitana de Lisboa (AML). De acordo com a missão da AML, que visa "(...) contribuir para a promoção do desenvolvimento sustentável e integral, a coesão territorial e socioeconómica e a melhoria da qualidade de vida nos concelhos que a integram (...)" (AML, 2024), foram definidas quinze áreas de atividade prioritárias para os dezoito municípios, destacando-se, para esta investigação, o desenvolvimento social e económico, a habitação, a mobilidade e transportes, o planeamento territorial e a inovação, como dinâmicas essenciais para promover a transformação das AUGI e a sua plena integração no tecido metropolitano.

O objetivo principal desta investigação consiste em desenvolver uma estratégia de (re)qualificação do espaço público nas Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI), através de processos colaborativos e participativos envolvendo as crianças. Com esse propósito, são analisadas diversas ferramentas de participação, com vista a definir um instrumento eficaz para o co-desenho do espaço público, promovendo o diálogo e a tomada conjunta de decisões entre os diferentes atores envolvidos.

Tendo como objeto de estudo a AML, investiga-se a transformação integrada do desenho urbano de bairros de génese ilegal, partindo do pressuposto de que o espaço público é decisivo nas relações espaciais, sociais e culturais de identidade e valores de pertença.

Para tal, é necessário dar resposta a quatro objetivos específicos: (1) Descrever as AUGI na AML, mediante a recolha e análise dos diversos mapeamentos realizados, com o objetivo de proceder à consequente classificação tipológica do espaço público das AUGI selecionadas; ; (2) Identificar condicionantes (sociais, culturais, económicas, espaciais e formais) e expectativas (desejos, necessidades e aspirações das crianças, e da comunidade) para a (re)qualificação do espaço público nas AUGI; (3) Analisar e classificar práticas de intervenção – a nível nacional e internacional – que explorem a inclusão das crianças na elaboração de políticas urbanas e soluções de desenho urbano, como possibilidade de promover práticas urbanas inclusivas e resilientes; e (4) Definir, testar e validar uma estratégia de requalificação no espaço público dos territórios de génese ilegal inseridos em contextos urbanos AUGI, recorrendo a aplicação de uma metodologia e um conjunto de ferramentas de co-desenho, de forma a promover a sociabilidade e a sustentabilidade. Pretende-se que seja passível de ser aplicável a qualquer processo de (re)qualificação do espaço urbano das AUGI na AML.

Além disso, a investigação justifica-se por três contributos: (1) Contributo científico, ao colocar a teoria em prática, repensar o discurso sobre as estratégias de requalificação urbana no contexto contemporâneo e as políticas urbanas direcionadas para os bairros de génese ilegal; (2) Contributo para a AML, oferecer uma nova perspetiva sobre as AUGI e possibilitar uma abordagem à sua gestão e planeamento; e (3) Contributo para as AUGI e os municípios, transformar os processos de (re)qualificação urbanística através da introdução de metodologias colaborativas, que promovam uma cidadania sustentável e inclusiva, com as crianças a desempenharem um papel central no desenho do espaço público para todos.

Neste sentido, a revisão da literatura científica está dividida em quatro grandes temáticas: AUGI, processos participativos e colaborativos, espaço público e crianças, onde se descreve as origens dos temas, as diferentes variantes evolutivas, as vivências dos espaços e como a participação da comunidade, em especial as crianças, pode alterar as dinâmicas dos lugares. Este enquadramento teórico exige a análise crítica de uma transversalidade de escalas – o território, o bairro e o espaço público das AUGI na AML.

O estudo das AUGI, incide essencialmente sobre o conhecimento do objeto de intervenção na AML, em particular, sobre o enquadramento histórico, geográfico, social e morfológico, analisando entre outros, os trabalhos de investigação – estudos camarários, mestrados, doutoramentos, entre outros -, já realizados por diferentes áreas disciplinares, como por exemplo, Rolo (2006), Raposo (2009, 2010, 2011), Chula (2014), Salgueiro (1972), Lobo (1989), Soares (1984), entre outros.

Em relação ao espaço público, as leituras permitem definir dimensões de análise, observar comportamentos e reações da comunidade nas vivências do espaço, essenciais à definição de indicadores de qualidade de vida, e de que forma o arquiteto pode contribuir para a sua promoção (Gehl, 1996/2017, 2005, 2010; *Project for Public Spaces* (1975 -...); Whyte, 1980/2001). Sobre a participação da comunidade no processo de desenhar o habitar e o compromisso social do arquiteto, é necessário explorar os benefícios dos processos multidisciplinares, nos quais as comunidades e técnicos de diversos campos de estudo estejam envolvidos, analisando os estudos e experiências de diversos autores como Carlo (1970, 1980/2010), Habraken (1961/1999), Turner (1976), Hamdi (1995, 2010), Manzini (2015), Gill (2021), Healey (1992, 1995), Innes e Booher (1999a, 1999b, 2000, 2004, 2015, 2016, 2018) e Susskind et al. (1999). O estudo histórico sobre a presença e ocupação da criança na cidade ao longo do tempo, examinando a sua perceção do meio urbano, tem como foco as contribuições de Tonucci (1996/2019, 2005), Huizinga (1938, 1999) e Kishimoto (1996). Simultaneamente, procede-se à análise de um estudo de caso em Amesterdão, investigando o contexto histórico e sociocultural da cidade antes e após a guerra, com enfoque na criança na cidade, sob a ótica da *playgrounds* de Aldo van Eyck (1962). O estudo incluiu, ainda, uma revisão da literatura sobre a participação das crianças, destacando iniciativas que as envolvam no desenvolvimento de espaços saudáveis, tendo em conta as suas necessidades e o direito à cidade, através de autores como Hart (1992, 1997), Treseder (1997) e Shier (2001, 2009). Este conjunto de estudos permite a análise de diversas experiências urbanas sob a perspetiva das crianças, com ênfase no jogo como ferramenta de suporte e de diálogo para a tomada de decisões no planeamento e desenho urbano.

A segunda fase da investigação, foca-se em coletar os diversos mapeamentos e dados das AUGI que foram sendo realizados ao longo do tempo na AML, permitindo analisar a sua evolução no território - o número de AUGI por município -, e perceber qual a sua dimensão atual. A visualização destes dados permite selecionar os três municípios para possível ação, utilizando dois critérios de análise, como o número de AUGI, e a sua extensão territorial dentro do município. Com base nesta, selecionar três bairros de cada município, e analisar tipologicamente o espaço público, segundo Mora (2009), Brandão (2008) e UN-Habitat (2016). Os critérios de seleção incluem os bairros que já estão em processo de (re)qualificação do espaço público ou que planeiam iniciar esse processo. Esta seleção define o município alvo para intervenção experimental e destaca os dois bairros para (re)qualificação, através da análise do espaço público, olhando para as suas potencialidades, e introduzindo a CMC, especificamente o Departamento de Divisão de Loteamentos e Reconversão Urbana, responsável pelas AUGI. Esta fase permite compreender a evolução dos bairros ao longo dos anos, as necessidades para o espaço público e as formas de interação com a comunidade local. Nesta fase, é possível mapear as acessibilidades, mobilidade, à escala de intervenção e habitabilidade.

A terceira fase da investigação pressupõe o enquadramento e análise intensiva de práticas urbanísticas às diversas escalas da cidade. Para tal, foi necessário coletar práticas e guias de intervenção no espaço público, a nível nacional e internacional, que incluam a participação da criança como ator principal da comunidade. Esta fase permite refletir sobre estratégias de intervenção adotadas para os diversos territórios - formais e informais -, analisando entre outros, os trabalhos do Observatório da 11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo, para a criação de uma taxonomia das práticas participativas e guias criativos. A classificação tipológica tem em atenção as múltiplas dimensões para aferir as práticas e construir a estratégia de intervenção a aplicar à experiência nas AUGI do município de ação.

A quarta fase da metodologia, passa por (re)qualificar o espaço público, selecionado e analisado anteriormente, através da participação das crianças e comunidade, realizando duas experiências: (1) PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, realizando oficinas, com a utilização de diversas ferramentas de participação - *toolkit* - e maquetas, de forma a identificar os desejos, necessidades, problemas, aspirações das crianças; e (2) TUR´19, uma escola de verão que realizou diversas ações com a comunidade no espaço público através de micropráticas.

A penúltima fase, consiste em testar e validar o jogo protótipo como ferramenta de suporte e diálogo para pensar e definir um plano de ação para o espaço público das AUGI. Durante esta fase, a ferramenta proposta é testada tanto no município de ação, como em outro município da AML, com o intuito de aferir a replicabilidade e transferibilidade do instrumento para o universo AUGI. No final de cada teste são preenchidos questionários para avaliar a satisfação dos participantes e contributos para a melhoria do protótipo.

A fase final implica a definição da versão final da ferramenta replicável e adaptável, o CRI.(RE).PLAY.AUG - jogar no espaço público, como um meio para promover uma abordagem mais inclusiva, criativa e colaborativa nas práticas urbanas de intervenção dos arquitetos e dos decisores locais.

Em suma, a metodologia da investigação foca-se no espaço público como um elemento essencial para a requalificação urbana, focando o seu olhar nas AUGI, visando garantir o direito à cidade, ao habitat e à colaboração das crianças nas decisões das políticas públicas. Reflete sobre as experiências urbanas coletivas e promove uma arquitetura e urbanismo colaborativo, integrando a voz da criança no discurso arquitetónico por meio do jogo como ferramenta de diálogo. Desta forma procura contribuir para a (re)qualificação do espaço público, realizando intervenções urbanas específicas através de micropráticas.

Figura 0:0 - Diagrama da Metodologia de Investigação

Estrutura da tese

Após a introdução, onde de forma breve e sintetizada, enunciam-se alguns dos conceitos que servirão de fio condutor à leitura da tese, apresenta-se a estrutura da mesma. Esta está dividida em três partes.

A primeira parte, Teorias e Conceitos, apresenta o enquadramento teórico do estudo e sua contextualização. No capítulo 1, o quadro teórico de referência da investigação, centra-se na construção dos bairros de génese ilegal. Começa por olhar para fenómeno de urbanização informal, no contexto internacional, e aprofunda depois o conceito socio-histórico de bairros de génese ilegal em Portugal, partindo para as soluções políticas encontradas, e apresentando a sua reconversão. Na segunda parte deste capítulo foca-se no fenómeno dos bairros de génese ilegal no território da AML, para debater o espaço público destes territórios. Na última parte do capítulo, aborda-se o espaço público como espaço de vivências urbanas coletivas.

O capítulo 2 foca-se no que é a participação em arquitetura e urbanismo ao longo das últimas décadas, e qual o papel social do arquiteto, no desenho de métodos, técnicas e ferramentas de colaboração e transformação. Para finalizar o enquadramento teórico, o capítulo 3 aborda a relação entre a cidade e as crianças, concentrando-se nas experiências de participação das crianças na vida urbana. Destaca a influência do arquiteto Aldo van Eyck na cidade por meio dos seus *playgrounds*, evidenciando como as crianças são amplamente excluídas do processo de tomada de decisão na vida coletiva urbana, tornando-se invisíveis como intervenientes sociais. Por fim, demostra-se como os jogos são uma ferramenta potencial para o co-desenhar a cidade, funcionando como um instrumento de apoio e diálogo na tomada de decisões.

Na segunda parte, Teoria em Ação, procede-se a uma descrição territorial das AUGI na AML, oferecendo uma visão abrangente e analítica do território, fundamental para a compreensão das suas dinâmicas espaciais.

Esta seção visa, também, analisar a tipologia de espaço público, dos possíveis municípios para intervenção, culminando na seleção do município para ação, conteúdo do capítulo 4. No capítulo 5, são examinadas várias práticas urbanas participativas e guias criativos que tem sido desenvolvidos por arquitetos, na última década, a nível nacional e internacional. É feita uma descrição tipológica dos elementos recolhidos, especialmente os processos participativos e o uso de jogos.

Este trabalho fundamenta-se na construção de uma metodologia capaz de ser facilmente adaptada e reproduzida por qualquer pessoa, permitindo a realização de exercícios colaborativos através de um processo estruturado que abrange todas as suas fases. A flexibilidade e acessibilidade desta abordagem garantem a sua aplicabilidade em diferentes contextos, promovendo uma participação inclusiva e eficaz.

Apresenta-se no final a metodologia que servirá de base para as experiências a serem realizadas com a comunidade no município de ação.

Na terceira parte, Laboratório em Experiência, descrevem-se as experiências, e apresenta-se o jogo como ferramenta de diálogo para pensar e co-desenhar um plano de ação de (re)qualificar o espaço público das AUGI. O capítulo 6, descreve as duas experiências: Participe: a sua ideia, o seu lugar, e o *TUR´19: Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*. O último capítulo, descreve o processo de criação do CRI.(RE).PLAY.AUGI, apresentando às suas testagens, e a validação do protótipo. Os relatos da experimentação do jogo permitem informar os diversos melhoramentos até à versão final.

Para finalizar, são apresentadas as conclusões e apontados os possíveis trabalhos futuros para investigação.

PARTE I | TEORIAS E CONCEITOS

CAPÍTULO 1

O espaço público como lugar de intervenção nas AUGI em Portugal

Neste capítulo, é apresentado o enquadramento teórico de referência da investigação, incidindo na construção dos bairros de génese ilegal, e discutida uma das questões fundamentais no âmbito do espaço urbano de génese ilegal: o espaço público, um componente estrutural da vida urbana essencial ao bem-estar de uma comunidade. A edificação de génese ilegal origina um tecido fragmentado de desigualdades territoriais que privam os residentes dos seus direitos à cidade segundo Lefebvre (1968/2012).

O capítulo está dividido em duas secções: a primeira sobre o fenómeno da cidade de génese ilegal, no contexto internacional, posicionando esta investigação próxima às leituras críticas de Peter Lloyd (1979), Felipe Hernández (2010) e Laura Lutzoni (2016). Seguidamente, foca-se no conceito socio-histórico de bairros de génese ilegal em Portugal, nomeadamente através dos trabalhos de Teresa Barata Salgueiro (1972), Manuel Costa Lobo (1989), Luís Bruno Soares (1984), Helena Rolo (2006) e Isabel Raposo (2010), hoje designados por AUGI. Apresenta-se por fim a reconversão destes bairros, apontando os questionamentos da evolução legislativa e do processo de reconversão. Na última secção aprofunda-se o espaço público, como espaço de vivências urbanas coletivas (Arendt, 1958), abordando o conceito e a sua evolução ao longo do tempo, as suas dimensões morfológicas, sociais e tipológicas, e os indicadores de qualidade olhando para autores como Arendt (1958), Jacobs (1961/2000), Lefebvre (1968/2012), Whyte (1980/2001), Gehl (1996, 2000, 2010), Brandão (2008) e estudos do *Project for Public Space* (1975 - ...). Por fim, debate-se sobre o espaço público nas AUGI e qual a visão que a população tem acerca destes espaços no bairro.

1.1| A cidade de génese ilegal

As cidades são hoje marcadas por duas realidades opostas que, contudo, se relacionam, não havendo muitas vezes uma divisão precisa entre cidade formal, com planeamento urbano aprovado, e cidade informal, de génese ilegal que não tem planeamento urbano aprovado (Lutzoni, 2016; Hernández et al., 2009).

Desde os anos 50, assiste-se ao fenómeno de êxodo-rural, de grandes fluxos populacionais que se deslocam para as cidades à procura de melhores condições de vida, contudo, as cidades não têm capacidade de dar resposta à procura de habitação pela população. Esta situação, associada às

ineficientes ou inexistentes políticas de ordenamento urbano, levou à proliferação descontrolada de assentamentos informais, de partes do território metropolitano (Lloyd, 1979), ditando o aparecimento de diversos problemas infraestruturais.

O fenómeno de assentamentos informais assume diversos nomes: slums, favelas, bairros de lata, musseques, caniços, entre outros bairros de génese ilegal.

Segundo, UN-Habitat, no seu relatório "*The Challenge of Slums*"[1], caracteriza-os como áreas ou locais onde prevalecem problemas como a incapacidade de garantir a propriedade legalmente, a qualidade estrutural e durabilidade das habitações, a falta de acesso à água potável, inexistência de espaço publico e infraestruturas básicas de qualidade, entre outros.

Alerta ainda, no relatório a UN-Habitat[2] que os "(...) bairros de lata e pobreza urbana não são apenas uma manifestação de um explosão populacional e mudança demográfica, ou mesmo das vastas forças impessoais de globalização. Bairros de lata devem ser vistos como um resultado de um fracasso de políticas de habitação, leis e sistemas de distribuição, bem como de políticas nacionais e urbanas"[3] (UN-Habitat, 2003, p. 5).

A informalidade urbana é um fenómeno global que, no sul da Europa, em países como Espanha, Itália e Portugal, está principalmente associado à instabilidade económica gerada por uma economia liberal e globalizada, resultando em alto desemprego. Além disto, certos modos de governação não regulamentam ou definem leis sobre a ocupação dos solos, o que evitaria essas práticas e o rápido crescimento de habitações clandestinas. Estes fenómenos estão na origem das migrações do meio rural para o urbano, impulsionadas pela procura de melhores condições e qualidade de vida.

Em Espanha, desde a década de 1950 no século passado, o crescimento da população nas cidades – Barcelona e Madrid, em consequência da pouca oferta habitacional existente, originou o aparecimento dos bairros de génese ilegal espanhóis designados de "Chabolas" (Leontidou, 2010; Calor, 2017).

Em Itália, o início das construções de génese ilegal, começou após o fim da Segunda Guerra Mundial, são aldeias construídas ilegalmente na periferia dos grandes centros urbanos italianos, denominadas de "Koreas", em termos de desenvolvimentos de génese ilegal apresenta as mesmas características que Portugal, que estão associados a falta de planos e de fiscalização e/ou licenças de

[1] United Nations Human Settlements Programme. (2003). The Challenge of Slums: global report on human settlements. London, Sterling, Va: Earthscan Publications, p. 13.

[2] UN-Habitat é um programa das Nações Unidas que trabalha para um futuro urbano melhor. A sua missão é promover socialmente e ambientalmente o desenvolvimento de assentamentos humanos sustentáveis, e garantir uma habitação adequada para todos.

[3] Tradução livre da autora. No original: "Slums must be seen as the result of a failure of housing policies, laws and delivery systems, as well as of national and urban policies."

construção, o que torna difícil controlar a expansão destes bairros, especialmente quando existe uma pressão do mercado imobiliário (Gaspar, 1989; UN-Habitat, 2003; Salvati, 2015).

O fenómeno dos bairros de génese ilegal tem sido motivo de diversas reflexões, existindo segundo Solà-Morales (1997) quatro abordagens que dominam a maioria dos trabalhos publicados: (1) a ideia geográfica de "espontaneidade" do crescimento urbano – que proporcionou condições de crescimento urbano pouco sustentáveis e evidenciava a fragilidade da política de habitação; (2) a ideia sociológica de "precariedade" do consumo coletivo – que realça a situação de pobreza e de desigualdade social; (3) a ideia macroeconómica da "autoconstrução" física – a participação na construção da própria casa, e posteriormente na melhoria das condições do bairro; e (4) a ideia antropológica da "marginalidade" social – a negação do fenómeno e das suas consequências por parte do poder político.

Em suma, a cidade informal, analisada sob várias perspetivas geográficas, sociológicas, macroeconómicas e antropológicas, não só evidencia a fragilidade das políticas habitacionais, mas também a desigualdade social e a marginalização por parte do poder político. As cidades espelham hoje esta realidade na cultura dos seus habitantes através das morfologias urbanas espaciais, culturais e sociais. Apesar disto, as necessidades das áreas informais têm inspirado experiências e intervenções relevantes, com a Organização das Nações Unidas (ONU) uma das principais entidades envolvidas nestes processos, fomentando debates e sensibilizando para um desenvolvimento sustentável.

1.1.1| As AUGI no território da Área Metropolitana de Lisboa

Nas décadas de 1950 e 1960, em Portugal, desenvolveu-se uma alternativa habitacional, transversal a todo o território português, à margem do mercado formal, em áreas rurais da periferia dos grandes centros urbanos. Este movimento aconteceu à medida que os centros urbanos exerciam atração sobre as áreas rurais, com a população em busca de novas oportunidades e melhores condições de vida (Guerra, 1989). O fenómeno atingiu uma grande dimensão em cidades como Lisboa, Porto ou Setúbal, com a criação de múltiplos bairros de génese ilegal, através do parcelamento ilegal do solo e da construção. Este desenvolvimento é "(...) marcado por expansões que ultrapassam largamente os perímetros urbanos, adotando traçados e formas de organização diferentes da cidade tradicional" (Soares, 1984, p.20).

Os bairros de génese ilegal são consequência da conjuntura socioeconómica e política das décadas de 1940 e 1950 (Ferreira, 1987), agravando-se nas décadas de 1960 e 1970, especialmente com o aumento significativo da população na margem sul do rio Tejo. Este aumento demográfico substancial foi impulsionado pelas novas condições de acessibilidade e de emprego criadas, nomeadamente, com a instalação da indústria na Península de Setúbal, a Ponte 25 de Abril e a autoestrada do sul. O êxodo

rural teve um forte impacto no crescimento demográfico de Lisboa que passou, segundo Salgueiro (1972) de 14% para 21%, entre 1950 e 1970.

A prática do parcelamento ilegal do solo e da construção de génese ilegal tem origem, em grande parte, na população migrante que residia em frações de habitações partilhadas ou em quartos na cidade e procurava, na periferia, um pedaço de terra para construir a sua própria habitação. A implantação destas construções de génese ilegal é realizada tendo como fatores principais de localização: (1) a proximidade com os limites de concelho; (2) a proximidade de locais de trabalho; e (3) a proximidade aos meios de transporte (Salgueiro, 1972).

O termo "clandestino" só começou a ser utilizado na caracterização dos loteamentos e das construções, a partir de 1951, com a entrada em vigor do RGEU, onde passou a ser exigido o pedido de licenciamento municipal, pela necessidade de introduzir medidas que garantissem as condições de salubridade e segurança. Como sublinha Salgueiro (1972) e Lobo (1989) a construção ilegal é aquela que foi edificada sem a licença camarária exigida pelo RGEU e pelo Decreto-Lei nº 166/70, ou que foi realizada em terrenos loteados ilegalmente, ou seja, sem o respetivo alvará. O poder político procurou sempre ocultar a situação, censurando as notícias dos jornais Diário Popular e Diário de Notícias, e impedindo qualquer tipo de estudo sobre o fenómeno de urbanização e construção de génese ilegal, sendo reconhecida a sua existência no Plano Diretor Municipal da Região de Lisboa de 1965.

O fenómeno dos bairros de génese ilegal emerge como um sério problema na cidade de Lisboa, identificado tardiamente, segundo Soares (1984), exigindo soluções imediatas e uma tomada de posição política acerca do que estava a acontecer no território. Este contexto, é marcado pelo desabamento de um edifício em construção no Bairro da Brandoa, na Amadora, em 1969, um bairro à época com cerca de 15 000 habitantes, desprovido de infraestruturas como esgotos e eletricidade, com edifícios de 4 a 7 pisos. Os bairros de génese ilegal são caracterizados por dois fenómenos: a construção ilegal, onde é visível o problema; e o parcelamento ilegal, onde é invisível o problema, com consequências já durante década de 1970, com a intensificação da venda de lotes em compropriedade.

A deficiente e insuficiente legislação permitiu, segundo Rodrigues (2005), o aparecimento dos chamados "vendedores de sonhos", que encontravam mercado fácil para os seus negócios, ganhando dinheiro à custa dos que procuravam uma habitação para viver na periferia das grandes cidades, pois estes eram os proprietários dos grandes terrenos localizados na periferia da cidade, que parcelavam e construíam em avos indivisos, construindo assim os loteamentos de génese ilegal.

O avo indiviso é uma fração de um edifício que está em regime de compropriedade, mas cujo comprador julga corresponder a uma parcela juridicamente individualizada, isto acontece a partir de 1973 e foi dominada como a "lei da estaca". Esta prática existia num mercado paralelo e só se tornou ilegal a partir de 1984 (Rodrigues, 2005).

A prática do parcelamento ilegal do solo, também conhecida como loteamentos de génese ilegal, baseia-se geralmente numa retícula adaptada aos limites cadastrais, sendo dimensionada de forma a maximizar e racionalizar a ocupação do terreno com lotes individuais. A opção quanto à tipologia, usos, e forma de ocupação do terreno é deixada ao critério dos proprietários.

Segundo Craveiro (2011), a construção de génese ilegal expandiu-se por todo o território, sendo que as ações não são homogéneas e é possível tipificar os vários processos, que variam segundo os motivos que lhe deram origem, o local e o tempo em que surgiram e a forma que adquiriram, sendo possível identificar três tipologias de construções de génese ilegal: (1) Construções dispersas; (2) Construção/Loteamento destinados a 1ª habitação; e (3) Construção/Loteamento destinado a 2ª habitação.

Na primeira fase de grande desenvolvimento do fenómeno dos bairros de génese ilegal, a partir da década de 1960, existem problemas derivados das condições de insalubridade habitacionais e da incapacidade de produção de habitação por parte do poder político, tendo como fatores de atração para estas áreas, a oferta de terrenos com custo mais baixo, a flexibilidade do investimento, quer na aquisição, quer na construção, a isenção de burocracia, a diversidade de localizações e dimensões dos terrenos. No final da década de 1970, as motivações para a construção ilegal são a especulação imobiliária, perante o lucro fácil que representava este tipo de negócio, tornando-se difícil distinguir entre compradores e vendedores, assistindo-se à consolidação da construção ilegal da habitação. As transformações políticas ocorridas em 1974, voltam a mostrar grande dinamismo neste fenómeno clandestino, devido ao reconhecimento do direito à habitação e ao lugar. Assiste-se durante a década de 1980, ao abrandamento do fenómeno, devido à repressão por parte dos municípios e densidade da ocupação das áreas periféricas.

O fenómeno dos bairros de génese ilegal surge muitas vezes em encostas com inclinações muito elevadas, em zonas não-urbanas, onde existe a carência de infraestruturas, a falta de espaços públicos e equipamentos, arruamentos precários e mal estruturados, a insuficiência de transportes públicos, entre outras lacunas urbanísticas.

O processo de descentralização do poder no seguimento da rutura política de 1974, com a criação das autarquias, não conseguiu conter o crescimento do parcelamento ilegal do solo e da construção clandestina, mesmo sendo da responsabilidade municipal a fiscalização e legalização. As autarquias passaram então a investir na resolução do problema.

Neste contexto, os bairros de génese ilegal expandiram-se consideravelmente e atingiram grandes proporções na AML na década de 80 (Figura 1:1), levando as autarquias a reduzir os apoios destinados às infraestruturas. Isto resultou no confronto dos moradores e proprietários com os pagamentos referentes às necessárias reconversões urbanísticas. Em resposta, surgiu pela primeira vez em 1995, um regime excecional para a reconversão destas áreas.

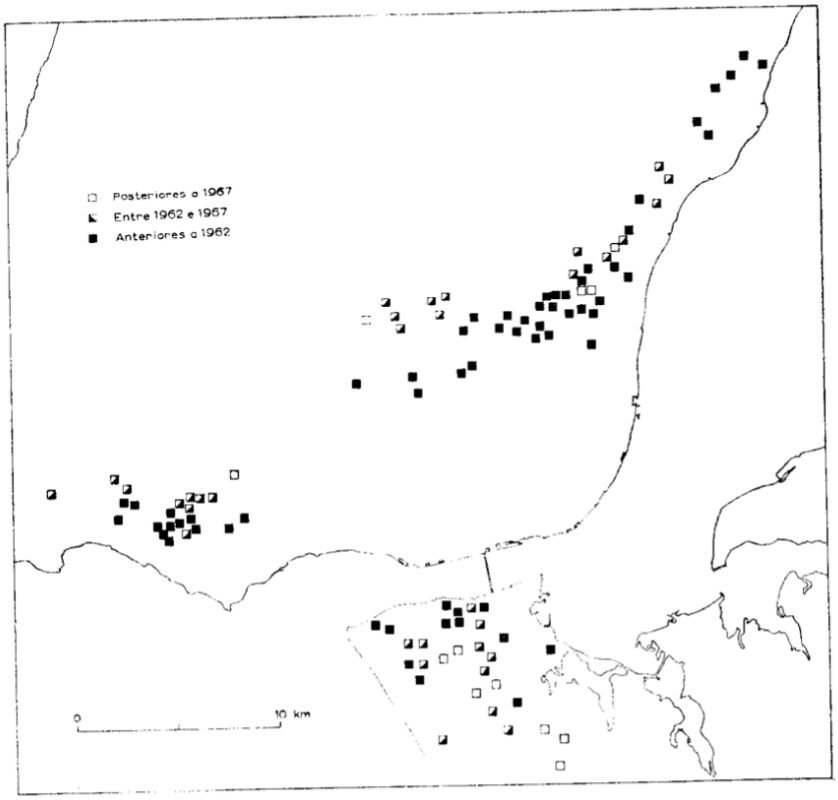


Figura 1:1 - Época de formação dos bairros, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.32.

A caracterização dos bairros de génese ilegal foi sendo feita ao longo de várias décadas, através de iniciativas promovidas pela administração central e executadas muitas vezes com o apoio das instituições académicas com a participação dos municípios. Destacam-se os seguintes levantamentos (Anexo A): (1) a planta com a localização das construções clandestinas existente na cidade, sendo que é a primeira vez que se tem conhecimento das construções clandestinas da cidade, no relatório preliminar ao *Plano de Groer* (1932 - 1948), desenvolvido pelo engenheiro António Emídio Abrantes, em 1938; (2) o estudo sobre os bairros clandestinos na região de Lisboa pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro, em 1972; (3) o 1º Inquérito à Construção Clandestina, em 1977; (4) o levantamento no âmbito do estudo sobre "Conjuntos Habitacionais Clandestinos na Região de Lisboa", em 1984; (5) o processo de delimitação das AUGI, em 1995, na sequência da entrada em vigor da Lei nº 91/95; (6) o levantamento da Helena Rolo, em 2006; (7) o levantamento coordenado por Isabel Raposo, entre 2007 e 2010; e (8) o relatório da DGT, em 2020.

Em 1972, é feito um primeiro estudo sobre os bairros de génese ilegal, designados no estudo por bairros clandestinos na região de Lisboa, pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro, baseando-se num

inventário e levantamento dos bairros, propondo uma classificação temporal e localização em relação ao centro da cidade. Foi levantado, por exemplo, o número de fogos (Figura 1:2).

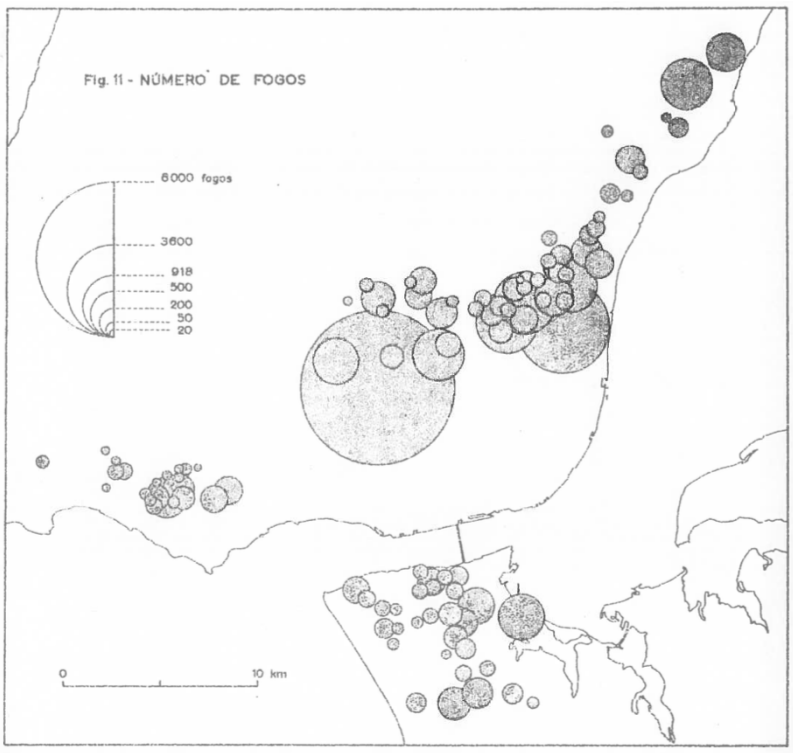


Figura 1:2 - Levantamento do número de fogos clandestinos, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.37.

Em Junho de 1977, o Ministério da Habitação, Urbanismo e Construção (MHUC), criado em 1976, promove um levantamento sobre a situação da construção clandestina em todo o país, através de inquéritos enviados às câmaras municipais, dando origem ao 1º Inquérito à Construção Clandestina. Este faz um retrato dos primeiros números deste fenómeno, ignorando os dados sobre os loteamentos e as parcelas desocupadas. O relatório identifica na margem norte 48000 fogos e na margem sul 41000 fogos, fazendo um total de 89000 fogos. Segundo Lusitano dos Santos (1989) o inquérito permite identificar cinco diferentes situações tipológicas dos clandestinos: (1) clandestinos dispersos nos centros urbanos; (2) dormitórios clandestinos na periferia dos centros urbanos; (3) clandestinos de lazer; (4) loteamentos clandestinos; e (5) clandestinos individuais das regiões interiores.

Em 1982, no levantamento sobre "Conjuntos Habitacionais Clandestinos na Região de Lisboa", os números são atualizados, mantendo a ausência de dados sobre os loteamentos e as parcelas desocupadas. Em 1987, existe um esforço para fazer o levantamento da construção de génese ilegal em todo o território nacional, desenvolvida pela Secretaria de Estado da Administração Local e Ordenamento do Território (SEALOT) com o apoio da Associação Nacional de Municípios Portugueses

(ANMP). Onde, mais uma vez, a eficácia é comprometida devido à baixa adesão dos municípios. Apenas 60 responderam ao levantamento, das 277 câmaras do país, sendo que 23 não reportaram existir clandestinos no seu território.

O último esforço por parte dos municípios para perceber a real situação da construção de génese ilegal nos seus territórios, surge no âmbito da Lei nº 91/95 – reconversão das Áreas Urbanas de Génese Ilegal. Lei que estabelece o regime jurídico destas áreas, definindo um conjunto de normas e procedimentos para regularizar situações de loteamentos ilegais em áreas urbanas.

1.1.2| Evolução legislativa e processo de reconversão das AUGI

Para compreender mais profundamente o fenómeno clandestino em Portugal, é crucial contextualizar temporalmente a problemática e enquadrar as suas causas e consequências, nomeadamente no que concerne às políticas de habitação implementadas. Com base nas propostas de alguns autores, como Teresa Barata Salgueiro (1972), Luís Bruno Soares (1984), Vítor Matias Ferreira (1987) e Manuel Costa Lobo (1989), é possível segmentar em três períodos distintos o fenómeno dos bairros de génese ilegal em território nacional: (1) um período até 1974; (2) o período entre 1974 e 1995; e (3) por fim o período após a entrada em vigor da Lei nº 91/95 – reconversão das Áreas Urbanas de Génese Ilegal.

Até 1974

No início da década de 1950, as principais preocupações abrangiam não só a salubridade e a habitabilidade das construções, mas também a sua estética. Assim, foi implementada a obrigatoriedade de licenciamento para edificação, através do Decreto-Lei nº 38382 de 7 de Agosto de 1951, que aprova o Regulamento Geral das Edificações Urbanas (RGEU).

No final da década de 1950, deram-se os primeiros passos nas políticas voltadas para o uso do solo e o ordenamento do território em Portugal. Estes esforços visavam disciplinar a ocupação do território e regular a construção através de decretos e regulamentos específicos. Com a Lei nº 2099, de 14 de agosto de 1959, foram estabelecidos os Planos de Urbanização. Estas iniciativas procuravam controlar a expansão desordenada das áreas urbanas e estabelecer regras para o uso do solo. No entanto, políticas mais abrangentes e sistematizadas de ordenamento do território foram desenvolvidas posteriormente, especialmente a partir da década de 1970, com a introdução de medidas mais estruturadas para o planeamento urbano e rural.

Até 1965, a atividade agrícola era a principal base da económica do território, enquanto a produção de terrenos urbanos era considerada como uma exceção no regime de parcelamento de terrenos para fins agrícolas, de acordo com Decreto-Lei nº 16731 de 13 de Abril de 1929 – a Lei de Reforma Tributária. O ano de 1965 marcou a introdução de um novo conceito de loteamento urbano,

com a publicação do Decreto-Lei nº 46673 de 29 de Novembro, abordando pela primeira vez o tema dos loteamentos ilegais com diretrizes para intervenção das autoridades nas operações urbanas de parcelamento. Apesar de permitir loteamentos de iniciativa privada, esta legislação não conseguiu impedir a propagação dos loteamentos ilegais. A intenção era capacitar as autoridades administrativas (autarquias) para uma intervenção eficiente nas operações de parcelamento urbanístico, tornando agora obrigatório obter alvará para titular a divisão do solo, ao contrário do procedimento anterior que apenas exigia uma escritura para se registar os lotes.

O diploma não estabelecia restrições para a divisão de prédios rústicos em novos prédios rústicos, levando os proprietários a subdividir grandes propriedades rústicas em parcelas menores, que posteriormente eram vendidas como lotes destinados à construção de habitação. Estes lotes eram legalmente individualizados, embora sem natureza urbana, uma vez que não resultaram de ações de parcelamento ao abrigo do Decreto-Lei nº 46673 (Rodrigues, 2005).

O diploma pretendia adotar uma atitude rígida contra o fenómeno ilegal, o que requeria uma vigilância dos territórios bastante ativa, no entanto, os municípios continuavam inoperantes perante o aumento de novos parcelamentos ilegais, perante esta realidade, rapidamente procedeu-se a alterações significativas às regras estabelecidas.

No início da década de 1970, é implementada a primeira política de solos, com o Decreto-Lei nº 576/70 de 24 de Novembro, estabelecendo os princípios e normas fundamentais relativos à gestão dos solos. Esta, tinha como objetivo principal pôr fim à especulação imobiliária causada pelo fenómeno dos bairros de génese ilegal, nomeadamente através do controlo do custo dos terrenos para construção. Isto proporcionou retorno parcial do poder interventivo aos municípios, que haviam visto uma redução desse poder.

O conceito de loteamento urbano foi alterado com o Decreto-Lei nº 289/73 de 6 de Junho, que revê o regime aprovado pelo Decreto-Lei nº 46673, descrevendo o loteamento urbano como " a operação que tenha por objeto ou simplesmente tenha como efeito a divisão em lotes de qualquer área de um ou vários prédios, situados em zonas urbanas ou rurais, e destinados imediata ou subsequentemente à construção (…)" (Decreto-Lei nº 289/73), impedindo a venda de terrenos rústicos como lotes individuais, mas permitindo como forma de contornar à lei, a venda em avos.

Em 1973 surgem as primeiras tentativas de resolver os problemas urbanos, nomeadamente o da construção clandestina, através de instrumentos de política de habitação, implementados pelas câmaras municipais e pelo FFH. Estes instrumentos do nº1 do art.º 1º do Decreto-Lei 8/73 de 8 de Janeiro, consistiam na execução e implementação de planos que permitiam a "renovação de sectores urbanos sobre ocupados ou com más condições de salubridade, solidez, estética ou segurança" tendo em vista a melhoria dos níveis socioeconómicos da população.

1974 – 1995

No período pós 25 de Abril de 1974, apesar do ligeiro aumento da produção de habitação, os valores praticados no mercado legal eram inacessíveis à população de rendimentos mais baixos, o que leva estas populações à procura de fogos no sistema de habitação social promovido pelo Estado ou o investimento na aquisição de parcelas de terreno no mercado ilegal, na expectativa de construírem a própria casa. O sector da habitação vinha sendo progressivamente ocupado pela promoção privada e encontrava-se cada vez mais dependente do sistema de crédito à habitação de casa própria.

A habitação clandestina torna-se o caminho mais fácil na procura alternativa de casa, aproveitando as distrações ocasionadas pelas movimentações políticas, económicas e sociais. O fenómeno já não era apenas exclusivo para as classes baixas, mas também para a classe média que procurava um modelo de habitação unifamiliar (Ferreira, 1984).

Em 1976, surge uma nova medida na tentativa de resolver o problema da construção clandestina, com o objetivo de impedir o crescimento das construções ilegais, o Decreto-Lei nº 275/76 de 13 de Abril, que aprova medidas repressivas da construção clandestina, ao introduzir a posse administrativa. Este permite às câmaras municipais atuarem de forma expedita e eficiente perante situações de ilegalidade urbanística (Abreu, 2001). Paralelamente surge uma nova Lei dos Solos, com Decreto-Lei nº 794/76 de 5 de Novembro, que se destina a substituir, integralmente, o Decreto-Lei nº 576/70 de 24 de Novembro, "na parte em que se definem os princípios e normas fundamentais sobre a política dos solos, e concentra e sistematiza dispositivos dispersos por leis avulsas (...)" (Decreto-Lei nº 794/76). O Decreto-Lei confere à Administração Pública instrumentos eficazes para, por um lado, evitar a especulação imobiliária e, por outro lado, permitir a rápida solução do problema habitacional, no entanto, esta lei não refere qualquer tipo de medidas para impedir o crescimento dos loteamentos ilegais.

O primeiro regime de reconversão das áreas de construção clandestina ou ilegal, é feito com a introdução do Decreto-Lei nº 804/76 de 6 de Novembro, determinando as medidas a aplicar na construção clandestina, bem como nas operações de loteamentos clandestinas, "o fenómeno de construção clandestina (…) sofreu, nos últimos tempos, um intenso desenvolvimento, de tal modo que são hoje em grande número e muitas vezes de larga extensão as áreas ocupadas por construção clandestina." (Decreto-Lei nº 804/76).

Com este diploma surge pela primeira vez a definição de construção clandestina ou ilegal, "(…) consideram-se áreas de construção clandestina aquelas em que se verifique acentuada percentagem de construções efetuadas sem licença legalmente exigida, incluindo as realizadas em terrenos loteados sem a competente licença." (Decreto-Lei nº 804/76). O diploma apresenta três soluções possíveis para a reconversão das áreas de construção ilegal: (1) a legislação; (2) a manutenção temporária; e (3) a

demolição. Contudo, continua-se a assistir à venda de avos indivisos e consequente aumento do problema.

Apenas em 1984, com o Decreto-Lei nº 400/84 de 31 de Dezembro, foi encerrada a prática de venda de parcelas de terreno rústico em avos indivisos. Por sua vez, a portaria nº 243/84 de 17 de Abril, fixa as condições mínimas de habitabilidade exigíveis em edifícios clandestinos ou ilegais suscetíveis de eventual reabilitação, bem como para edificações contíguas a estes.

No início da década de 1990, entra em vigor o Decreto-Lei nº 445/91 de 20 de Novembro e do Decreto-Lei nº 448/91 de 29 de Novembro, referente ao parcelamento do solo e à transformação do solo urbano em solo rural, bem como ao licenciamento das construções, sendo substituídos posteriormente com Decreto-Lei nº 555/99 de 16 de Dezembro.

Após 1995

Ao longo de várias décadas foi-se assistindo a diversas tentativas de reconversão e esforços normativos, que terminaram em 1995 com a aprovação do Regime Excecional para a Reconversão Urbanística das Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI), aprovada pela Lei nº 91/95 de 2 de Setembro.

A Lei das AUGI visava resolver e prevenir o problema, travando e reforçando a prevenção através da introdução de soluções específicas, muitas delas de natureza excecional relativamente a procedimentos já existentes.

Esta lei marca a transição da definição de clandestino para definição de AUGI, "consideram-se AUGI os prédios ou conjuntos de prédios contíguos que, sem a competente licença de loteamento, quando legalmente exigida, tenham sido objeto de operações físicas de parcelamento destinados à construção até à data da entrada em vigor do Decreto-Lei nº 400/84, de 31 de Dezembro, e que, nos respetivos PMOT, estejam classificadas como espaço urbano ou urbanizável (…)" (Lei nº 91/95).

A reconversão implica a demarcação de um determinado território, composto por uma ou mais propriedades autónomas, que se encontrem inseridas nas áreas delimitadas pelos respetivos municípios como AUGI.

A Lei nº 91/95 exigiu aos municípios a delimitação do perímetro das AUGI existentes nos respetivos territórios e a definição da modalidade de reconversão a adotar, por sua iniciativa ou por requerimento de qualquer interessado. A conclusão do processo leva à emissão do respetivo alvará de loteamento que constitui o título de reconversão, após o qual se inicia a fase das obras de urbanização. Na prática a lei veio preencher uma lacuna legislativa e administrativa, introduzindo procedimentos específicos para os casos de reconversão urbanística. No entanto, esta lei demonstrou dificuldades de aplicação na prática, o que levou a diversas alterações ao regime excecional, até ao momento, existiram cinco alterações desde a primeira publicação da lei em 1995.

A entrada em vigor da Lei nº 91/95 exigiu aos municípios, como primeira tarefa, a delimitação do perímetro das AUGI existentes no seu território e a definição da modalidade de reconversão a ser adotada, seja por iniciativa própria ou mediante requerimento de qualquer interessado. Esta tarefa permitiu com maior rigor perceber a área afetada pela ocupação e construção clandestina. Contudo, os resultados obtidos não foram representativos da realidade clandestina. Houve lacunas de dados em alguns municípios da AML, tais como, Cascais e Amadora que não apresentaram a informação, Lisboa não delimitou qualquer AUGI, e a ausência de dados de Odivelas deve-se ao facto de que, na época, ainda não ser concelho, sendo apenas uma das freguesias de Loures.

No caso dos municípios do Seixal, Almada ou Loures, tinham já algumas áreas integradas ou consolidadas, que não chegaram a ser delimitadas ao abrigo da nova lei. Porém, dos dados apurados conclui-se que em 1995, estavam identificados no território da AML cerca de 603 AUGI, num total de 2845 hectares afetados e 51790 fogos, destacando-se os concelhos de Loures e Seixal, pelo número de áreas delimitadas, e pela dimensão do território afetado (Rolo, 2006).

Nos anos seguintes, assistiu-se a um aumento, quer em número de AUGI, quer em área, devido a muitas delimitações serem fragmentadas e, por outro lado, à identificação de novas AUGI, posteriormente delimitadas, tanto por iniciativa municipal, quer por iniciativa dos proprietários.

Os registos da DGOTDU em 1997 mostravam a existência de 603 AUGI, enquanto os dados compilados pela Helena Rolo em 2005 apontavam para 1291 AUGI, permitindo concluir que houve um acréscimo significativo, justificado pelo grande dinamismo de anexação e desanexação de polígonos (Rolo, 2006). De acordo com os dados dos Censos de 2011, às AUGI ocupavam cerca de 3,5% do território da AML. Os últimos dados disponíveis do número de AUGI é o relatório da Direção Geral do Território, realizado em 2020, que nos dá número de AUGI por município (Anexo A5), sendo que, dos dezoito municípios que compõe a AML, oito municípios – Almada, Cascais, Lisboa, Mafra, Montijo, Oeiras, Palmela e Setúbal – não submeteram qualquer resposta, apesar dos municípios apresentarem os dados online.

1.2| O espaço público como espaço de vivências urbanas coletivas

"As cidades têm capacidade de oferecer algo a todos, mas só porque e quando são criadas para todos"

Jane Jacobs, 1961/2000, p. 164

O espaço público é muito mais do que uma definição formal e espacial, é determinado por comportamentos que agregam as vivências urbanas coletivas (Arendt, 1958) e considerado um fator

de identidade, memória e coesão comunitária (Jacobs, 1961/2000) (Lefebvre, 1968/2012) (Whyte, 1980/2001).

Espaço público: conceito e evolução

"O conceito base de projeto de "espaço público" – um espaço de todos e para todos"

Pedro Brandão, 2006, p. 89

O espaço público tem como princípio a sua acessibilidade a todos. Um lugar onde qualquer indivíduo pode circular livremente, em contraponto ao espaço privado, cujo acesso é controlado e reservado. Segundo Merlin e Choay (1988), pode ser definido como parte do domínio público não edificado, afeto a usos públicos e cuja posse é do poder público. No entanto, é essencial perceber como esta definição pode determinar comportamentos e favorecer as relações sociais, considerando que o espaço público constitui um fator importante na identidade de um lugar, de encontro e de expressão dos seus utilizadores. Segundo Borja e Muxi (2000) o espaço público é também o espaço da democratização do poder e da política, uma vez que qualquer pessoa tem a liberdade de se expressar.

Para Borja (2000) o espaço público adquire uma dimensão sociocultural fundamental, na medida em que é um lugar da vida de uma comunidade. Para Brandão (2008) o espaço público "é o espaço que é fundador de forma urbana, o espaço "entre edifícios" que configura o domínio da socialização e da vivência "comum", como bem coletivo da comunidade" (Brandão, 2008, p. 18), é assim o elemento estruturante e definidor da morfologia e vivência urbana.

A UN-Habitat (2016) considera que o espaço público é, na prática, o lugar onde o público pode ser entendido como parte integrante do domínio público como pode igualmente significar "(...) do público em geral (...)", ou seja, o lugar de todas as classes sociais, económicas e diferentes idades. Assim, é fundamental incluir qualquer pessoa nestes lugares. O sítio onde todos os cidadãos têm o direito à cidade (Lefebvre, 1968/2012; Harvey, 2014), como "(...) o direito à vida urbana, transformada e renovada (...)" (Lefebvre, 1968/2012, p. 119).

O espaço público enquanto coletividade tem sido crucial desde os primórdios da nossa civilização. De acordo com Hannah Arendt (1958), na Grécia antiga, foi na distinção entre esfera privada e a esfera pública que surgiu a génese do espaço vital onde a sociedade debatia as ideias.

Na constituição da polis, a ágora, localizada nas antigas cidades gregas, desempenhava o papel central como praça principal, sendo o espaço público essencial para a prática da cidadania e o exercício da liberdade.

Na Roma antiga, o fórum era o espaço público privilegiado, sendo o ponto central de reunião dos seus habitantes, para o comércio e espetáculos públicos.

Posteriormente, na cidade medieval, controlada pela aristocracia, a vida desenrolava-se nas ruas, onde as relações entre os cidadãos ocorriam, sendo que as cidades desenvolviam-se dentro de um perímetro normalmente delimitado por uma fortificação, dando origem a cidades densas e irregulares. No entanto, é na época medieval que se assiste a uma grande mudança na apropriação do espaço público, passando muitas das atividades exercidas nas ruas para o interior dos edifícios, de modo a evitar grandes agitações e confusões.

Na época das cidades renascentistas e barroca, o traçado das ruas torna-se o elemento gerador da forma urbana, sendo que o espaço público é delimitado e desenhado com regras de composição e escala, desenvolvendo-se desde o início, com um processo geométrico rigoroso.

Posteriormente, no séc. XIX, como consequência da Revolução Industrial, desenvolveu-se um urbanismo com preocupação higienista onde a qualificação do espaço público se tornou um fator determinante ao planeamento urbano, destacando-se o *plano de Haussman* para Paris e o *plano Cerdá* para Barcelona.

O conceito de espaço público tem uma nova abordagem por parte do movimento moderno, na década de 1930 com Le Corbusier (1887-1965), que elabora em 1933, a Carta de Atenas. Nesta, é proposto um zoneamento da cidade: Habitar, Trabalhar, Circular e Lazer. Os grandes blocos de habitação implantados sobre um imenso espaço público de jardins, parques e equipamentos públicos, destinados ao lazer dos cidadãos e afastados dos eixos de circulação.

Nos anos setenta, o urbanismo proposto na Carta de Atenas sofreu uma série de críticas por parte de diversos autores como Jane Jacobs (1916-2006), Kevin Lynch (1918-1984) e Aldo Rossi (1931-1997), que apostaram na revitalização do espaço público, demonstrando o papel fundamental das interações sociais e da importância da qualidade e identidade do lugar. Jane Jacobs (1916-2006), William Whyte (1917-1999) e Jan Gehl (1936 - ...), foram transformando a perceção das cidades, em especial do espaço público, indicando uma escala centrada no humano, nas suas vivências e dinâmicas, invés de uma cidade centrada em edifícios de grande escala e espaços sobredimensionados.

No final do séc. XX, assistiu-se a um retorno dos espaços públicos como elementos centrais das cidades, especialmente o seu papel como coesão social, gerando dinâmicas quotidianas essenciais no cidadão. O espaço público assume um papel integrador, na medida em que cria laços sociais, como condição fundamental da qualidade de vida urbana (Jacobs, 1961/2000).

Muitos espaços públicos surgem das vivências diárias dos indivíduos, não sendo programados, reforçando o resultado da apropriação dos habitantes e não apenas de planos e leis (Borja & Muxi, 2003).

A dimensão morfológica, social e tipológica do espaço público

Ao longo da história, o espaço público foi considerado o lugar preferencial para uma variedade de atividades políticas, religiosas e comerciais. Entretanto, esta imagem foi gradualmente desaparecendo, possuindo agora funções e formas mais diversificadas, onde se incluem ruas, praças, largos, parques, entre outras formas.

As tipologias do espaço público diferenciam-se entre si, pelas suas características intrínsecas e pelas relações que as pessoas estabelecem com esses espaços. Para Lynch (1981/2007) existe um conjunto de indicadores que levam à distinção destas tipologias e que são relativas às características físicas do espaço público: (1) a dimensão e estrutura do espaço; e (2) a densidade de ocupação.

Hoje o espaço público é onde têm lugar as atividades de sociabilização da comunidade, são então os espaços públicos não lineares (Lynch, 1981/2007). São espaços que fazem parte da estrutura urbana, nos quais as pessoas se confrontam e se apropriam deles quotidianamente, estando organizados segundo seis tipos diferentes, dos quais se destacam quatro – o parque urbano, a praça, os parques infantis e campos de jogos, e os baldios (Lynch, 1981/2007). Os espaços públicos não lineares para Gehl (2000) são o resultado das sucessivas intervenções na cidade planeada ou informal e formam os lugares de atividades de sociabilização da comunidade, que se agrupam de acordo com a forma, dimensão, uso e atividades que neles se desenvolvem.

Segundo Brandão (2008), o espaço público abrange quinze tipologias distintas agrupadas em seis grandes grupos estruturantes: (1) traçado; (2) paisagem; (3) deslocação; (4) memória; (5) comerciais: e (6) espaços gerados. Por outro lado, a UN-Habitat (2016) identifica os espaços públicos em três principais categorias: (1) espaços multiusos; (2) espaços abertos; e (4) estabelecimentos públicos. Os espaços multiusos são considerados os espaços mais utilizados pela comunidade no seu quotidiano, tais como, as ruas, praças e largos, sendo acessíveis e disponíveis a qualquer momento. Os espaços abertos são os parques urbanos, jardins, praias urbanas, são alguns dos exemplos, tendo dimensões variadas e caracterizados pela utilização ocasional. Os estabelecimentos públicos são espaços de domínio público, acessíveis e sem custos associados apesar da sua manutenção elevada, incluindo as bibliotecas públicas, mercados municipais, entre outros.

A rua é para Jane Jacobs (1961/2000) o elemento mais importante numa cidade, não só porque demarca claramente o espaço público do espaço privado, mas sobretudo porque a utilização constante da rua oferece aos utilizadores maior segurança, maior contacto entre as pessoas e de atividades. Jane Jacobs introduz a expressão "o balé das ruas", ou *"sidewalk ballet"* (Jacobs, 1961/2000) ilustrando como as ruas compõem um balé próprio, onde cada indivíduo tem um papel. Quando todos juntos (Figura 1:3), criam uma dança que dá vida ao espaço público, sendo que os passos de dança são as ações que as pessoas praticam no espaço público.



Figura 1:3 - Jane Jacobs em uma reunião comunitária no *Washington Square Park* em Greenwich, fotografia de Fred W. McDarrah (1963). Fonte: The Guardian.

As relações existentes entre as pessoas e o espaço público permitem definir três tipos de atividades que segundo Gehl (2010) apresenta diferentes graus de exigência relativamente ao espaço público: (1) atividades necessárias; (2) atividades opcionais; e (3) atividades sociais. As atividades necessárias, são atividades essenciais que as pessoas necessariamente têm de realizar, realizam-se durante todo o ano independentemente das condições do espaço exterior. As atividades opcionais, são atividades nas quais está implícito um desejo das pessoas, como por exemplo, dar um passeio, sendo que as condições físicas do espaço influenciam o desempenho da atividade. As atividades sociais dependem da presença de outras pessoas no espaço público e surgem muitas vezes como consequência das anteriores.

Os espaços públicos de maior centralidade na cidade ou bairro, são locais onde se concentram as atividades e acontecimentos coletivos de maior relevo, onde decorrem ações à escala urbana (Gehl, 2000), são por excelência os espaços de encontro e socialização. Uma grande variedade de usos permite obter cidades de qualidade tanto a nível social como económico (Jacobs, 1961/2000).

Qualidade do espaço público

O espaço público é composto por uma variedade de elementos como ruas, praças, largos, jardins, parques, espaços urbanos, espaços verdes, espaços de lazer, entre outros. Esta diversidade reflete as dinâmicas económicas e modos de vida que se expressam e desenvolvem ao longo do tempo. A qualidade do espaço público é determinante para a qualidade urbana da cidade, pois permite promover a coesão do lugar, criar novas centralidades, entre aspetos (Borja & Muxi, 2000).

A qualidade do espaço público depende essencialmente da análise das atitudes e comportamentos dos utilizadores no espaço, sendo necessário perceber quais as características que transformam os espaços em lugares agradáveis. Gehl (2010) estabelece critérios baseados nos objetivos a que o espaço público deve responder, organizados em três categorias: (1) proteção; (2) conforto; e (3) fruição. O espaço público será um espaço vivido e com maior probabilidade de sucesso, quanto mais abordar a maioria das subcategorias.

Estas máximas iram influenciar a organização *Project for Public Space* (PPS) (1975 - ...) que tem realizado diversos estudos na qualificação do espaço público e específica uma série de fatores determinantes para análise e perceção da qualidade dos mesmos, identificando quatro critérios fundamentais para determinar à qualidade do espaço público: (1) acessos e ligações; (2) usos e atividades; (3) conforto e imagem; e (3) sociabilidade. Estes compõem o "Diagrama do lugar", um guia e ferramenta essencial na avaliação do espaço público (Figura 1:4).

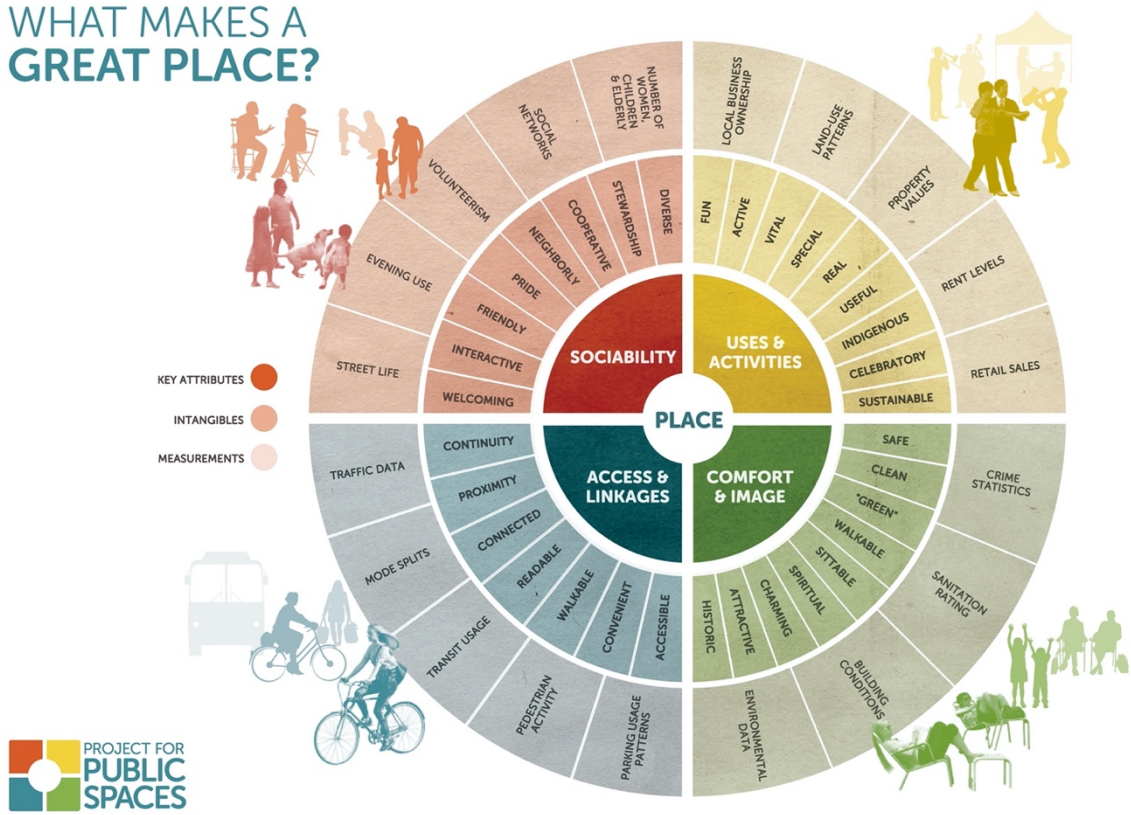


Figura 1:4 - Diagrama do Lugar, segundo PPS. Fonte: PPS (N.D).

A acessibilidade pode ser avaliada conforme os acessos que o espaço estabelece com o que o rodeia com fácil circulação, sendo que devem ser visíveis e percetíveis a longas distâncias. O conforto

e imagem é a perceção que as pessoas tem do lugar, tendo em conta a segurança, a limpeza e disponibilidade de sítios para descansar. Por fim, os usos e atividades na medida em que o espaço deve ser convidativo à prática das mais diversas atividades, a sociabilidade é o conforto que as pessoas sentem para interagir com os outros (PPS, 2012).

O "Diagrama do lugar" pode ser aplicado ao selecionar um local para intervenção, como uma rua, jardim, praça ou parque infantil. A avaliação do local começa ao considerar os quatro atributos fundamentais no centro do diagrama. No anel exterior encontram-se vários aspetos intuitivos ou qualitativos com características que podem atribuir para uma boa ou má avaliação do espaço escolhido para intervenção, no anel mais exterior encontram-se aspetos quantitativos que podem ser medidos através de uma contabilização e levantamento estatístico.

A PPS centra-se na observação dos espaços, questionando-se: “O que atrai as pessoas?”; “O que faz um espaço público ser bem-sucedido enquanto outro falha?”. Estas questões estão centradas sobretudo na capacidade de estes lugares serem capazes de atrair ou não novos habitantes, mas também em ajudar quem os utiliza a mantê-los, no sentido de fortalecer a sua comunidade.

A PPS, apoia-se no conceito de *placemaking* para “fazer lugares de forma coletiva”, através de um conjunto de ações, dinâmicas e estratégias que conseguem com que uma comunidade, seja capaz de trabalhar de forma colaborativa para melhorar um espaço comum, visando estabelecer espaços públicos que promovam a saúde, felicidade e bem-estar das pessoas. O *placemaking* (Hamdi, 2010) como processo colaborativo *bottom-up*, considera a identidade do local e o comportamento humano, para tornar o espaço público num espaço vivo e dinâmico. Segundo Gehl (1996), a qualidade do espaço público pode medir-se pela diversidade de atividade que o indivíduo prática no lugar. Para Lynch (1981/2007) existem alguns fatores que são essenciais para a qualidade de vida urbana: (1) a vitalidade; (2) a sensação; (3) a adequação; (4) o acesso; e (5) o controlo.

Uma cidade, um bairro que convida à permanência no espaço público, não se limita apenas a um local de passagem, mas deve ser um lugar que promove interações sociais, atrai e reúne os residentes. Quando as pessoas permanecem nos espaços contribuem para lugares mais seguros. Quanto mais pessoas permanecerem no espaço público, maior é a atração para que outros permaneçam (Gehl, 2010). Um princípio fundamental também na visão de Whyte (1980/2001).

Neste sentido, a qualidade dos espaços públicos tem um impacto significativo nas condições de vida da população, sendo cada vez mais evidente que os espaços públicos são os elementos fundamentais na identidade individual e social do indivíduo (UN-Habitat, 2016). As cidades devem oferecer oportunidades e condições para que as pessoas se sintam bem ao caminhar, ao parar, ao sentar, ao olhar, ao ouvir e ao falar, ou seja, ao habitar o lugar (Gehl, 2010).

1.2.1| Espaço público nas AUGI

Os hábitos e modos de vida das pessoas que vem habitam os bairros de génese ilegal procuram manter o contacto com a natureza, em parte devido às suas origens e modos de vida. Grande parte dos loteamentos de génese ilegal apresentam uma moradia com quintal. Segundo Ferreira, citado por Jorge (2011) na adaptação à cidade, os residentes destes bairros não pretendiam "urbanizar o rural", mas sim "ruralizar o urbano", alinhando o espaço urbano às suas preferências e estilos de vida habituais.

No contexto da construção de génese ilegal, nota-se o empenho das pessoas em construir suas casas com o objetivo principal de garantir o máximo de área privada, sem dar a devida atenção ao espaço público. O espaço intersticial entre os lotes ou as habitações, é descaracterizado pela falta ou insuficiência de infraestruturas, equipamentos e espaços verdes, que inviabilizam a vida pública e as interações sociais entre os habitantes. Este comportamento individualista conduziu a uma sobreocupação da área privada em detrimento da área destinada a uso público. Como salienta Jorge Gonçalves, "as populações tinham o sonho de construir uma casa, não ambicionavam construir cidade, o que condiciona a relação entre o individual e o coletivo, entre o espaço privado e o espaço público (...)" (Jorge,"2010, p. 148).

O conceito de "espaço público incivil", criado por Levy (1997), descreve espaços públicos com deficiências, como falta de serviços públicos e acesso limitado, e parece aplicar-se às AUGI, especialmente considerando suas vulnerabilidades.

Segundo Jorge (2011), "os loteamentos clandestinos caracterizam-se pelo traçado ortogonal, de rápida implementação, alheios às características locais, nomeadamente topográfica" (Jorge, 2011, p. 145), ou seja, como consequência da ocupação do solo e autoprodução de território, sem nenhum controlo ou planeamento pelas diversas entidades, a aplicação de infraestruturas básicas, de equipamentos e serviços, comprometendo de certa forma a qualidade de vida dos habitantes que se fixaram nestas zonas.

Atualmente uma das principais carências do espaço público das AUGI verifica-se na inexistência de passeios, ou quando existem apresentam deficiências; as ruas principais encontram-se pavimentadas, mas continuam a existir outras por regularizar; não existem espaços cobertos ou livres, verdes ou edificados; escassez de mobiliário urbano, entre outros.

A maioria dos processos de reconversão das AUGI passa primeiro por uma questão de legalização dos lotes, pondo de certa forma, em segundo plano, a qualificação dos espaços públicos. De acordo com Jorge (2011), são vários os impedimentos ou barreiras à cedência para espaços públicos nas AUGI: (1) a inexistência de terrenos livres dentro dos limites da AUGI, estando todo o espaço loteado e construído; (2) a falta de capacidade financeira por parte da população para a aquisição de terrenos para cedência; (3) a falta de interesse dos proprietários na qualificação do espaço público,

prevalecendo o interesse pelo espaço privado; e (4) a intenção dos proprietários de venderem o lote que possuem, estando mais motivados pela rentabilização do seu terreno do que pelas cedências para equipamentos e/ou espaços verdes.

O espaço público é um dos aspetos negligenciado nos bairros de génese ilegal, já que a ênfase é colocada na construção privada, resultando numa redução significativa das áreas de uso público. Geralmente, esses bairros de génese ilegal surgiam isolados, muitas vezes em áreas rurais, com seus limites definidos pelas terras parceladas, e costumavam ter apenas uma entrada (Figura 1:5), geralmente ligada a uma estrada principal, frequentemente um antigo caminho rural em condições precárias, conforme observado por Salgueiro (1972). A ausência de um espaço público adequado limita a melhoria e utilização do território, afetando o bem-estar da comunidade, considerando que o espaço público desempenha um papel crucial na estruturação da malha urbana e na vida comunitária.

Como afirma Borja (2003) o espaço público define a qualidade de uma cidade ao afirmar que não é só um indicador da qualidade urbana de um lugar, mas também, um instrumento privilegiado na política administrativa para fazer cidade, servindo para clarificar periferias, produzir novas centralidades, assim como, para unir e agregar tecidos urbanos.

O espaço público é um elemento estruturante da organização urbana e da vida em comunidade, a sua ausência ou não qualificação condiciona a visão do território, a sua utilização, o bom funcionamento e o bem-estar da comunidade. Para Gehl (2010), "ver e ser visto é a forma mais comum de encontro entre as pessoas (...)" (Gehl, 2010, p. 148), uma vez que a qualidade do espaço público pode ser medida, segundo este, pela diversidade de atividades que o indivíduo prática no espaço público.

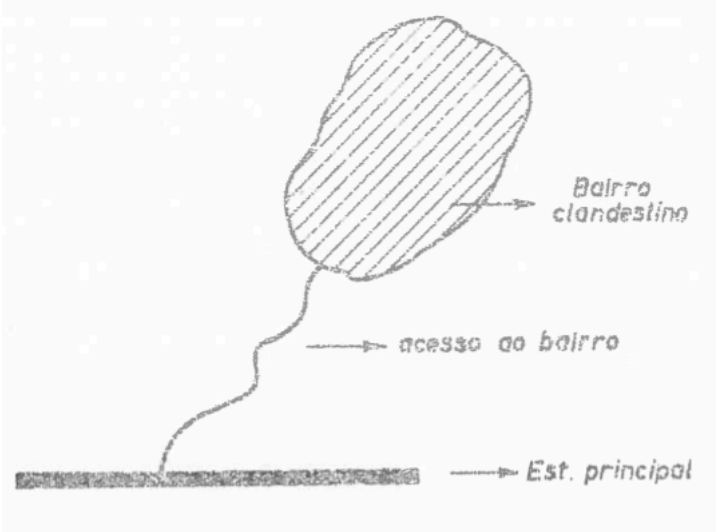


Figura 1:5 - Esquema de acesso ao bairro, realizado pela geógrafa Teresa Barata Salgueiro. Fonte: Salgueiro (1972), p.11.

1.3| Notas finais do capítulo

A rápida expansão do fenómeno clandestino nas periferias das cidades, sem controlo efetivo da população rural que procurava melhores condições na urbe, resultou na produção de áreas desconexas e fragmentadas na malha urbana.

As AUGI localizadas na periferia da AML, refletem a ausência de respostas eficazes tanto por parte do estado central quanto das autoridades locais. Ao longo de mais de seis décadas, foram desenhadas normas e regulamentos para identificar o impacto e procurar mitigar o fenómeno dos bairros clandestinos, mas na maioria das vezes com resultados aquém do esperado.

Os bairros são marcados pela aposta na edificação da casa em detrimento do espaço público, resultando em uma redução significativa das áreas de uso coletivo. Os bairros frequentemente isolados, com acessos em condições precárias, geram problemas e carências tanto espaciais como sociais, condicionando o contacto e as relações entre os moradores e a cidade planeada.

Hoje, estas áreas periféricas, que se consolidaram como novos bairros ou cidades, abrigam uma população diversificada em origens culturais, geográficas e étnicas.

A ausência de espaços públicos adequados limita o bem-estar e o uso efetivo do território, influenciando negativamente a qualidade de vida e as interações sociais. A falta de interesse na qualificação dos espaços públicos por parte dos proprietários, a escassez de terrenos livres para cedência, a priorização do interesse privado e a intenção de rentabilizar terrenos são obstáculos à criação de áreas públicas nestes locais.

Relembrando que o espaço público desempenha um papel essencial na estruturação da comunidade urbana e na qualidade de vida dos habitantes, oferecendo oportunidades para interações sociais e atividades variadas, conforme observado por Borja (2003) e Gehl (2010). O espaço público tem implícito um carácter público, de uso social coletivo, desempenhando um papel fundamental da estruturação do bairro, da cidade, representando um fator de identidade e de qualidade de vida de um lugar. Ao longo da história, o espaço público tem tido diferentes abordagens, com diferentes impactos nas vivências sociais e no desenho urbano, sendo a introdução do automóvel um ponto de viragem no desenho da cidade, fragmentando o espaço público, em consequência da sua exigência de espaço.

Assim, como afirma Roberto Ghione é preciso “Legalizar e formalizar a cidade informal, dignificar suas condições (...), qualificar os espaços públicos, preservar as modalidades de convivência neles, (...) estabelecer condições de legalidade que estimulem o uso e apropriação do espaço urbano são, (...)

estratégias viáveis para a integração social entre formalidade e informalidade, condição essencial para atingir níveis mínimos de (...) qualidade de vida urbana"[6] (Ghione, 2013).

A solução é refletir sobre diferentes formas de abordagem e intervenção, tendo em conta a sua população, quer ao nível de vivências, e dos seus desejos, numa adaptação e integração da área, mantendo sempre a identidade do lugar.

[6] Ghione, Roberto. (2013). Cidade formal e cidade informal. Conselho de Arquitetura e Urbanismo do Paraná. Disponível em: https://www.caupr.gov.br/?p=4907 (Consultado em 20 de Janeiro de 2021).

CAPÍTULO 2

Abordagem participativa e colaborativa como motor de diálogo

Neste capítulo é discutida a relevância dos processos participativos, oferecendo uma reflexão aprofundada sobre como a participação ativa da comunidade pode influenciar positivamente a construção do espaço público e das dinâmicas do território. Estes processos estabelecem uma relação dinâmica entre o espaço público e os seus utilizadores, permitindo que os cidadãos desempenhem um papel ativo na definição e transformação dos processos urbanos. Ao envolver a comunidade, cria-se uma oportunidade para que as intervenções urbanas sejam mais inclusivas e adequadas às necessidades locais. Como salientam Jones et al. (2005), "para que as pessoas desenvolvam um sentimento de pertença ao mundo em que vivem, o envolvimento nos espaços que habitam é um ponto de partida (...)"[7] (Jones et al., 2005) essencial. Este envolvimento fortalece a coesão social e contribui para a criação de ambientes mais sustentáveis e resilientes.

Este capítulo está organizado em três secções principais. A primeira secção aborda o conceito de participação em arquitetura e urbanismo, procurando explorar as práticas desenvolvidas ao longo do tempo, com particular enfoque num contexto histórico desde os anos 60. Esta análise baseia-se na contribuição de teóricos e práticos, e está subdividida em quatro dimensões: (1) participação em prol da inclusão e justiça social; (2) participação orientada para a autonomia; (3) participação comunitária; e (4) participação colaborativa. Estas subsecções permitem uma compreensão aprofundada da evolução do conceito e da sua aplicação nas diferentes vertentes da arquitetura e do urbanismo. Seguidamente demonstra-se o papel do arquiteto na construção de ferramentas de diálogo, refletindo sobre autores como Carlo (1970), Turner (1972, 1976), Arnstein (1969), Sanoff (2000), Spinizzi (2005) e Susskind (2002). Esta secção está dividida em cinco subsecções: (1) apresenta-se os diversos níveis de participação referidos em 1969 por Sherry Arnstein, e adaptados mais tarde por López (2008) e Hart (1992), este último adaptado às crianças; (2) as etapas de participação, olhando para autores como Turner (1976), Hamdi (1995) e Susskind (2002); (3) as metodologias de participação, com a metodologia de Jáuregui (2012) e a metodologia do Co-City da LabGov (2018); (4) os métodos e técnicas de participação, olhando para autores como Chambers (1994,1997), Sanoff (2000) e Wates (2000); e (5) por último define-se o que é uma ferramenta de participação - *toolkit -,* bem como, o uso e produção de *toolkits*, tendo por base teorias do séc. XXI, definidas por Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers (2014) e Nabeel Hamdi (2010). Na última secção apresenta-se brevemente o programa BIP/ZIP e as requalificações no espaço público com a participação da comunidade no Bairro PRODAC.

[7] Tradução livre da autora. No original: "If people are to feel a sense of belonging to the world in which they live, an involvement in the spaces they inhabit is a good starting point (…)".

2.1| Participação: personagens e movimentos

Desde o século XIX, a participação em arquitetura e urbanismo tem sido alvo de discussão e experimentação, emergindo como uma abordagem crucial para lidar com a dimensão social e política dos projetos de interesse coletivo. Esta prática visa promover uma maior autonomia das pessoas envolvidas, recorrendo a diversos métodos e ferramentas que valorizam a opinião e os desejos dos utilizadores. O principal objetivo é assegurar uma cidadania mais ativa e uma maior democratização na conceção dos ambientes em que as comunidades vivem, proporcionando uma corresponsabilização no desenvolvimento dos espaços urbanos. A perspetiva centrada no "direito à cidade", desenvolvida por Henri Lefebvre (1901-1991) na sua obra *Le Droit à la Ville* (1968/2012), argumenta que o direito à cidade não deve ser limitado aos arquitetos, urbanistas ou engenheiros, mas deve igualmente ser estendido ao cidadão comum. Lefebvre defende que todos os habitantes têm o direito de participar ativamente na tomada de decisões sobre a cidade, influenciando a sua forma e o seu desenvolvimento, em prol de uma maior justiça social e inclusão urbana. Lefebvre define o direito à cidade: "o direito à cidade manifesta-se como forma superior de direitos: o direito à liberdade, à individualização na socialização, a habitar e à habitação. O direito à obra (à actividade participante) e o direito à apropriação (...), implicam-se no direito à cidade" (Lefebvre, 1968/2012, p. 135). A cidadania deve incluir todos os utilizadores urbanos através de dois direitos fundamentais – a participação e a apropriação. A participação em que permite aos utilizadores o acesso ao espaço e a apropriação que permite aos utilizadores ocuparem o espaço.

David Harvey (2008), geógrafo britânico, utiliza a definição de Lefebvre, para enaltecer ainda mais a noção do direito à cidade, assegurando que este, "(...) é muito mais do que a liberdade individual de acesso a recursos urbanos: é o direito de mudarmo-nos a nós próprios ao mudarmos a cidade"[9] (Harvey, 2008, p. 23), sendo que no limite é refazer as cidades aos nossos desejos (Harvey, 2008).

Quando todos participam na vida urbana, contribuem para a sua mudança e para a forma como se relacionam com a mesma no futuro, influenciando a tomada de decisões que é feita durante os processos participativos. O papel do arquiteto deverá ser como parte integrante de um processo conjunto de diálogo aberto na tomada de decisões.

A participação, conforme descrita por Jones et al. (2005), significa tomar parte ativa num processo, o que envolve a inclusão de diversos atores nas diferentes fases de decisão. Assim, pode ser entendida como um conjunto de princípios e práticas que asseguram que todos têm oportunidades de influenciar as decisões que afetam o ambiente construído. Arnstein (1969) adota uma visão mais ampla, definindo a participação como um meio de redistribuição de poder entre os diferentes atores que moldam a

[9] Tradução livre da autora. No original: "(…) is far more than the individual liberty to access urban resources: it is a right to change ourselves by changing the city."

sociedade, e sublinha que este processo é frequentemente conflituoso (Susskind et al., 1999; Miessen, 2010).

Para Hart (1992), a participação refere-se ao processo de partilha de decisões que impactam a vida individual e coletiva, considerando-a um direito fundamental da cidadania. Innes e Booher (2004) complementam esta visão, argumentando que a participação deve ser vista como uma interação dinâmica e multifacetada, onde os cidadãos e outros atores colaboram e dialogam, formal ou informalmente, para influenciar a ação no domínio público antes mesmo de esta se concretizar.

Bordenave (1983) acrescenta que a participação assenta em duas bases complementares: (1) uma base afetiva, na qual os participantes encontram satisfação ao realizar atividades em conjunto; e (2) uma base instrumental, ao reconhecer que agir coletivamente é mais eficiente e eficaz do que agir isoladamente.

Ao longo do tempo, o conceito de "participação" tem assumido diferentes significados, refletindo diversos níveis de interação, papéis e responsabilidades. Estas variações resultam em diferentes designações para os tipos de participação, como colaboração, co-criação, co-design, co-produção e co-governança.

A **colaboração** é caracterizada pela interação entre as várias partes envolvidas, impulsionada pela comunicação e diálogo, com o intuito de construir capacidades relacionais através da diversidade (Healey, 1997). O objetivo é alcançar benefícios mútuos para todas as partes, o que se traduz num processo de cooperação (Sennett, 2012).

A **co-criação**, por sua vez, é um processo criativo coletivo, no qual todas as partes contribuem para a geração de ideias e soluções. Quando aplicado ao design, este processo transforma-se em **co-design**, onde os utilizadores finais são integrados no desenvolvimento de produtos ou serviços, assegurando que as soluções criadas respondem às necessidades e desejos reais dos utilizadores. Este processo vai além da simples colaboração, ao incluir todos os stakeholders – partes interessadas - no processo criativo e decisório desde a fase inicial. Significa fazer algo conjuntamente e com relevância mútua (Rosa, 2017). Segundo Marcos L. Rosa (2017) “co-design refere-se ao fazer das cidades coletivamente” (Rosa, 2017, p. 6), ou seja, as cidades são o resultado de um esforço coletivo. Para Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers (2008) o co-design não representa só os designers que colaboram no projeto, mas também as pessoas sem formação em design que fazem parte do desenvolvimento do projeto, sendo necessário atribuir às pessoas as ferramentas criativas que permitam gerar resultados.

A **co-produção** é definida como a participação ativa dos cidadãos no processo de conceção e entrega de serviços públicos, envolvendo-os diretamente na criação de soluções para os desafios que enfrentam (Ostrom, 1996). Este modelo visa reforçar a eficiência e a eficácia dos serviços, ao integrar o conhecimento local e as necessidades reais da comunidade no processo de tomada de decisões.

Por outro lado, a **co-governança** refere-se à partilha do poder decisório em processos democráticos, onde diferentes atores, incluindo cidadãos, autoridades e outros stakeholders, participam em negociações para a definição de políticas e estratégias comuns (Iaione, 2016). Este modelo promove uma gestão partilhada dos recursos e do espaço público, assegurando que as decisões refletem os interesses de todas as partes envolvidas.

Deste modo, ao longo dos anos, vários atores têm explorado e experimentado diferentes abordagens para fomentar a participação dos cidadãos na construção dos ambientes em que vivem. Estas abordagens têm sido implementadas através de uma variedade de métodos, metodologias e ferramentas, visando integrar a população nos processos de planeamento urbano e design, garantindo que as soluções desenvolvidas sejam mais inclusivas, sustentáveis e ajustadas às necessidades da comunidade.

O termo processo participativo, do inglês *Participatory Design*, é definido em diversos campos de estudo, mas a definição da socióloga Elizabeth Sanders (2013) parece ser a mais elucidativa: "*Participatory Design* refere-se à atividade de designers e pessoas não treinadas em design que trabalham juntas no processo e desenvolvimento. No contexto do processo participativo, as pessoas que são alvo do design não são apenas consideradas como utilizadores, consumidores ou clientes; são vistas como especialistas ao compreenderem as suas próprias formas de viver e trabalhar"[12] (Sanders, 2013, p. 61).

Henry Sanoff (1990) aborda o *Participatory Design* explicando que a "(...) participação está focada nas questões relacionadas com a tomada de decisão comunitária (…)"[13] (Sanoff, 1990, p.131). A definição de design participativo proposta por Elizabeth Sanders e Pieter Jan Stappers (2010) implica a colaboração de não designers em várias atividades de co-design ao longo do processo. Isso sugere que a ideia de participação baseia-se na premissa de que o que é construído ou projetado pela comunidade resulta em melhores soluções (Sanoff, 2000). Manzini (2015) acredita que o design pode catalisar mudanças significativas, criando soluções mais relevantes e contextualmente apropriadas para os desafios contemporâneos.

De acordo com Henry Sanoff (2006) "(...) o design participativo é uma atitude relacionada a uma força de mudança na criação e gestão de ambientes para as pessoas. Sua força reside em ser um

[12] Tradução livre da autora. No original: "Participatory design refers to the activity of designers and people not trained in design working together in the design and development process. In the practice of participatory design, the people who are being served by design are no longer seen simply as users, consumers or customers. Instead, they are seen as the experts in understanding their own ways of living and working."

[13] Tradução livre da autora. No original: "(...) participation aimed at issues involving community decision-making (…)"

movimento que transcende as fronteiras profissionais e culturas tradicionais (...)"[14] (Sanoff, 2006, p. 133), ou seja, o papel do arquiteto é ultrapassar a visão tradicional racionalista do projeto estático (Brand & Gaffikin, 2007), que se traduz num processo *top-down*[15], para uma arquitetura que responda às necessidades dos seus utilizadores, para um processo *bottom-up*[16].

Neste contexto, propomos uma análise da participação em arquitetura e urbanismo, organizadas num diagrama (Figura 2:1), que articula a evolução dos seus principais movimentos teóricos e práticos. Este diagrama descreve cronologicamente a participação através da identificação de figuras-chave e das suas contribuições teóricas, processos, métodos e ferramentas, destacando as transformações que o conceito de participação sofreu nas disciplinas do design ao longo do tempo.

O diagrama está estruturado em quatro marcos principais: (1) **Participação da Inclusão e Justiça Social**, que remonta às primeiras tentativas de abrir os processos de design e planeamento à responsabilidade social, surgidas no contexto da arquitetura moderna; (2) **Participação da Autonomia**, a partir da década de 1950, impulsionada por práticas que visavam promover a autonomia dos futuros utilizadores, como exemplificado pela exposição *Architecture without Architects* de Bernard Rudofsky; (3) **Participação Comunitária**, que ganha destaque nos anos 1960 com o *Advocacy Planning* (Davidoff, 1965), uma abordagem centrada na defesa dos interesses das comunidades; e (4) **Participação Colaborativa**, que se desenvolve a partir da década de 1980 com o *planeamento colaborativo* de Patsy Healey (1995), caracterizado pela co-criação e envolvimento ativo de múltiplos stakeholders nos processos de planeamento.

O diagrama apresenta estas fases numa linha temporal que destaca as figuras e movimentos centrais de cada década, conforme ilustrado na Figura 2:1, oferecendo uma visão abrangente da evolução das práticas de participação no design.

[14] Tradução livre da autora. No original: "(…)participatory design is an attitude about a force for change in the creation and management of environments for people. Its strength lies in being a movement that cuts across traditional professional boundaries and cultures (…)"

[15] *Top-down* – Tradução livre para de cima para baixo. Uma situação *top-down,* pode ser ilustrada num sistema governativo em pirâmide, onde a decisão é tomada pelo vértice do topo (a menor parte), com consequências para a base da pirâmide (a maior parte)

[16] *Bottom-up* – Tradução livre para de baixo para cima. O *bottom-up* procura identificar os movimentos e iniciativas que surgem da base da pirâmide, com impactos horizontais na sociedade, e onde, com o apoio do vértice (poder politico), podem ter resultados que ultrapassam a dimensão local.

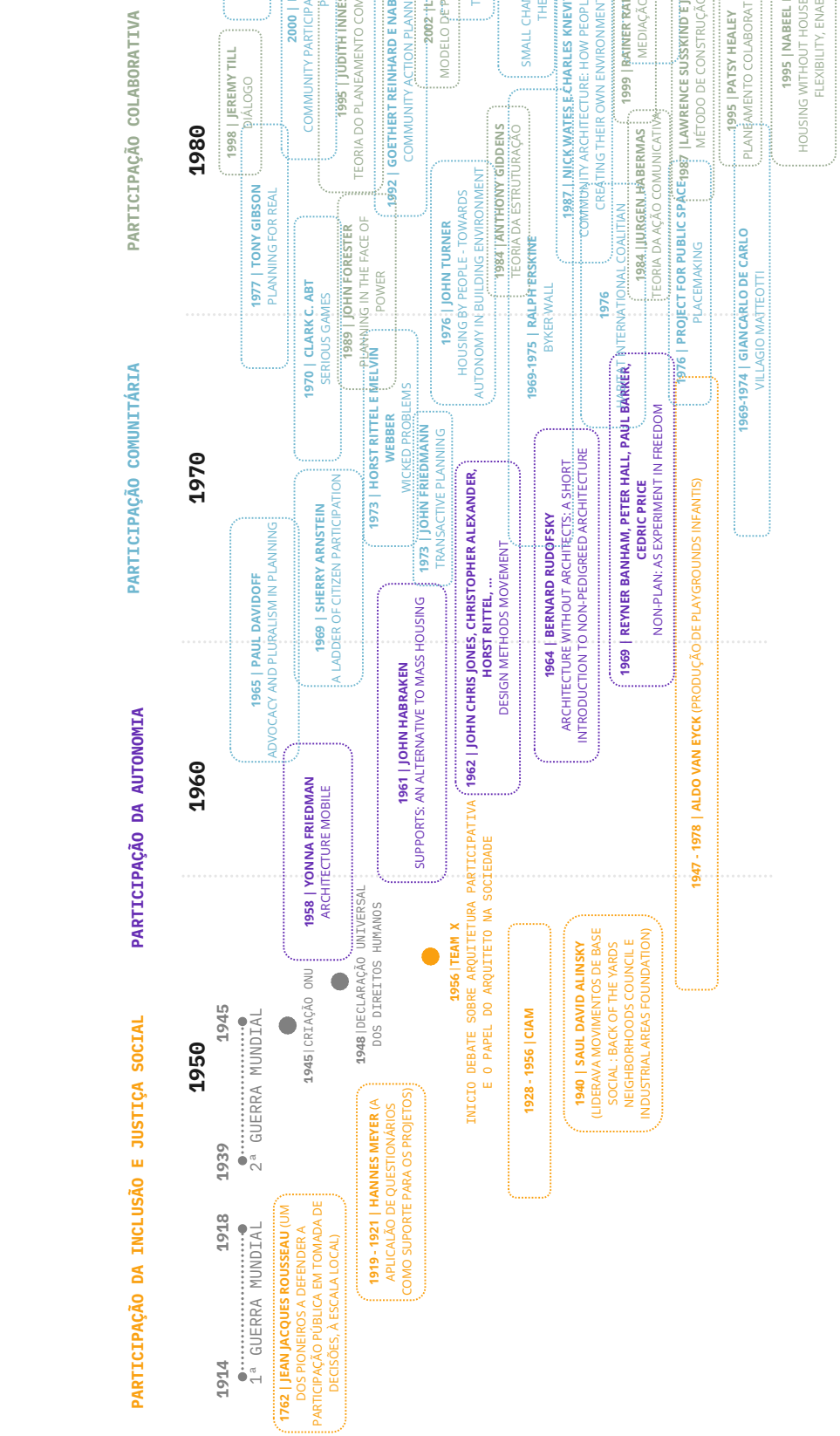


Figura 2:1 - Diagrama das ideias de participação - personagens e movimentos

2.1.1| Participação da inclusão e justiça social

A cidade é o maior palco onde a cidadania é posta em exercício, envolvendo os cidadãos a atuarem na cidade, gerando um compromisso social com o ambiente e cultivando um sentimento de pertença. Nas últimas décadas é possível assistir diversas mudanças na forma do planeamento do território, sendo Jean Jacques Rousseau, um dos pioneiros a defender a participação pública em tomada de decisões, à escala local, afirmando que o cidadão é capaz de expressar as suas necessidades e desejos (Kapoor & Singh, 2019), expostas numa publicação datada de 1762.

A adoção de métodos participativos nas práticas da arquitetura e urbanismo tem suas raízes nas visões utópicas do início do séc. XX. Durante este período, o design começou a ser utilizado como instrumento de mudança social, exemplificado pelo trabalho do arquiteto e urbanista suíço Hannes Meyer (1889-1954), que entre 1919 e 1921, protagonizou a aplicação de questionários como suporte para os projetos arquitetónicos, realizando pesquisas de opinião antes e depois do uso (Awan et al., 2011). Estas pesquisas foram realizadas durante a construção do bairro social estatal Freidorf, em Basel. Experiências como a de Meyer representaram o ideal de responsabilidade social do movimento moderno (Montaner & Muxi, 2014), pois este acreditava que a arquitetura deveria servir às necessidades da sociedade, especialmente da classe trabalhadora.

Os Congressos Internacionais da Arquitetura Moderna (CIAM), realizados de 1928 a 1956, marcaram o período de maior produção da arquitetura moderna, especialmente durante a reconstrução das cidades atingidas pelas Grandes Guerras Mundiais, e a consequente necessidade de produção habitacional em massa. Paralelamente às discussões do CIAM, o ativista social e comunitário Saul David Alinsky (1909-1972) na periferia de Chicago, nos Estados Unidos da América, liderava movimentos de base social, à frente do *Back of the Yards Neighborhood Council* e depois na *Industrial Areas Foundation*, criada em 1940. Alinsky capacitava as comunidades marginalizadas, incentivando a se organizarem de forma comunitária e a se mobilizarem para reivindicarem a participação nas decisões que afetavam e impactavam as suas vidas, especialmente as questões urbanas (Tobin, 1988), mas também a habitação, o emprego, a educação, a saúde e a segurança.

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, assiste-se a um período de uma série de transformações sociais, políticas e culturais que influenciaram profundamente o campo da arquitetura e do urbanismo. Assim, o arquiteto tem como "(...) compromisso político e social (...)" (Montaner & Muxi, 2014, p. 45) a de dar resposta às necessidades do período entre as duas Guerras Mundiais e à classe operária, ou seja, o "(...) seu dever social era lutar contra o sistema capitalista (...)" (Montaner & Muxi, 2014, p. 46).

A criação da ONU em 1945, e em 1948 a promulgação da Declaração Universal dos Direitos Humanos, foram marcos importantes que levantaram discussões sobre a inclusão e a justiça social, à escala global, e impulsionaram a procura de abordagens mais inclusivas e participativas no planeamento das cidades. Uma resposta à crescente demanda por melhores condições de vida urbana

foi o surgimento de práticas *bottom-up*, onde as comunidades locais se envolvem ativamente na transformação dos próprios espaços que vivem. Um exemplo dessas práticas foi a iniciativa liderada pelo arquiteto Aldo van Eyck, na cidade de Amesterdão, com a produção de *playgrounds* infantis em espaços intersticiais e vazios da cidade, entre 1947 e 1978, com a participação dos moradores na identificação dos locais de implantação. Estes *playgrrounds* foram projetados como espaços multifuncionais, destinados não apenas as crianças, mas também como lugares de encontro e de interação para toda a comunidade.

Aldo van Eyck, junto com outros jovens arquitetos, formou o Team X em 1956, que marcou o fim dos CIAM, e o início do debate sobre a arquitetura participativa (Montaner & Muxi, 2014), e o papel do arquiteto na sociedade. Ao contrário dos CIAM, que adotavam uma abordagem mais racionalista, o Team X procurava uma arquitetura mais sensível ao contexto social e cultural, afirmando a importância da participação da comunidade na conceção e construção do ambiente construído.

2.1.2| Participação da Autonomia

Na segunda metade do séc. XX, nas décadas entre 1950 e 1970, vários autores destacam o surgimento e o desenvolvimento das práticas de participação em arquitetura e urbanismo (Sanoff, 2000; Friedmann, 1987). Giancarlo de Carlo, foi um dos pioneiros na reflexão sobre a importância da arquitetura participativa, defendendo e argumentando a ideia de uma arquitetura contra os métodos conservadores enraizados, procedendo uma mudança no paradigma onde se incorpora a participação dos futuros usuários, no processo de elaboração de projetos (Carlos, 1970), procurando a sua autonomia.

No manifesto *Architecture Mobile*, publicado no evento que constituiu o Team X e dissolveu o CIAM, o arquiteto e urbanista Yonna Friedman (1958/1970) defende os princípios de uma arquitetura flexível e móvel ao longo do tempo, cujo o design seria determinado pelos próprios moradores, ou seja, propõem um método projetual e construtivo capaz de responder às vontades e ações introduzidas pelo utilizador, acreditando que arquitetura não deve ser imposta às pessoas, mas sim adaptada a quem a utiliza. Friedman considerava que os habitantes eram os responsáveis por inventar a cidade e, para que esse processo acontecesse, era necessário que o habitante acumulasse experiências de tentativa e erro a partir das suas decisões.

O arquiteto John Habraken (1928-2023) propôs a sua teoria dos suportes, que procurava uma arquitetura adaptativa em constante mutação, composta por uma estrutura exterior rígida e um interior aberto para o preenchimento conforme a necessidade dos usuários. Habraken (1961/1999) no seu manifesto *Supports: na Alternative to Mass Housing*, assume como ponto de partida, que o utilizador é detentor do conhecimento das suas próprias necessidades e desejos.

Giancarlo de Carlo (1970) , refletia sobre processos arquitetónicos cíclicos e baseadas em continuo feedback, que possibilitasse uma arquitetura adaptativa ao longo do tempo. Em 1964, na exposição *Architecture without Architects: a short introduction to non-pedigreed architecture* no MoMa, o arquiteto e historiador social Bernard Rudofsky (1905-1988) evidência o carácter social e vernacular da arquitetura, menos relacionado com a autoria do arquiteto, numa arquitetura "sem pedigree", com objetivo de mostrar o lado menos ligado a autoria e dar a conhecer exemplos arquitetónicos pensados e construídos por e para os próprios usuários.

No início da década de 1960, em 1962, surge o *Design Methods Movement*, uma rede internacional de estudantes e investigadores, que incluía John Chris Jones, Christopher Alexander, Horst Rittel, entre outros, que defendiam a máxima participação possível, que levava ao máximo de conhecimento.

No campo do planeamento, emerge uma linha de pensamento que criticava a rigidez e o controlo excessivo do planeamento urbano "tradicional", refletida no manifesto *Non-Plan: as Experiment in Freedom*, publicado em 1969, e assinado pelo crítico de arquitetura Reyner Banham, pelo urbanista Peter Hall e pelos arquitetos Paul Barker e Cedric Price. O manifesto desafiava a abordagem tradicional do planeamento urbano e defendia a liberdade criativa na construção e desenvolvimento das cidades.

2.1.3| Participação Comunitária

As lutas sociais que marcaram a década de 1960 influenciaram significativamente as disciplinas da arquitetura e urbanismo, que passaram a procurar e adotar um enfoque no planeamento comunitário (Sanoff, 2000). Até então, o principal desafio era garantir a autonomia do usuário, mas com as mudanças da época, o foco passou a ser a promoção da autonomia das comunidades, criando uma sociedade mais democrática, aberta e inclusiva (Spinuzzi, 2005). Assim, surge o movimento de arquitetura comunitária, ou *Community Architecture*, que transfere o poder do arquiteto para a comunidade (Till, 2009).

Horst Rittel e Melvin Webber (1973) refletem sobre os limites do design em atuar sobre os problemas da sociedade, e apresentam o conceito *wicked problems* – problemas perversos. Eles argumentam que muitos problemas enfrentados no planeamento urbano são intrinsecamente difíceis de definir e resolver porque envolvem diversas partes interessadas.

É da prática de Paul Davidoff e do seu texto *Advocay and Pluralism in Planning*, publicado em 1965, que assistiu-se um impacto significativo em toda uma geração de arquitetos e urbanistas. Paul Davidoff defendia um urbanismo mais pluralista e mais próximo da vontade e da escala das pessoas, propondo que os planeadores atuassem como advogados dos grupos sociais desfavorecidos, sobretudo das minorias e dos mais carenciados, oferecendo soluções específicas para a inclusão desses grupos na sociedade. Ele sugeriu que os planeadores utilizassem a sua experiência e conhecimento

para representar as ideias e interesses desses grupos sociais, pois este reconhecia a pluralidade de interesses dos diferentes grupos que compõem a sociedade, e o desequilíbrio do poder entre eles (Davidoff, 1965). Para Davidoff, o planeador não era apenas um técnico, mas um agente de mudança social, empenhado em promover a justiça e a equidade social, onde este atua como mediador e facilitador de um diálogo inclusivo entre todos os grupos da sociedade. A atuação de Davidoff levou ao aparecimento de instituições que ofereciam suporte técnico às comunidades, promovendo a participação e a mobilização social.

John Friedmann (1973) explora *transactive planning*, ou planeamento transacional, em que o processo de planeamento baseia-se no diálogo interpessoal, sendo visto como um exercício permanente de contacto entre os diferentes atores envolvidos no processo, sendo efetuado através de uma transação de conhecimentos e saberes que é mutuamente benéfica.

Quando todos participam na vida urbana, contribuem para a sua mudança e para a forma como se relacionam com a mesma no futuro, influenciando a tomada de decisões que é feita durante os processos participativos.

O papel do arquiteto deverá ser como parte integrante de um processo conjunto de diálogo aberto na tomada de decisões. Da observação de vários processos participativos e da sua experiência no governo americano, Sherry Arnstein (1969) elaborou um estudo sobre os níveis de participação enquanto níveis de distribuição de poder. Arnstein (1969), na *A ladder of Citizen Participation,* faz referência ao Maio de 1968, através de um póster (Figura 2:2) criado por estudantes franceses, onde se pode ler "eu participo, tu participas, ele participa, nós participamos, eles lucram", de acordo com autora, "o cartaz destaca o ponto fundamental que a participação sem redistribuição de poder é um processo vazio e frustrante para os fracos"[17] (Arnstein, 1969, p. 216).

[17] Tradução live da autora. No original: "The poster highlights the fundamental point that participation without redistribution of power is an empty and frustrating process for the powerless."



Figura 2:2 - Póster alunos franceses, segundo Sherry Arnstein. Fonte: Arnstein (1961), p. 217.

Os anos de 1960 e 1970 foram marcados pelas lutas por a habitação e práticas cooperativistas na América Latina, baseadas no princípio da autogestão e da autoconstrução. John Turner (1929-2020), em 1976, aprofunda o tema da participação comunitária e publica *Housing by People – Towards Autonomy in Building Environment,* onde se propõem a responder a duas questões: (1) quem decide? e (2) quem fornece?. Turner propôs um modelo de habitação que prioriza a autonomia, a participação comunitária e a autogestão, acreditando que quando a comunidade tem controle sobre os processos de construção e os recursos, eles podem criar ambientes mais adequados às suas necessidades, ou seja, uma abordagem participativa e centrada nas pessoas.

A experiência do arquiteto Ralph Erskine, na Europa com o projeto *Byker Wall* (1969-1975, Newcastle upon Tyne, Reino Unido), teve também grande impacto nas práticas comunitárias, pois este convidava os moradores a partilharem as suas visões e a participarem no desenho, ou as experiências de Giancarlo de Carlo nas vilas operárias *Villagio Matteotti* (1969-1974, Terni, Itália). Estas experiências procuravam uma abordagem que envolvesse o futuro utilizador durante o processo projetual, tendo em conta as suas necessidades e os seus desejos.

Outra experiência que ocorre na Europa, foi o Serviço de Ambulatório de Apoio Local (SAAL), ativo entre 1974 e 1976, criado pelo governo português, visando apoiar, através dos municípios, as iniciativas das populações para a construção ou reforma da suas casas e bairros. O objetivo era transformar as condições de habitabilidade, tornando-se num programa inovador na construção de

habitação. Nele, diversos grupos multidisciplinares, compostos por arquitetos, engenheiros, estudantes, juristas, mas sobretudo por moradores dos bairros, desempenhavam um papel fundamental no processo de construção e luta pelo direito à cidade (Bandeirinha, 2007).

O arquiteto Jeremy Till (2005), sugere a participação transformativa, ou *transformative participation*, que é segundo este, um modelo de participação mais real, confrontando os arquitetos com os problemas que anteriormente eram ignorados, priorizando as necessidades da comunidade, ou seja, os problemas são vistos não como ameaças, mas como oportunidades de transformação (Till, 2005).

Ainda sob a participação comunitária, são criados em diversos contextos outras abordagem, tais como: a *Habitat International Coalitian*, uma rede internacional de instituições e indivíduos que trabalham pelo direito à habitação, pela justiça social e ambiental, em particular nas comunidades vulneráveis e marginalizadas, fundada em 1976 em paralelo com a primeira conferência da UN-Habitat; o *Project for Public Space (PPS),* fundada em 1975, a partir das ideias do arquiteto William H. Whyte, com o objetivo de difundir o conceito de *placemaking*; a *Community Action Planning*, da autoria de Goethert Reinhard e Nabeel Hamdi (1997), explora metodologias inovadoras para o planeamento urbano centrado na comunidade, abordando a necessidade de envolver as comunidades locais diretamente no processo de planeamento e desenvolvimento, colocando a comunidade no centro do processo de planeamento, propondo workshops comunitários que vão desde a identificação dos problemas, a definição de estratégias, ao planeamento para implantação das soluções, até a monitorização; a *Planning for Real,* desenvolvida em 1977 por Tony Gibson, que é replicada em cidades europeias, com o apoio de *toolkits* compostos por instruções, cartas que orientam a ação e peças para a composição de maquete física, todo o processo está dividido em oito fases e dura várias semanas; e diversos métodos e ferramentas divulgadas em forma de *toolkits* em publicações como as de Henri Sanoff (2000) com *Community Participation Methods in Design and Planning,*e Nick Wates & Charles Knevitt (1987), com a publicação *Community Architecture: How People Are Creating Their Own Environment,* que definem a arquitetura comunitária como "arquitetura realizada com a participação ativa dos usuários finais"[18] (Wates & Knevitt, 1987).

Nabeel Hamdi contribui significativamente para as questões da participação comunitária, propondo uma abordagem pragmática que valorize o conhecimento local e a capacidade das comunidades se organizarem e resolverem os seus próprios problemas. Hamdi apresenta duas publicações significativas para esta participação comunitária: (1) a *Small Change: About the Art of Practice and the Limits of Planning in Cities* (2004) onde defende a micro escala de intervenção como

[18] Tradução livre da autora. No original: "architecture carried out with the active participation on the end-users".

alternativa aos grandes masterplans, ou seja, pequenas mudanças quando bem planeadas e implementadas com a participação da comunidade, podem gerar impactos significativos no ambiente urbano, sendo que Hamdi (2004) defende a importância de envolver quer as pessoas que vivem, quer as que trabalham na comunidade; e (2) o *The Placemakers Guide* (2010) onde análise e detalha o processo desde a conceção à implantação de projetos comunitários participados.

A abordagem de *serious games* ganha destaque neste contexto da participação, a partir da publicação *Serious Games* de Clark C. Abt (1970/1987), que apresentava a utilização da lógica dos jogos em processos de aprendizagem e como forma de envolver os participantes.

Em suma, a participação comunitária é entendida como o envolvimento das comunidades nas tomadas de decisão sobre o que os rodeia, tratando-se de um processo que promove o empoderamento dos cidadãos.

2.1.4| Participação Colaborativa

A partir da década de 1980, emergiu uma nova geração de teorias de planeamento que defendiam a ascensão dos processos participativos para além do objetivo da inclusão social. Assim, emerge a teoria do planeamento por Judith Innes (1995), a abordagem da ação comunicativa, a teoria do planeamento comunicativo. Na teoria do planeamento comunicativo, os diversos investigadores procuravam abordagens que impulsionassem a comunicação, o diálogo e a interação entre as partes no processo de planeamento, existindo diferentes perspetivas: John Forester (1989) direcionava a investigação para o papel do planeador, sob o ponto de vista ético e profissional; Judith Innes em parceria com David Booher (1999a, 1999b) concentravam as suas análises nas possíveis soluções para o envolvimento dos atores e quais os mecanismos a serem utilizados no processo de tomada de decisão; ou Patsy Healey (1992) que investigou os impactos que esses mecanismos poderiam ter nos processos de desenvolvimento urbano.

A urbanista britânica Patsy Healey, nos seus trabalhos de 1995 e 1997, desenvolve uma abordagem comunicativa no planeamento urbano, fortemente influenciada por dois pensadores chave: o sociólogo britânico Anthony Giddens e o filósofo alemão Jürgen Habermas. Através da **Teoria da Estruturação** de Giddens (1984), Healey argumenta que as estruturas sociais não são estáticas, mas são continuamente moldadas e reproduzidas pelas ações dos indivíduos, destacando a relação dinâmica entre estrutura e agência. Esta interação é fundamental no processo de planeamento urbano, onde as práticas sociais criam e recriam o tecido urbano.

Por outro lado, Healey adota a **Teoria da Ação Comunicativa** de Habermas (1984), que sublinha a importância do diálogo e da comunicação racional na construção de consensos e na legitimação das decisões sociais. Habermas defende que a esfera pública é um espaço onde os indivíduos podem discutir, de forma inclusiva e racional, questões de interesse comum. Inspirada por estas ideias, Healey

propõe que o conhecimento e as soluções para o planeamento urbano surgem da interação social e da participação ativa dos cidadãos, sendo o diálogo fundamental para alcançar resultados mais inclusivos e democráticos.

Esta abordagem comunicativa de Healey introduz uma nova perspetiva no planeamento, onde as políticas e os planos de desenvolvimento são moldados por processos de interação e deliberação coletiva, aproximando o planeamento das realidades sociais e promovendo uma maior participação pública no processo decisório.

Nesta perspetiva, Healey (1995) argumenta que é na interação social que se forma o conhecimento necessário para conduzir as transformações desejadas no ambiente físico, onde todas as vozes são ouvidas, ou seja, o planeamento democrático deve ter como elemento básico o debate de ideias. É partir desta linha de pensamento, que propõe o planeamento colaborativo, apontando para a necessidade de garantir a participação social efetiva nas práticas de planeamento a partir de três dimensões diferentes: (1) o planeamento não deve ser uma atividade exclusiva dos governos, mas sim envolver todas as partes interessadas, de forma a democratizar o processo de planeamento e a garantir que as decisões refletem a diversidade de interesses e perspetivas das diferentes partes interessadas; (2) a importância de todo o processo, compreendendo o planeamento como um exercício de experimentação e aprendizagem coletiva, isso significa que o planeamento deve ser flexível e adaptado, permitindo que os participantes aprendam uns com os outros e ajustem as suas abordagens com base na experiência e no feedback do processo; e (3) garantir que no processo todos os atores têm a mesma importância, ou seja, garantir que as vozes de todas as partes interessadas são ouvidas e levadas em consideração, garantindo que nenhuma perspetiva é marginalizada.

O planeamento colaborativo baseia-se na teoria do planeamento comunicativo que enfatiza a ligação do conhecimento à ação, da experimentação, da aprendizagem mútua e, portanto, da importância da comunicação no processo de planeamento de forma alcançar resultados mais inclusivos e democráticos. No modelo de planeamento colaborativo, todas as partes interessadas são envolvidas no processo de tomada de decisão e são incentivadas a contribuir com as suas perspetivas, conhecimento e experiência, comprometendo-se com as ações propostas pelo coletivo. Todas as atividades de planeamento envolvem uma relação interativa e algum tipo de processo de governança (Healey, 2007), sendo que estes processos de governança são a construção de um modelo com base nas situações encontradas, nas formas de construir laços e capacidades, é o processo pelo qual a sociedade e os grupos sociais gerem os seus assuntos coletivos.

A participação conforme referida anteriormente, coloca em interação diferentes atores, com diferentes perspetivas sobre uma determinada questão ou problema, com diferentes motivações, interesses ou ideias, que podem gerar conflitos no processo participativo para o encontro da melhor solução. Relembrando, que a questão dos interesses está sempre presente nos processos, ainda que

de forma invisível, não expressa, onde o confronto ou o conflito poderá manifestar-se durante o processo. Lawrence Susskind e Jeffrey Cruikshank (1987) apresentam o método de construção de consenso, para a resolução de conflitos coletivos que envolvem diversos atores, nomeadamente conflitos que incidem sobre políticas públicas, apresentando diversos meios consensuais de resolução de conflitos – a mediação, a negociação e o processo de construção do consenso. O perfil assumido pelo mediador ou facilitador em conflitos que envolvem políticas públicas deve ser muito mais participativo (Susskind & Cruikshank, 1987).

John Forester (1989) na publicação *Planning in the Face of Power,* discute como os planeadores podem atuar como mediadores no processo participativo, ajudando a equilibrar os diferentes interesses e a promover um diálogo construtivo, destacando a importância da comunicação e da negociação na criação de soluções compartilhadas e sustentáveis. Forester (1989) argumenta que o planeamento deve ser visto como um processo colaborativo, onde as vozes de todas as partes interessadas são ouvidas e consideradas. Para o urbanista e sociólogo Rainer Randolph (1999) a mediação é uma ferramenta crucial no planeamento urbano, envolve a facilitação do diálogo entre as diferentes partes interessadas, com o objetivo de alcançar os consensos e soluções negociadas que atendam aos interesses de todos os envolvidos. Randolph acredita que a inclusão das vozes locais é fundamental para a criação de políticas públicas mais eficazes, justas e sustentáveis.

A construção de consenso não procura a unanimidade, procura um acordo geral com o qual todos ou quase todos possam conviver, pretende-se que seja um acordo alcançado a partir da participação de todos os envolvidos no conflito (Susskind et al., 1999). Susskind (1999) distingue interesses de posições adotadas: as posições adotadas são o que as pessoas dizem que querem ser; os interesses são as razões subjacentes, necessidades ou valores que explicam o porquê de adotar determinada posição. A teoria da construção de consenso elege cinco premissas: (1) o reconhecimento das diferenças; (2) a possibilidade de manter-se em desacordo; (3) a proposta do diálogo colaborativo; (4) a metodologia da inclusão; e (5) a perceção e a distinção das posições, interesses e valores.

Na construção de consenso, procura-se identificar as diferenças para que, a partir do seu reconhecimento, se possa compreender o grau de importância de cada ator no processo, ou seja, valorizar as diferentes opiniões e vozes daqueles que estão envolvidos no conflito, reconhecendo que nem sempre todos vão concordar com determinado ponto de vista. É fundamental na construção de consenso o diálogo inclusivo, valorizando todos os participantes, e o diálogo da cooperação, pois este inclui os interesses e valores de todos, e a decisão é participativa, sendo fundamental a participação do facilitador neste diálogo para que a comunicação privilegie a união para o encontro de possíveis interesses em comum. Relembrando que Habermas (1984) no modelo ideal de ação comunicativa que propõe, diz-nos que é através da utilização da linguagem que as pessoas interagem e se organizam socialmente procurando o consenso de uma forma livre.

A questão do consenso é colocada no centro do processo colaborativo, em especial na possibilidade da resolução de conflitos.

Carole Pateman (2012), observa que na década de 1960, a participação foi uma conquista da sociedade civil que lutava pela expansão de direitos. No entanto, na década de 1980, a participação já estava incorporada no discurso de governos em quase todo o mundo.

O início do séc. XXI fica marcado pelo incentivo à participação como um fator que reforça a sustentabilidade das políticas públicas, impulsionado pelo reconhecimento de que a participação de todas as partes interessadas pode fortalecer a eficácia e sustentabilidade das políticas públicas, continuando a suscitar o interesse de novos investigadores sobre o planeamento colaborativo. Atualmente, a participação é promovida de forma transversal pelas agendas internacionais, nomeadamente orientada para os diversos objetivos estabelecidos pela Agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável da população, à nível mundial. Ao promover a participação transversal e inclusiva, o planeamento colaborativo pode ajudar a garantir que as políticas públicas sejam mais justas e eficazes nas abordagens aos desafios sociais, económicos e ambientais enfrentados pelas comunidades.

A arquitetura colaborativa vai fomentar uma comunidade ativa, com maior poder de decisão (Sanoff, 2006), ou seja, a colaboração contribui para criar uma comunidade mais cívica e inteligente, com competências que permitem lidar com questões complexas futuras (Innes & Booher, 2004), sendo fundamental o diálogo com a comunidade (Till, 1998).

Em suma, a arquitetura participativa e colaborativa surge da vontade de criar alternativas ao modo de projetar, tendo o arquiteto o papel social de envolver o utilizador durante todo o processo. A abordagem defendida por Till et al. (2011) que enfatiza a necessidade de reavaliar o papel dos arquitetos na sociedade atual, só é possível por meio da valorização da participação, responsabilidade social e ética na prática arquitetónica, estabelecendo uma conexão direta com as necessidades das comunidades e a influência no ambiente construído, numa colaboração entre todos.

2.2| O papel do arquiteto no desenho das soluções de diálogo

O papel do arquiteto na conceção de ferramentas que facilitem o diálogo é crucial para promover práticas de planeamento urbano mais inclusivas, equitativas e democráticas. O arquiteto deve atuar como um facilitador de comunicação entre as diferentes partes interessadas, garantindo que todas as vozes sejam ouvidas e valorizadas. A sua responsabilidade não se limita à criação física do espaço, mas estende-se à criação de mecanismos que permitam a participação ativa de todos os cidadãos, assegurando que o processo de planeamento urbano seja verdadeiramente colaborativo e acessível.

Ao desenhar estas ferramentas, o arquiteto deve promover ambientes de diálogo onde os cidadãos possam expressar as suas opiniões e contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do espaço que habitam. Este papel vai ao encontro da perspetiva de autores como Patsy Healey, que defende a importância da comunicação racional e do envolvimento comunitário no planeamento urbano, inspirado na teoria da ação comunicativa de Habermas (1984). Assim, o arquiteto torna-se um mediador no processo de transformação urbana, facilitando a construção de um consenso que respeite a diversidade de interesses e necessidades presentes nas comunidades.

A prática do planeamento urbano inclusivo e participativo não só melhora a qualidade dos projetos desenvolvidos, mas também fortalece o sentido de pertença e coesão social entre os cidadãos, resultando em espaços mais democráticos e resilientes.

A participação, em arquitetura, como referido anteriormente, é idealmente um processo democrático e transparente, onde se pretende que a comunidade esteja verdadeiramente envolvida no processo, uma participação direta. A participação indireta constitui uma forma de participação imperfeita que estabelece uma democracia representativa, segundo Maria M. López (2008), autora do livro *De la participación destructora a la participación sinérgica*. Para Arnstein (1969) a participação dos cidadãos só valida quando estes têm poder, ou seja, "(...) é a redistribuição do poder que permite que os cidadãos sem nada, atualmente excluídas do processo político e económico, possam ser deliberadamente incluídos no futuro"[25] (Arnstein, 1969, p. 216).

Os diversos métodos de participação podem ser avaliados a partir de diversos níveis de participação, como os definidos por Sherry R. Arnstein (1969), Roger Hart (1992) ou Maria M. López (2008); etapas de participação como John Turner (1976), Nabeel Hamdi (1995) e Lawrence Susskind (2002); existem ainda diversas metodologias de participação como do Jorge Mario Jáuregui (2012) ou Co-City da LabGov (2018); métodos e técnicas de participação de Henry Sanoff (2000) e Nick Wates (2000); e ferramentas de participação, que ajudam a visualizar as mudanças propostas, permitindo que os participantes compreendam melhor as implicações das decisões tomadas.

O papel do arquiteto no desenho de ferramentas de diálogo é vital para facilitar o diálogo, criar metodologias participativas, usar ferramentas visuais e interativas, mediar conflitos, capacitar comunidades e garantir a transparência do processo, ajudando assim a criar ambientes urbanos que refletem as necessidades e desejos das comunidades que os habitam.

A participação da comunidade tem diferentes significados para as várias pessoas que constituem no processo e mesmo "usuários diferentes preferem participar de diferentes formas, de acordo com

[25] Tradução livre da autora. No original: "It is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future."

a situação. (...) A participação é contextual, portanto, varia no tipo, nível de intensidade, amplitude e frequência"[26] (Sanoff, 2000, p.8).

2.2.1| Níveis de participação

No artigo de 1969, intitulado *A Ladder of Citizen Participation,* Sherry R. Arnstein expõe três categorias de participação: (1) a não participação; (2) a participação superficial ou simbólica; e (4) o poder dos cidadãos. Arnstein descreve os oito degraus na escada de participação cidadã (Figura 2:3), onde cada degrau corresponde a um nível de poder da comunidade. Segundo esta, a verdadeira participação é aquela liderada pelo poder público e não pelo poder governamental. A participação só é autêntica quando o cidadão tem o controlo e poder sob o processo: "há uma diferença crítica entre passar pelo ritual vazio da participação e ter o poder real necessário para afetar o resultado do processo (...)"[27] (Arnstein, 1969, p. 216). A teoria de Arnstein (1969) propõe uma redistribuição do poder, assim como a inclusão e a capacitação dos cidadãos excluídos dos processos políticos, para que se possam expressar nas decisões sobre o seu futuro.

Os níveis correspondentes a não-participação, (1) *Manipulação* e (2) *Terapia*, situados na base da escada, representam a manipulação dos que estão no poder, não permitindo a participação da comunidade no processo, uma vez que não pretendem envolver os utilizadores, mas pelo contrário educá-los a fim de apoiarem as decisões dos que estão no poder. Os níveis acima, (3) *Informação*, (4) *Consulta* e (5) *Conciliação*, simbolizam a participação superficial ou simbólica, que representam um estado de participação simbólico, isto é, os cidadãos são ouvidos e têm acesso à informação, contudo não dispõe de qualquer tipo de poder. No topo da escada, encontram-se os níveis de participação, (6) *Parceria*, (7) *Delegação de poder* e (8) *Controlo do cidadão*, é onde existe a participação genuína nas quais a comunidade já consegue negociar e estar envolvida no processo, bem como na tomada de decisão e detém poder e controlo sobre ambos.

[26] Tradução livre da autora. No original: "Community participation, however, has a different meaning to different people and even a different meaning to the same people according to the situation. (...) Participation is contextual, so participation varies in type, level of intensity, extent, and frequency."

[27] Tradução livre da autora. No original: "There is a critical difference between going through the empty ritual of participation and having the real power needed to affect the outcome of the process"

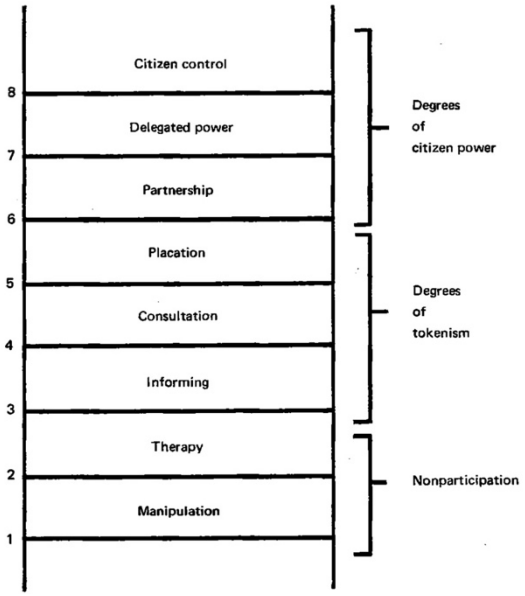


Figura 2:3 - Escada da participação, segundo Sherry Arnstein. Fonte: Arnstein (1961), p. 217.

O sociólogo Roger Hart (1992) influenciado pela tipologia estabelecida por Arnstein (1969) cria a escada da participação da criança, com dois tipos de participação: a não participação ((1) *Manipulação*; (2) *Decoração*; (3) *Participação superficial ou simbólica*); e a participação (4) *Atribuído mas informado*; (5) *Consultado e informado*; (6) *Iniciado pelo adulto, decisões partilhadas com as crianças*; (7) *Iniciado e dirigido pela criança*; (8) *Iniciado pela criança, decisões compartilhadas com as crianças.* Participar significa mais do que fazer parte do processo, exige condições, nomeadamente o grau de desenvolvimento, oportunidades educativas, assim como o próprio bem-estar das crianças são determinantes para fomentar as suas capacidades de participação (Hart, 1992).

Paralelo a Arnstein (1969), Maria M. López (2008) demonstra cinco níveis de participação que estão organizadas de acordo com o grau de envolvimento das comunidades no processo, uma hierarquia que vai desde a impossibilidade da comunidade de participar, até a capacidade de tomar decisões. Assim, o desejo da participação é geralmente proveniente da comunidade, ou apela-se para que assim o seja, quanto maior for o nível de poder da comunidade, melhor será o nível de participação, e melhores resultados se obterão.

Neste sentido, é fundamental atribuir maior controlo à comunidade pois são a voz principal, da auscultação, debate e decisão, através de métodos que permitam uma colaboração mais ativa na cidade, sobre o futuro nos que nela habitam.

2.2.2| Etapas do processo

A participação da comunidade no planeamento urbano é um processo multifacetado que pode ser dividido em várias etapas, de forma a garantir que todas as vozes são ouvidas e integradas.

John Turner (1976), na publicação *Housing by people: Towards Autonomy in Building Environments*, defende o papel ativo das comunidades na criação e gestão dos seus ambientes construídos, garantindo o envolvimento ativo das comunidades em todas as etapas do processo, apresentando o processo dividido em três etapas temporais: (1) planeamento – que envolve a realização de diagnósticos participativos, onde os técnicos colaboram diretamente com a comunidade para mapear os recursos existentes e identificar os problemas e necessidades; (2) construção – é autoconstrução e a participação ativa da comunidade, onde os moradores são empoderados para construir as suas próprias casas e infraestruturas, utilizando os seus conhecimentos e recursos locais, sendo que os técnicos fornecem apenas suporte e orientação; e (3) gestão – é a etapa que os moradores assumem a responsabilidade pela manutenção contínua das infraestruturas, garantindo que as soluções implementadas continuam a atender as suas necessidades (Turner, 1976).

Nabeel Hamdi (1995), na publicação *Housing without Houses: Participation, flexibility, enablement*, acrescenta mais duas etapas ao processo, divide assim o processo em cinco etapas: (1) iniciação – é onde os objetivos do projeto são definidos e o âmbito em que ocorre; (2) planeamento – envolve desenvolver os detalhes do projeto, orçamentar e identificar os recursos; (3) desenho – nesta etapa os detalhes são mais desenvolvidos; (4) implementação – é a execução efetiva do projeto, com a implementação e construção; e (5) manutenção – é a fase da manutenção e gestão do processo a longo prazo, que envolve a preservação do construído.

Lawrence Susskind (2002) desenvolve um modelo de planeamento em sete etapas (Figura 2:4), com o objetivo de facilitar os processos colaborativos e a resolução de conflitos, garantindo que todas as partes interessadas são ouvidas em todas as fases do processo, e que os seus problemas são abordados, garantindo que as soluções desenvolvidas são inclusivas e sustentáveis.

Susskind fundamenta cada etapa do modelo com contribuições teóricas de outros autores. A primeira etapa – Definir o problema – envolve a definição clara do problema que é preciso resolver, entendendo as suas causas e consequências. Apresenta-nos as ideias de Melvin Webber e Horst Rittel (1973) que introduzem o conceito dos “problemas perversos” no planeamento urbano, argumentando que esses problemas são difíceis de definir e não apresentam soluções claras, o que reforça a importância de definir com precisão o problema desde o início do processo.

A segunda etapa – Mapear os interesses das partes interessadas – é identificar e mapear os interesses, as necessidades e os desejos de todos os envolvidos no processo. Apresenta-nos as ideias de Martin Meyerson e Edward Banfield (1955), que discutem a importância de considerar os diferentes interesses e valores das diferentes partes interessadas, eles argumentam que quando todas as vozes são ouvidas e integradas, ajudam a evitar conflitos futuros e facilita a construção de consenso entre os participantes.

A terceira etapa – Analisar a resistência institucional e as pressões por reforma – envolve a análise das barreiras institucionais que podem impedir a implementação das mudanças necessárias. Norman Krumholz (1990), Jane Jacobs (1961/2000) e John Friedmann (1973; 1987) reforçam a importância de reformar as estruturas institucionais, de forma a promover um planeamento mais inclusivo.

A quarta etapa – Envolver as partes interessadas – é envolver ativamente todas as partes interessadas no processo. Por exemplo, Paul Davidoff (1965) introduz o conceito do planeamento de defesa, onde os planeadores devem atuar como defensores dos interesses das comunidades marginalizadas e desfavorecidas.

Na quinta etapa – Procurar um acordo sobre o que precisa ser feito – as partes interessadas devem trabalhar juntos para chegar a um acordo sobre as ações e as mudanças necessárias. T.J. Kent (1964) e Alan Altshuler (1965) discutem a importância de construir consenso entre as partes interessadas no processo, argumentando a necessidade de negociações e de alcançar acordos entre as partes envolvidas.

A sexta etapa – Implementar mudanças nas políticas, programas e procedimentos – é garantir que as decisões acordadas sejam efetivamente colocadas em prática. Charles Lindblom (1959) na sua teoria sugere que as mudanças nas políticas devem ser implementadas de maneira gradual e adaptada. Aaron Wildavsky (1987) argumenta que a implementação é um processo complexo e que requer monitorização contínua e que necessita de ajustes. Robert Caro (1974) reforça a importância de compreender o impacto das políticas ao nível local e a necessidade de adaptar essas mudanças à realidade de cada comunidade.

A última etapa – Refletir, incentivar a aprendizagem pública e fazer ajustes – é baseada no conceito da "prática reflexiva" de Donald Schön (1983), que afirma a necessidade de reflexão continua e de ajustes baseados no feedback das partes interessadas e dos resultados observados, isto é, um ciclo continuo de avaliação.

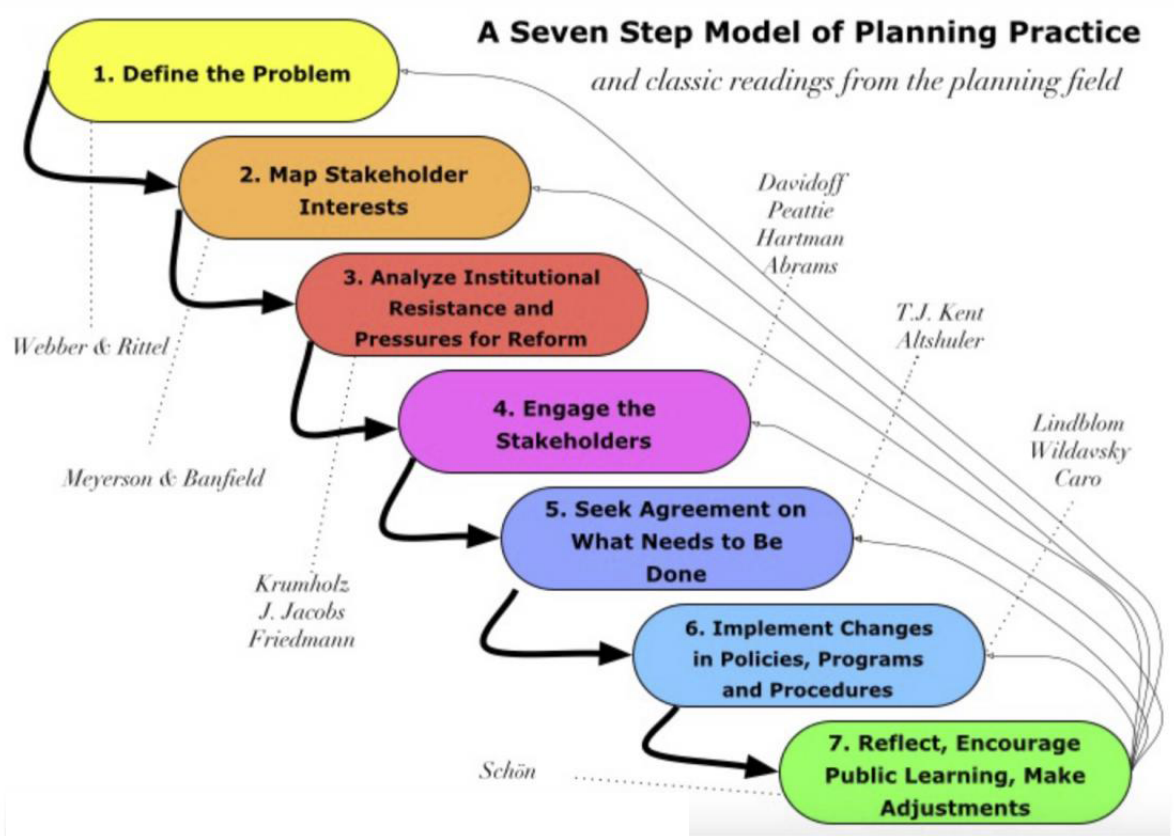


Figura 2:4 – Modelo de planeamento em sete etapas, segundo Lawrence Susskind. Fonte: Susskind (2002).

Em síntese, o envolvimento das comunidades em diferentes etapas do projeto é determinante para o nível de participação e, consequentemente, para a eficácia dos resultados. Quanto mais fases do processo envolverem os utilizadores, maior será a capacidade destes de responder de forma ativa e crítica ao ambiente construído. Esta participação progressiva fortalece o sentido de pertença e empoderamento dos cidadãos, ao mesmo tempo que assegura que as soluções desenvolvidas são ajustadas às necessidades reais e específicas da comunidade.

Adicionalmente, a participação ativa contribui para a criação de um ambiente mais sustentável e democrático, onde as decisões refletem a diversidade de vozes e experiências dos habitantes. Ao integrar os cidadãos no processo de tomada de decisões, as soluções urbanas não só ganham em eficácia, como também promovem uma maior coesão social e resiliência nos espaços urbanos, favorecendo a adaptação contínua às mudanças e desafios urbanos.

2.2.3| Metodologias

O envolvimento dos profissionais, como arquitetos, engenheiros e designers, é essencial no processo de criação de metodologias participativas e colaborativas que facilitem a tomada de decisões conjuntas. Segundo Sanoff (2000), o papel desses profissionais é atuar como facilitadores, desenvolvendo metodologias organizadas em diversas etapas e utilizando técnicas adequadas para garantir a inclusão de todas as partes interessadas. Entre as várias metodologias existentes, destacam-se a de Jorge Mario Jáuregui (2012) e a *Co-City*, proposta pelo LabGov (2018), que se baseiam em processos organizados por fases para sistematizar a colaboração entre os diversos atores.

A metodologia de Jorge Mario Jáuregui é estruturada em cinco fases hierárquicas (Figura 2:5): (1) Conceptualização/Identificação, onde se constitui uma equipa multidisciplinar e se identifica o problema; (2) Diagnóstico, com análise das informações recolhidas na fase anterior; (3) Desenvolvimento, que envolve a criação de um plano de intervenção; (4) Implementação, onde o plano é executado; e (5) Monitorização/Manutenção, que visa garantir a continuidade do processo, embora o autor alerte para a negligência desta fase em muitos casos (Jáuregui, 2012). Esta abordagem enfatiza a importância de um acompanhamento contínuo após a conclusão das obras, promovendo uma prática sustentável.

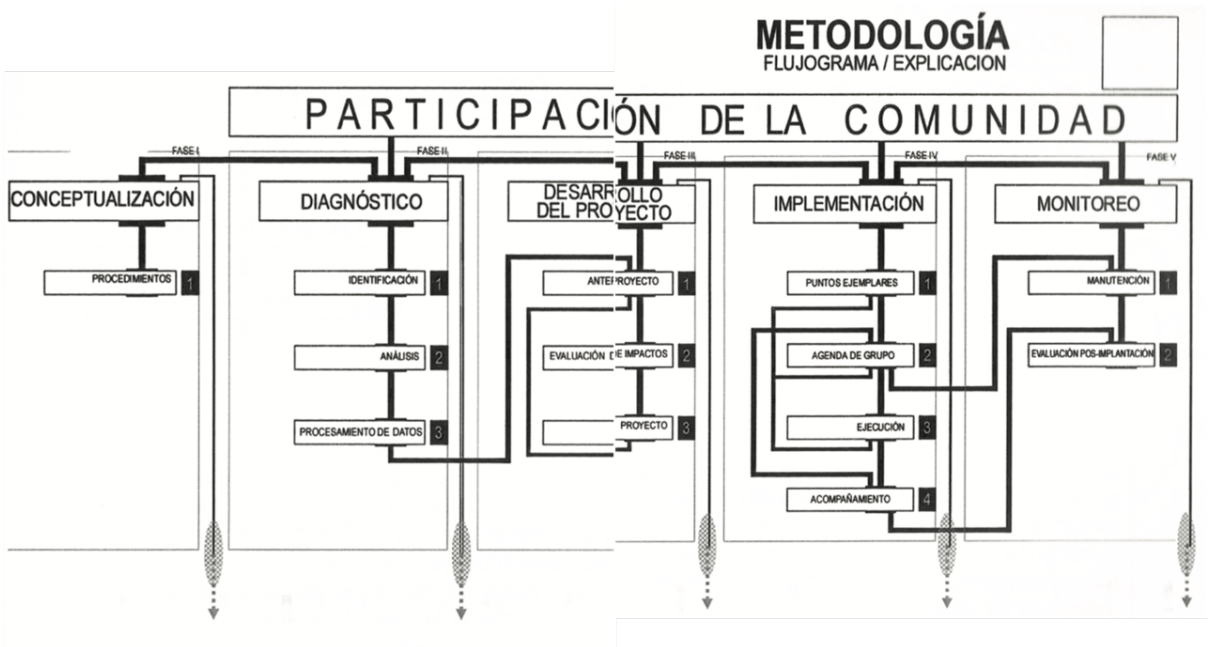


Figura 2:5 – Metodologia participativa, segundo Jorge Mario Jáuregui. Fonte: Jáuregui (2012), p. 98-99.

A metodologia Co-City desenvolvida pelo Laboratório para a Governança Urbana (LabGov) em 2018, é fundamentada no conceito da cidade como um bem comum urbano (LabGov, 2018). Este

LabGov vê a cidade como um espaço compartilhado e administrado coletivamente por uma rede diversificada de atores, onde o principal objetivo é que todas as partes interessadas colaborem ativamente na gestão e desenvolvimento dos recursos urbanos, promovendo uma governança inclusiva e participativa. Este modelo de governança urbana é fundamentado na participação ativa e inclusiva das comunidades locais, que colaboram em todas as fases do processo de planeamento e implementação de políticas e projetos urbanos. A ideia central é que a cidade deve ser gerida de forma colaborativa, com todas as partes interessadas trabalhando juntas para promover um desenvolvimento urbano mais equitativo e sustentável. Assim, o Ciclo do Co-City (Figura 2:6) apresenta uma estratégia em seis fases: (1) a organização de eventos para o contacto informal com os atores locais, de forma a conhecer os valores e potenciais; (2) o mapeamento das características da área de intervenção; (3) a realização de atividades para identificar os atores e as possíveis associações entre projetos que tenham objetivos comuns; (4) o planeamento do protótipo do processo de co-governança, que parte das reflexões sobre os resultados das etapas anteriores; (5) a testagem do protótipo; e (6) a adaptação do processo às normas legais e institucionais (LabGov, 2018).

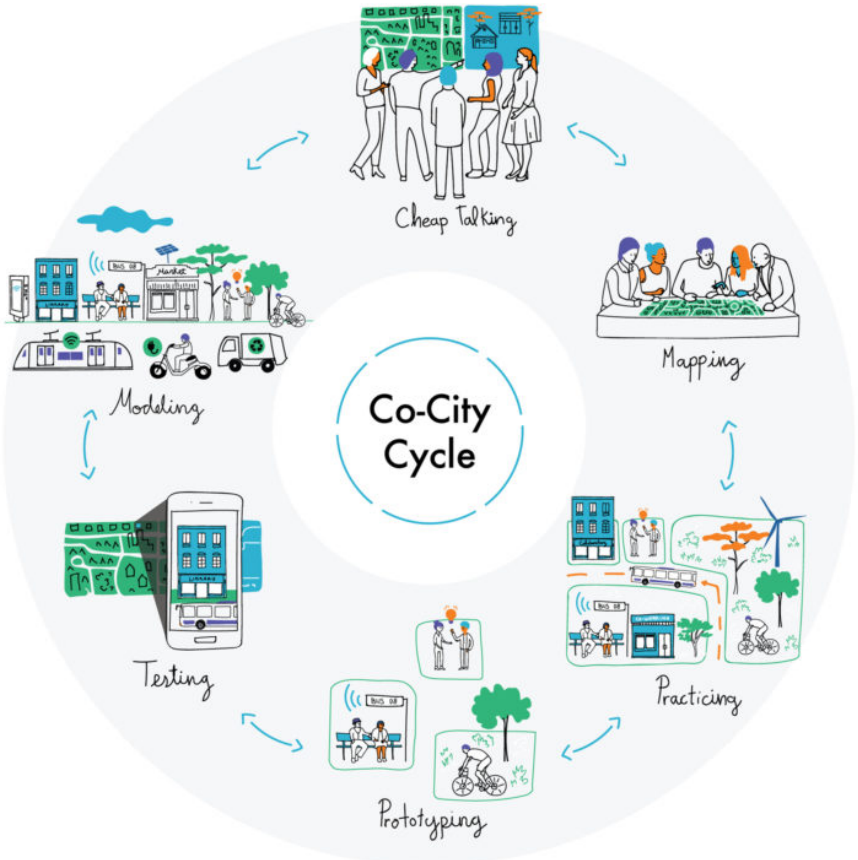


Figura 2:6 – Metodologia Co-City, da *LabGov*. Fonte: *LabGov* (2018).

Em suma, tanto Jáuregui como o LabGov destacam a importância de metodologias estruturadas por fases, que promovam a participação ativa e contínua das comunidades e dos profissionais, garantindo que as soluções desenvolvidas sejam adaptadas às necessidades específicas de cada contexto urbano.

2.2.4| Métodos e técnicas

A participação e colaboração em arquitetura é um processo que envolve diversas pessoas, de todas as idades, o que dificulta a elaboração de um processo adequado a todos os participantes, é necessário adaptar as diversas idades, e de acordo com os objetivos a alcançar. Existe uma ampla variedade de métodos e técnicas disponíveis na arquitetura participativa e colaborativa, prevalecendo o princípio da dinâmica em grupo, com o uso de técnicas interativas na tomada de decisão (Sanoff, 2000).

A partir da década de 1980, surge uma abordagem significativa para representar a mudança de paradigmas, com o surgimento de métodos participativos, destacando-se o Diagnóstico Rural Participativo (1997) de Robert Chambers, inicialmente definido por Diagnóstico Rural Rápido. Chambers (1994) argumenta que as abordagens tradicionais de desenvolvimento falham porque não consideram o conhecimento e as necessidades das comunidades locais, em contrapartida, ele defende a utilização de métodos participativos que colocam as comunidades no centro do processo de desenvolvimento.

Em relação ao diagnóstico rural participado, Chambers (1994) apresenta três visões da participação: (1) a participação como uma designação superficial; (2) a participação como um modo de envolver as populações locais rurais e pobres nos projetos, promovendo uma colaboração mais ativa e significativa; e (3) a participação como um modo de emancipar estes grupos locais, onde as comunidades são capacitadas com ferramentas para tomar decisões.

Chambers (1994) considera que as principais contribuições para os métodos participativos são a realização do trabalho de campo e a construção flexível e contínua do conhecimento, valorizando a observação ativa e a permanência no campo, permitindo um entendimento mais profundo e contextualizado das realidades locais, para garantir que os projetos de desenvolvimento são verdadeiramente representativos e respondem às necessidades das comunidades, bem como garantir os diálogos entre os facilitadores e a população local.

O arquiteto Henry Sanoff (1934 - ...) organiza as diversas técnicas no manual *Community Participation Methods in Design and Planning*, determinando cinco categorias metodológicas. As principais técnicas para Sanoff (2000) são: (1) os métodos de consciencialização; (2) os métodos indiretos; (3) os métodos de interação em grupo; (4) os métodos abertos; e (5) os jogos participativos.

Os métodos de consciencialização, ou *Awareness Methods*, são um conjunto de técnicas que pretendem apresentar o local ou o problema a ser resolvido, através de um processo de arquitetura

participativa. As técnicas enumeradas por Sanoff (2000) são: exposições, ou *Exhibits* – exposições realizadas em espaços públicos, com objetivo de informar a comunidade no futuro processo de participação; meios de comunicação, ou *News Media* – divulgação do processo de participação através dos diversos meios de comunicação como jornais, revistas, televisão, entre outros; e visitas de campo, ou *Walking tours* – visita para observação do lugar onde irá decorrer o processo participativo, permitindo aos participantes criar uma relação de proximidade e de laço com a realidade do lugar.

Os métodos indiretos, ou *Indirect Methods*, são técnicas que ajudam a coletar informação e opiniões sobre a realidade existente de forma a identificar problemas. Esta abordagem produz resultados rápidos e facilmente quantificados, Sanoff (2000) identifica: questionários, ou *Questionnaires*, permitem recolher dados e opiniões da comunidade, de modo simples e rápido; e entrevistas, *Interviews*, são entrevistas que permitem levantar informação mais abrangente e detalhada.

Os métodos de interação em grupo, ou *Group Interaction Methods*, são técnicas de grupo fundamentais para um processo participativo. As técnicas indicadas por Sanoff (2000) são: workshops; processo de grupo, ou *Group Process*; círculos de estudo, ou *Study Circles*; Brainstorming; montagem de imagens, ou *Streetscapes*; mapas; diagramas e maquetes.

Os métodos abertos, ou Open-ended Methods, procuram informar a comunidade, geralmente numa fase final do processo de arquitetura participativa, Sanoff (2000) refere: televisão participativa, ou *Participatory cable television*, a divulgação na televisão ajuda na comunicação a larga escala; boletim de planeamento, ou *Planning ballot*, concebida como uma forma de ampliar a participação ativa, fornecendo um meio de dar voz a toda comunidade; e tecnologia digital, ou *Digital technology*, a tecnologia digital facilita a comunicação e colaboração no processo.

Os jogos participativos, ou *Participation Games*, são uma forma de organizar a tomada de decisões em grupo. O jogo é uma técnica participativa de uma simulação de uma situação real que permite aos participantes encenar/simular situações e visualizar cenários de outras perspetivas. O jogo deve incluir uma variedade de materiais e atividades que se organizam de acordo com os objetivos atingir.

Nick Wates (2000), no manual *The Community Planning Handbook*, apresenta uma diversidade de métodos criados nas últimas décadas e das suas possíveis aplicações, destacando a importância de envolver a comunidade em todas as fases do projeto. Wates (2000) propõe diversos métodos, apresenta-se nesta investigação alguns exemplos como: oficinas de arte, ou *art workshops* – são locais que geram ideias criativas, que podem ajudar as pessoas locais a trabalhar com artesãos e profissionais, com o intuito de desenvolver soluções para algum problema levantado; fórum de planeamento com a comunidade, ou *community planning forum* – são eventos que pretendem promover a interação informal, a troca de ideias entre todas as partes interessadas; *design game* – são uma espécie de puzzles, uma abordagem altamente visual de permitir às pessoas explorar formas

diferentes através de colagens, recortes, peças, entre outras; diagramas, ou *diagrams* – os usuários constroem diagramas ou mapas com base na informação recolhida e na análise de dados; jogos, ou *gaming* – os jogos são "(...) desenvolvidos para espelhar cenários de planeamento da vida real (...)"[28] (Wates, 2000, p. 68); maquetes, ou *models* – o uso de maquetes para envolver as pessoas no desenho de soluções; passeios de reconhecimento, ou *reconnaissance trip* – são passeios de reconhecimento da área de intervenção; dispositivos de rua, ou *street stall* – são dispositivos interativos que permitem a população dar sua opinião, a comentar e debater sobre o projeto.

Em síntese, todas as técnicas de participação e colaboração requerem tempo de planeamento e objetivos claramente definidos, "(...) a chave para tornar o design comunitário eficaz é uma variedade de técnicas para permitir que profissionais e leigos colaborem de forma criativa (...)"[29] (Sanoff, 2006, p. 138), ou seja, os métodos podem variar de acordo com as finalidades e com a etapa onde são usados, tendo sempre consciência das implicações da escolha dos métodos e da sua adaptação ao contexto, pois podem gerar diferentes perspetivas sobre os resultados pretendidos.

2.2.5| Ferramentas

"As novas ferramentas estão focadas no que as pessoas fazem, ou seja, no que elas criam a partir dos toolkits que fornecemos para que elas possam expressar seus pensamentos, sentimentos e sonhos."[30]

Elizabeth Sanders, 1999, p. 4

O uso de ferramentas adequadas desempenha um papel crucial no envolvimento dos participantes nos processos de tomada de decisão, capacitando-os a participar e a colaborar ativamente contribuindo para mudanças sociais significativas. Estas ferramentas não apenas facilitam o envolvimento, mas também capacitam as pessoas ao fornecer-lhes os meios para controlar e gerir o conhecimento produzido durante o processo participativo (Whyte, 1980/2001). Ao capacitar os cidadãos, estes tornam-se agentes ativos na criação de soluções que respondam às suas necessidades, promovendo uma participação mais inclusiva e informada.

Nos últimos anos, têm sido desenvolvidos diversos métodos, técnicas e *toolkits* que permitem aceder ao conhecimento e à experiência da comunidade, promovendo um planeamento urbano colaborativo. Estas ferramentas servem como mediadoras no processo de participação, garantindo que o conhecimento local é integrado de forma eficaz nas decisões tomadas, o que resulta em

[28] Tradução livre da autora. No original: "(...) devised to mirror real life planning scenarios (…)".
[29] Tradução livre da autora. No original: "the key to making community design work effectively is a range of techniques for enabling professional and lay people to creatively collaborate (...)"
[30] Tradução livre da autora. No original: "The new tools are focused on what people make, i.e, what they create from the toolkits we provide for them to use in expressing their thoughts, feelings and dreams".

intervenções mais alinhadas com as necessidades e expectativas da comunidade. O desenvolvimento contínuo de tais ferramentas por arquitetos tem sido essencial para fortalecer o papel das comunidades no desenho e na implementação de políticas e projetos que afetam o seu ambiente.

2.2.5.1| Participação com *toolkits* - definição, produção e tipos de *toolkits*

A definição de *toolkit*, é referida no artigo, *A Framework for organizing the tools and techniques of participatory design*, como "(…) uma coleção de ferramentas que são usadas em combinação para atender a um propósito específico (...)"[31] (Sanders et al., 2010, p. 2).

Na participação, um *toolkit* representa um conjunto de ferramentas que permite, a qualquer pessoa, colaborar no processo de criação, através da manipulação de elementos físicos a duas e/ou três dimensões (Sanders & Stappers, 2014). As ferramentas e as instruções que integram o *toolkit* dependem do objetivo e do contexto do exercício (Sanders et al., 2010), sendo que os resultados do processo participativo derivam da utilização do *toolkit* por parte do participante. Todas as pessoas envolvidas no processo participativo devem projetar e expressar as suas necessidades, desejos e aspirações através do uso e interpretação do *toolkit* (Sanders & Stappers, 2014).

Os *toolkits* servem não apenas como meio de expressão das ideias da comunidade, mas também como meio para sensibilizar, estruturar e evocar as ideias dentro ou entre as pessoas (Sanders & Stappers, 2014), através do uso de ferramentas manipuladas durante atividades de grupo. Existe uma grande diversidade de *toolkits*, o que resulta numa variedade de ferramentas com elementos de duas e três dimensões, fotografias, formas, palavras, entre outros. Para Sanders e Stappers (2012), o *toolkit* deve ter elementos adaptados a cada exercício, a cada objetivo, bem como do contexto em que será aplicado, devendo apresentar diversidade de conteúdos, estética e formas, sendo fundamental determinar regras para a usabilidade dos mesmos.

Na produção de *toolkits* é importante ter em conta três fatores, que permitem criar e organizar ferramentas, segundo Janders e Stappers (2012) são: (1) a dimensão, os elementos podem ter duas ou três dimensões; (2) o conteúdo, pode ser apresentado de forma cognitiva ou expressiva; e (3) o tempo, o exercício pode ocorrer no presente ou no resultado das ações no futuro.

Elizabeth Sanders (1999), fundadora da *Make Tools*, procura uma linguagem para utilizadores e não apenas para designers, que permita valorizar as experiências das pessoas de diferentes perspetivas. Na sua investigação foram encontrados diferentes tipos de *toolkits*, no artigo *PostDesign and Participatory Culture*, os *toolkits* são agrupados em dois tipos: *toolkits* emocionais, ou *Emotional Toolkits*, e *toolkits* cognitivos, ou *Cognitive Toolkits*, em ambos é essencial o diálogo e discussão que

[31] Tradução livre da autora. No original: "(…) a collection of tools that are used in combination to serve a specific purpose (…)"

acompanhe os elementos produzidos (Sanders, 1999). Os *toolkits* emocionais, ou *Emotional Toolkits*, recorrem a ferramentas como colagens ou diários, que permitem aos participantes produzirem elementos a partir de sentimentos e emoções. Os toolkits cognitivos, ou *Cognitive Toolkits*, transmitem conhecimento intelectual a partir de mapas, maquetes, diagramas, entre outros.

No artigo, *Tools for Designers, products for users?*, de Stapper e Sanders (2005), classificou os *toolkits* como "generative toolkits", separando-os em três grupos: (1) *toolkits* de colagens de imagens, ou *Image-Collaging toolkits*; (2) *toolkits* de mapeamento da mente, ou *Mind-Mapping toolkits*; e (3) *toolkits* modelos 3D, ou *3-D Modeling toolkits*.

As ferramentas e técnicas são distribuídas de acordo com a sua forma, segundo o artigo *A Framework for Organizing the tools and techniques of participatory design*, de Elizabeth Sanders, em parceria com Eva Brandt e Thomas Binder, organizando os tipos de *toolkits*: fazer, ou *making*; dizer, ou *telling*; e encenar, ou *enacting*. O fazer consiste em ferramentas que possibilitam criar objetos concretos, como mapas, colagens, maquetes, entre outros. O dizer são ferramentas que implicam elementos que suportam atividades orais, como observação, diários, entre outros. O encenar, representa ferramentas que incentivam o uso corporal para expressar ideias.

O uso de *toolkits* nos processos participativos e colaborativos em arquitetura tem ganho relevância nos últimos anos, com diversos casos práticos a serem partilhados. Um exemplo notável é o livro *The Placemakers Guide to Building Community*, de Nabeel Hamdi (2010), que se destaca como um manual prático de intervenções comunitárias, oferecendo estratégias para capacitar as comunidades por meio de um conjunto de métodos e ferramentas, organizados como *toolkits*. Este manual apresenta um enfoque sistemático na revitalização comunitária, proporcionando aos profissionais da área uma abordagem estruturada para promover o envolvimento comunitário e a implementação de soluções sustentáveis.

2.3| Requalificar o espaço público com a comunidade

"Temos de reconciliar a visão tradicional dos decisores com as ideias e visões dos cidadãos, criando novos consensos com base nas redes ou heterarquias, em vez das hierarquias. É disso que trata o urbanismo emergente: planeamento de baixo para cima, com as pessoas e para as pessoas."

Helena Roseta, 2015

O espaço público é o lugar de encontro de várias gerações, sendo determinante para a qualidade de vida das comunidades. Pretende-se que o espaço público seja o palco das ações. Neste capítulo pretende-se apresentar de forma breve o programa BIP/ZIP, e as ações que foram desenvolvidas no espaço público com a comunidade neste programa em AUGI e nos Bairros PRODAC.

Os Bairros e Zonas de Intervenção Prioritárias (BIP/ZIP) da Câmara Municipal de Lisboa, surgiram no âmbito do Programa Local de Habitação, e são definidos como um instrumento de política pública municipal. O objetivo do programa é a coesão social e territorial (CML, 2010a, 2012a), através da promoção de micropráticas urbanas de requalificação e reabilitação do território, numa parceria ativa entre os habitantes e os parceiros locais – associação de moradores, juntas de freguesias, IPSS, escolas, entre outros.

A Estratégia BIP/ZIP estrutura-se em quatro ferramentas: (1) a carta BIP/ZIP, que identifica os territórios de intervenção prioritária; (2) um programa anual de financiamento a projetos propostos e realizados por a rede de parceiros da iniciativa local; (3) gabinetes públicos de apoio técnico e político aos processos nestes territórios; e (4) as redes de colaboração entre os vários atores do desenvolvimento local (DMHDL, 2017).

A carta BIP/ZIP (Figura 2:7) define os sessenta e sete bairros ou zonas prioritárias, demonstrando que muitos desses territórios são contíguos ou em "ilhas". Estes territórios prioritários incluem quatro tipologias diferentes: municipal, histórico, AUGI, outro/misto.



Figura 2:7 - Carta BIP/ZIP. Disponível em: https://bipzip.lisboa.pt/conhece-os-bipzip/carta/index.htm (consultado em 18 jun. 2024).

A partir da observação do projeto Fórum Urbano, da Associação Localsapproach, financiado pelo BIP/ZIP, que criou uma plataforma digital colaborativa com foco nos projetos desenvolvidos pelo BIP/ZIP, pretende-se olhar para as ações realizadas em AUGI e nos Bairros PRODAC.

Esta plataforma digital é uma ferramenta que facilita a comunicação e a disseminação das iniciativas de intervenção local, que têm um impacto significativo na vida das comunidades. A plataforma tem trezentos e noventa projetos para explorar, organizados por temas, modos de fazer, atividades e temas do programa. Assim, optou-se por filtrar nesta plataforma (Tabela 2:1) o tema - Espaço Público - e o tema do programa - Reabilitação e Requalificação de Espaços -, em AUGI e nos Bairros PRODAC, por ser a escala mais próxima ao testado na componente prática da investigação.

Tabela 2:1 - Projetos BIP/ZIP - AUGI e Bairros da PRODAC. Fonte: Fórum Urbano

	BIP/ZIP						
	NOME DO PROJETO	ANO	TEMA DO PROGRAMA	TEMA	PROMOTORES	PARCEIROS	DESTINATARIOS
AUGI	+PERTO	2014	REABILITAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇOS	INCLUSÃO, AMBIENTE, ESPAÇO PÚBLICO	JUNTA DE FREGUESIA DO LUMIAR	ADMINISTRAÇÃO CONJUNTA DA AUGI QUINTA DO OLIVAL/CASAL DOS ABRANTES + CLUBE TÉNIS PAÇO DO LUMIAR	COMUNIDADE
	AINDA +PERTO	2015	MELHORAR A VIDA NO BAIRRO	AMBIENTE, CIDADANIA, ESPAÇO PÚBLICO, SAÚDE	JUNTA DE FREGUESIA DO LUMIAR + CLUBE TÉNIS PAÇO DO LUMIAR	ADMINISTRAÇÃO CONJUNTA DA AUGI QUINTA DO OLIVAL/CASAL DOS ABRANTES	COMUNIDADE
BAIRRO PRODAC	JOGOS DE RUA	2012	PROMOÇÃO DA CIDADANIA	CIDADANIA, CULTURA, ESPAÇO PÚBLICO, ESPAÇOS COLETIVOS, INCLUSÃO	BEYOND WALLS	GUPO INFORMAL GRUPO DE JOVENS PRODAC	COMUNIDADE + IDOSOS + JOVENS + CRIANÇAS
	PRODAC NORTE - FORA DE PORTAS	2013	REABILITAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇOS	ESPAÇO PÚBLICO, CIDADANIA, ECONOMIA, MOBILIDADE	ASSOCIAÇÃO DE MORADORES DO BAIRRO DA PRODAC	GRUPO INFORMAL ARQMOB	COMUNIDADE + DESEMPREGADOS
	PRODAC SUL: ESPAÇO COMUM	2014	REABILITAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇOS	CIDADANIA, ECONOMIA, ESPAÇO PÚBLICO, ESPAÇOS COBERTOS, INCLUSÃO	ASSOCIAÇÃO DE MORADORES DO BAIRRO DO VALE FUNDÃO - MARVILA	GRUPO INFORMAL ARQMOB	COMUNIDADE
	O LUGAR PARA A PARTICIPAÇÃO	2015	REABILITAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇOS	ESPAÇO PÚBLICO, CIDADANIA, MOBILIDADE	ASSOCIAÇÃO DE MORADORES DO BAIRRO DA Prodac Norte	GRUPO INFORMAL ARQMOB	COMUNIDADE
	LABORATÓRIO DE PARTICIPAÇÃO	2015	REABILITAÇÃO E REQUALIFICAÇÃO DE ESPAÇOS	ESPAÇO PÚBLICO, CIDADANIA, CULTURA, ESPAÇOS COLETIVOS	ASSOCIAÇÃO DE MORADORES DO BAIRRO DO VALE FUNDÃO - MARVILA	GRUPO INFORMAL ARQMOB	COMUNIDADE + DESEMPREGADOS
	PEDALADA	2020	PROMOVER A DINAMIZAÇÃO COMUNITÁRIA E A CIDADANIA	MOBILIDADE, DIGITALIZAÇÃO, ECONOMIA, ESPAÇO PÚBLICO	GRUPO RECREATIVO JANZ E ASSOCIADOS + RÉS DO CHÃO ASSOCIAÇÃO	JUNTA DE FREGUESIA DE MARVILA + GRUPO COMUNITÁRIO 4 CRESCENTE + SANTA CASA DA MISERICÓRDIA DE LISBOA + UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA	JOVENS

Após a análise dos diversos projetos do programa BIP/ZIP, com os filtros referidos anteriormente, procedeu-se a uma análise mais detalhada dos projetos realizados no Bairro PRODAC, pelo Ateliermob, por ser aqueles que já é possível verificar a intervenção no espaço público.

O Ateliermob tem desempenhado um papel importante na implementação de diversas iniciativas no âmbito do Programa BIP/ZIP, no Bairro PRODAC, focando principalmente na reabilitação e requalificação de espaços. Os projetos pretendem melhorar a qualidade de vida dos habitantes, promover a inclusão social e dinamizar as comunidades locais.

O Bairro PRODAC (Associação de Produtividade na Autoconstrução), foi implantado na Quinta Marquês de Abrantes e Vale de Fundão, em Marvila, e realojou a população do Bairro Chinês, numa intervenção de grandes dimensões no início da década de 1970, que inclui no processo os moradores com a autoconstrução das suas próprias habitações e espaços comunitários, sendo um dos maiores aglomerados de habitação de génese ilegal em Lisboa, em terrenos cedidos pela CML. Durante várias décadas, os moradores lutaram pelo direito de serem reconhecidos como proprietários legítimos das habitações que construíram.

A Associação de Moradores do Bairro PRODAC Norte, zona referente às edificações construídas na primeira fase do projeto de realojamento, tem cooperado desde 2011 com o gabinete de arquitetura Ateliermob, para regularizar a estrutura de propriedade do bairro (Gomes & Ferreira, 2015). O financiamento do programa BIP/ZIP, permitiu produzir os processos de licenciamento necessários à conclusão da operação, assim como diversos trabalhos de requalificação do espaço público no bairro. Destacam-se dois projetos do programa BIP/ZIP, para os Bairros PRODAC: (1) PRODAC Norte – Fora de Portas; e (2) O Lugar da Participação, no PRODAC Sul.

(1) PRODAC Norte – Fora de Portas

O projeto *Fora de Portas* iniciou-se numa segunda fase, após os bairros PRODAC Norte e Sul terem obtido o licenciamento das habitações. O Ateliermob, em conjunto com as associações de moradores, candidatou-se a pedidos de financiamento do programa BIP/ZIP, com o intuito de continuar a trabalhar nos espaços públicos destes bairros, intervindo na sua melhoria através de um processo participativo. Destacam-se intervenções como a reparação de muros e pavimentos, bem como a construção de um anfiteatro, este último realizado apenas numa candidatura posterior – *O Lugar da Participação* – devido à limitação orçamental, que impossibilitou a conclusão integral da ordem de trabalhos inicialmente prevista. A reabilitação dos pavimentos, a regularização das superfícies de rampas e escadas, e a colocação de guardas em alguns espaços comuns, permitiu à comunidade uma circulação mais segura no bairro, enquanto, a pintura de todos os muros mudou totalmente a imagem do bairro.

A intervenção no espaço público trouxe à comunidade a preocupação com a manutenção dos espaços, uma vez que a mão-de-obra foi fornecida pelos próprios moradores, muitos dos quais

possuíam experiência profissional na área da construção civil. Este envolvimento reforçou o sentido de pertença ao bairro e ao que ajudaram a construir. Após esta intervenção, vários moradores decidiram também realizar obras de melhoria nas fachadas das suas habitações.

(2) O Lugar para a Participação

O nome da candidatura *O Lugar para a Participação* serviu como mote para a criação de um espaço de encontro e reunião dos moradores no PRODAC Sul, proporcionando ao bairro um espaço público único. Esta iniciativa surgiu da necessidade de criar um local acessível dentro do bairro, uma vez que as assembleias de moradores até então eram realizadas num equipamento fora do bairro, com acesso bastante difícil, especialmente para os moradores com mobilidade reduzida. O gabinete de arquitetura Ateliermob em articulação com a comunidade, decidiu projetar um anfiteatro ao ar livre no limite norte do bairro, junto ao café da Associação de Moradores, até então o único espaço privilegiado de encontro dos moradores.

O anfiteatro (Figura 2:8 e 2:9) foi desenhado de modo a entender-se como um prolongamento do bairro que liga duas cotas diferentes, sendo um espaço que permite o convívio diário entre moradores, a realização das assembleias de moradores ou pode ser usado para eventos culturais. O anfiteatro tira partido da pendente natural do terreno, sendo a área de palco na zona mais baixa do jardim. No jardim onde está implantado não existia uma ligação direta entre a cota mais alta e a cota mais baixa do jardim, assim é construída uma escadaria paralela ao auditório, para ligar estas duas cotas do bairro.

Uma vez terminado o anfiteatro e com novo financiamento – projeto *Laboratório de Participação* -, foram desenvolvidos os trabalhos de reparação de muros e escadas no interior do bairro, uma das prioridades definidas pela Assembleia de Moradores.

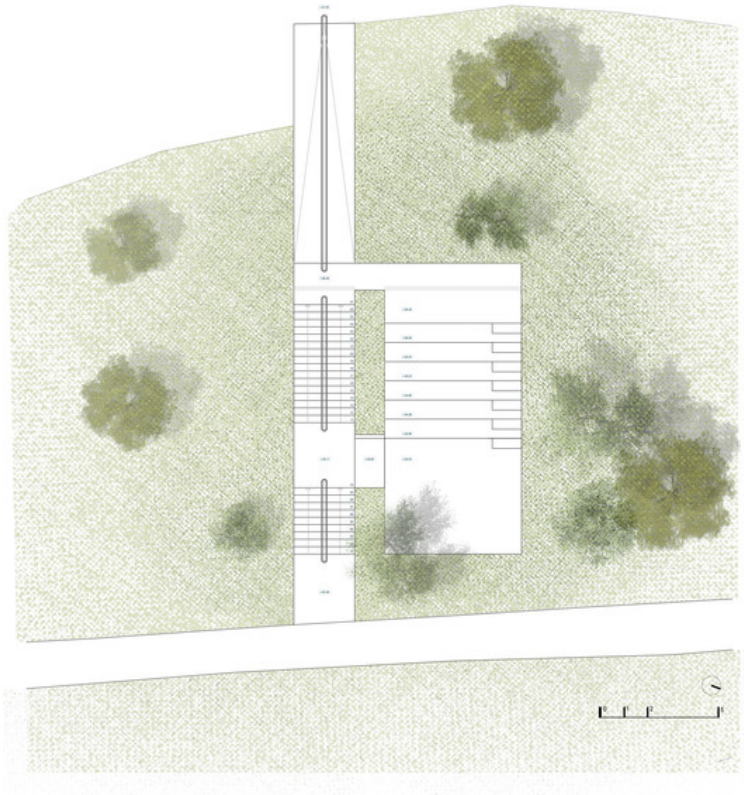


Figura 2:8 - Planta do anfiteatro. Fonte: Ateliermob (2016).



Figura 2:9 - Fotografia do anfiteatro. Fonte: Nelson d´Aires (2016).

O programa BIP/ZIP representa uma abordagem inovadora e eficaz para a transformação urbana e a promoção da coesão social, ao colocar as comunidades no centro de todo o processo de desenvolvimento e ao apoiar diversos projetos comunitários, contribuindo para a construção de uma cidade justa, inclusiva e democrática.

2.4| Notas finais do capítulo

Neste capítulo, adota-se um novo olhar sobre o espaço público, valorizando-o como um bem essencial para a comunidade, já que é nele que as pessoas circulam e interagem, sendo estas quem dá vida às cidades (Jacobs, 1961/2000). A colaboração entre diferentes atores e os processos participativos tornam-se cruciais na tomada de decisões sobre o desenho dos espaços urbanos e a qualidade de vida nesses lugares. Ao se apropriarem do espaço público, as pessoas desenvolvem uma conexão e um sentimento de reconhecimento com o local, reforçando o seu sentido de pertença.

A participação, como princípio, é uma herança deixada pela obra de Giancarlo de Carlo, especialmente no seu texto fundamental *Architecture's Public* (1970). Este conceito, que coloca a participação no centro do processo arquitetónico, mantém-se hoje como uma responsabilidade social e política da arquitetura, particularmente no que diz respeito às intervenções no espaço público das cidades e à escala dos bairros. O processo de colaboração, resultado da valorização do conhecimento e envolvimento da comunidade no processo participativo, representa um ato democrático, na resolução de problemas do espaço público.

Este capítulo tem como objetivo fazer uma reflexão crítica sobre a evolução dos processos participativos no campo da arquitetura e do urbanismo, destacando como a participação dos cidadãos se tem tornado um elemento crucial no design e planeamento do ambiente urbano. Desde o conceito do direito à cidade, proposto por Lefebvre (1968/2012), até às práticas contemporâneas de *co-design*, observa-se uma transformação significativa na forma como os ambientes urbanos são concebidos e moldados, promovendo uma maior inclusão e corresponsabilidade entre os diversos atores envolvidos. A análise das quatro fases da participação - participação da inclusão e justiça social, participação da autonomia, participação comunitária e participação colaborativa -, revelou um progresso contínuo em direção a uma maior inclusão e eficácia nos processos de design urbano, sendo que cada fase propôs novas perspetivas e metodologias que contribuíram para um entendimento mais profundo entre as diversas partes interessadas no processo. Na participação da inclusão e justiça social, o foco estava na inclusão de todos os cidadãos na tomada de decisões sobre os espaços urbanos, estabelecendo a base para a ideia de que a cidade deve ser um bem comum, moldado por todos os que nela vivem. A participação da autonomia, realça a autonomia dos usuários, desafiando a visão tradicional da arquitetura e promovendo a ideia de que as pessoas devem ter um papel ativo na criação dos ambientes em que vivem. A participação comunitária apresentou uma perspetiva da defesa dos grupos marginalizados, essencialmente através da abordagem de Davidoff (1965), promovendo uma maior consideração das necessidades e desejos das comunidades locais. A participação colaborativa, centra-se na colaboração ativa entre os diversos atores, focando na construção do diálogo aberto entre todos, de forma a criar soluções urbanas inclusivas.

Estes marcos evidenciam que a participação é uma prática em constante evolução, integrando métodos e técnicas participativas, que pretendem fortalecer o tecido social ao envolver diretamente todos os cidadãos no processo. Assim, o papel do arquiteto deve adaptar-se, atuando como facilitador e mediador num diálogo colaborativo com a comunidade, destacando a importância de ouvir e integrar as múltiplas perspetivas de cada cidadão, garantindo que o ambiente urbano reflete as suas necessidades e desejos, e que dá resposta aos problemas identificados.

O processo participativo consiste numa metodologia com diversas atividades estruturadas que recorrem a diferentes métodos, técnicas e ferramentas, sendo que as ferramentas de participação - *toolkits* - surgem como resposta à necessidade de organizar uma grande variedade de ferramentas participativas e colaborativas. A variedade de *toolkits* disponíveis é vasta, e o arquiteto desempenha um papel fundamental na criação de *toolkits* voltados para o desenho urbano e planeamento participativo, oferecendo à comunidade a oportunidade de realizar intervenções urbanas. Estes *toolkits* permitem que os cidadãos colaborem de forma ativa nos processos de planeamento e desenho, promovendo a corresponsabilidade no desenvolvimento dos espaços urbanos.

Neste sentido, é fundamental reforçar a importância da participação colaborativa da comunidade nas intervenções em áreas de génese ilegal, tanto no processo de tomada de decisão sobre o seu território, quanto na execução do projeto nas suas múltiplas fases – conceção, construção, dinamização e manutenção. Este envolvimento contínuo assegura que as soluções desenvolvidas respondem às reais necessidades da comunidade e promovem a sustentabilidade a longo prazo.

É essencial adotar abordagens que promovam a inclusão, a equidade e a colaboração de toda a comunidade, garantindo que as cidades sejam verdadeiramente construídas para todos.

CAPÍTULO 3

(In)visibilidade das crianças na vida urbana da cidade

Neste capítulo, pretende-se refletir sobre a relação da cidade com a criança, no sentido de considerar as múltiplas experiências que podem ser vividas. A cidade é um espaço que nos permite (re)pensar experiências, um território de passagem, onde diferentes gerações podem coexistir. A cidade é, por excelência, um lugar de troca e relacionamento com os outros. No entanto, as crianças são geralmente excluídas do processo de decisão na vida coletiva urbana, permanecendo invisíveis enquanto atores sociais. A presença das crianças, como indicadores da qualidade de vida do lugar (Gehl, 2013) é crucial. No espaço público desempenham um papel importante, capaz de atribuir identidade dentro de uma comunidade.

Este capítulo está dividido em cinco secções: a primeira inicia-se com a criança na cidade, como esta foi perdendo o seu espaço no urbano ao longo dos séculos e como olham para esse espaço (Seixas et al., 2023).

Em seguida, o foco são os *playground* na cidade, no caso particular de Amesterdão, explorando aspetos relativos à sua história, cultura e estrutura social da cidade no pós-guerra. O objetivo é compreender as circunstâncias que deram origem os *playground*, analisando a prática de Aldo van Eyck (Novak et al., 2002; Withagen & Caljouw, 2017). Analisa-se ainda como a criança foi integrada no discurso arquitetónico, por meio da rede de espaços públicos que faziam parte de uma estratégia de reconstrução da cidade, tendo como orientação os CIAM (Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna) (Oudenampsen, 2011; Martinho, 2014; Moreno, 2019).

Na terceira secção, aborda-se a participação das crianças e os seus direitos à cidade, considerando-as como atores sociais com voz própria. Analisa-se a Convenção dos Direitos da Criança (CDC) e os modelos de participação propostos por autores como Roger Hart (1992), Phil Treseder (1997), Harry Shier (2001) e Driskell (2002), que procuram conceptualizar a participação infantil em diferentes graus ou níveis de envolvimento. Analisa-se ainda o guia mais recente para a construção de cidades com a participação de crianças – o programa *Cidade Amiga das Crianças* do Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), que estabelece diretrizes para promover cidades mais inclusivas. Por fim, considera-se a criança como um indicador de qualidade ambiental, recorrendo à análise de autores como Chawla (2002/2016) e Gill (2021), que defendem a importância de criar ambientes urbanos que favoreçam o bem-estar e o desenvolvimento das crianças. Na quarta secção, o jogo é descrito como uma ferramenta lúdica de suporte ao diálogo e à participação de diferentes atores no processo de tomada de decisão sobre a vida urbana. O jogo é apresentado tanto como uma ferramenta com uma função lúdica e educativa para a criança, quanto como um instrumento de participação, colaboração e *co-design* com a comunidade.

Por fim, enquadram-se as crianças no contexto urbano, analisando diversas experiências e referências que envolvem a participação infantil na cidade. Através de guias e jogos de participação e colaboração, explora-se o potencial do *co-design* na construção de uma cidade inclusiva, desenhada para todos.

3.1| A criança na cidade – a relação cidade, criança e brincar

"A cidade deveria assumir como sua função primária a de ser um lugar para brincar. Uma cidade adequada para as crianças brincarem será uma cidade justa, democrática e adequada para todos"

Francesco Tonucci, 1996

Nesta secção, contextualiza-se a importância e urgência de observar e analisar as cidades sob o ponto de vista das crianças. Se elas fazem parte da cidade e a cidade também é delas, então é fundamental pensar na construção das cidades mais humanas, inclusivas e justas, que reconheçam as crianças como agentes sociais, protagonistas da vida urbana, participando ativamente na escuta, na tomada de decisão e na configuração dos espaços públicos (Tonucci, 1996/2019; Seixas et al., 2022; Sadik-Khan, 2023).

A criança é definida segundo o artigo nº1, da CDC (1989), como todo ser humano com menos de 18 anos. As crianças são cidadãs, que vivem a cidade como adultos, que circulam nas ruas, que utilizam os diversos espaços da cidade e que, ao utilizarem esses espaços desenvolvem experiências e criam perceções sobre esses lugares.

Na década de 1950, Jacobs (1961/2000) argumenta sobre a importância de as cidades serem também para as crianças, considerando os seus ritmos de uso no dia a dia, ou seja, "as crianças da cidade precisam de uma boa quantidade de locais onde possam brincar e aprender (...), onde possam (...) movimentar-se e adquirir noções de mundo" (Jacobs, 1961/2000, p. 90).

É importante referir que adultos e crianças têm perceções e usos consideravelmente diferentes da rua. A partir da década de 70 do séc. XX, surgiu o interesse e a preocupação sobre a inclusão das crianças e das suas necessidades nos processos de planeamento. Vários autores, como Lynch (1977), Ward (1978) e Moore (1987), exploraram as relações entre as crianças e o ambiente urbano, com a realização de diferentes experiências envolvendo as crianças. Com base nos estudos realizados durante as décadas de 1970 e 1980, Robin Moore (1987) enfatizou que, para a maioria dos adultos, as ruas são essencialmente recursos funcionais de mobilidade diária. No entanto, as crianças percebem as ruas como oportunidades de brincadeira e descoberta nos elementos que as compõem como em postes de luz, árvores, degraus, portões, pilaretes, sebes, muros de contenção, entradas de edifícios, sinais de rua e bancos (URBANET, 2023).

A rua deve promover o contato, a segurança e o uso pelas crianças, sendo um espaço ativo e seguro. Segundo Tonucci (1996/2019) "uma cidade onde as crianças andam nas ruas é uma cidade segura, não só para elas, mas também para os velhos, para as pessoas com deficiência e para todos os cidadãos" (Tonucci, 1996/2019, p.113).

Os espaços públicos são, por definição, áreas de uso coletivo pela população, incluindo as crianças. Se não houver crianças no espaço público, algo pode estar errado. Para Tonucci (1996/2019) a presença das crianças é indicadora de qualidade de vida de uma cidade, a sua existência nas ruas, praças, jardins denota uma cidade saudável (Sadik-Khan, 2023). Carlos Neto (2020) sublinha a importância do espaço público para o desenvolvimento saudável das crianças, incentivando a brincadeira como parte integrante desse processo.

" (…) temos de ser capazes de ter políticas públicas suficientemente ousadas de modo a que possamos libertar as crianças para que elas possam, de facto, usufruir do espaço público. Trata-se de uma questão completamente essencial e, para isso, temos de ter cidades caminháveis, cidades verdes, cidades onde as crianças possam ter possibilidades de poder redescobrir a rua onde vivem, o bairro onde vivem, (…) As crianças não conhecem as ruas, não têm a identidade local de onde crescem, do local de onde evoluem."

Carlos Neto, 2023

A falta de espaços públicos seguros para que as crianças possam passear, brincar e desenvolver relações saudáveis com o meio ambiente exige a construção do direito das crianças à cidade e assim combater a desigualdade urbana através do desenho participativo de cidades amigas das crianças (Seixas et al., 2023).

3.1.1| A ocupação da cidade pela criança ao longo da história

"(...) temos hoje, assim como no fim do século XIX, uma tendência a separar o mundo das crianças do mundo dos adultos."

Philippe Ariès, 1981, p. 56

Ao longo dos séculos, a cidade excluí a presença da criança do seu ambiente, consequência direta das profundas transformações que têm sofrido. Numa retrospetiva é possível verificar que até ao século XII, segundo Ariès (1981, 1988), a representação da relação entre a cidade e a criança não era uma prioridade. Somente no quadro de Pieter Bruegel (1560) intitulado Jogos Infantis (Figura 3:1), podemos visualizar a relação entre a cidade, a criança e o lúdico.

Na Idade Média, os jogos e brincadeiras, eram um dos principais meios que a sociedade dispunha para criar laços coletivos e fortalecer a sua união, comuns a toda sociedade, independente de idades

ou classe social. Era frequente as crianças e adultos compartilharem lugares, eventos, situações em ambiente social. A importância da criança ficava evidente nas festas tradicionais, onde existia uma ampla participação da população, ou seja, o lúdico implicava um divertimento conjunto, que fortalecia a comunidade e os seus laços afetivos.

Durante o século XV e XVI, as crianças estavam presentes nas atividades e na vida pública das cidades, entre jogos e brincadeiras, ou mesmo na participação das festas populares, crianças e adultos ocupavam os mesmos ambientes urbanos da cidade, construindo assim uma identidade coletiva. Segundo Lima (1989) nesta altura, "(...) a rua, mais ainda que a praça, era o lugar das crianças por excelência" (Lima, 1989, p. 184).



Figura 3:1 - Jogos Infantis. Fonte: Bruegel (1560). Disponível em: https://angelstur.blogs.sapo.pt/1435.html (consultado em 15 jun. 2023).

Durante o século XVII, as crianças foram perdendo a interação com os adultos nos ambientes urbanos da cidade, resultando na diminuição dos espaços públicos enquanto lugar de palco de expressões coletivas e comunitárias. Na mesma época, as crianças começaram a ficar mais isoladas do contexto urbano dos adultos, privando-se de inúmeras oportunidades de atividades e experiências proporcionadas pelo convívio com diferentes grupos sociais.

O aumento da população, nos séculos XVIII e XIX, marcados pela industrialização, dificultou o desenvolvimento de relações sociais e atividades coletivas públicas, anteriormente realizadas de

maneira espontânea na cidade. Na primeira metade do século XX, a cidade estava a transformar-se decorrente da industrialização, o espaço urbano ainda possibilitava o encontro e as trocas entre a população – adultos e crianças -, ainda que ocorresse de formas diferentes das que ocorriam antes. A partir da Revolução Industrial, as crianças passaram a ser vistas como vulneráveis, dependendo demasiado da presença do adulto durante o seu tempo livre (Ariès, 1981, 1988).

Após a segunda metade do século XX, assiste-se à fragmentação cada vez mais das áreas urbanas, levando ao surgimento de novos espaços para usos que até então aconteciam nas ruas. Este fenómeno contribuiu para a especulação do solo urbano. Nesta altura, a criança e a relação com o coletivo também se vão transformando, e a maioria dos jogos e brincadeiras começam a associar-se, exclusivamente, ao universo da criança, existindo assim uma segregação espacial entre crianças e adultos.

Com o crescimento de lugares com funções e públicos especializados nas cidades, esta vai perdendo os seus lugares de encontro e consequentes mudanças nas dinâmicas urbanas. Os espaços públicos, ruas e praças, tornam-se áreas de perigo e insegurança para as crianças.

3.1.2| A cidade vista pelo olhar da criança

"Uma cidade que negligência a presença da criança é um lugar pobre. (...) A criança não pode redescobrir a cidade a não ser que a cidade redescubra a criança."[36]

Aldo van Eyck, 1962

A explosão demográfica das cidades pós-Revolução Industrial, levou ao afastamento das crianças dos espaços públicos da cidade. O surgimento do automóvel, reduziu a atenção sobre o pedestre e tornou as cidades cada vez menos amigas das crianças.

Nos últimos anos, tem surgido uma série de discussões e iniciativas por todo o mundo, na procura de soluções na relação entre a cidade e a criança. A *La Cittá dei Bambini,* é uma ONG criada pelo psicopedagogo italiano Francesco Tonucci, que surge em Fano em Maio de 1991, que defende o papel da criança no ecossistema urbano, olhando para a participação da criança na discussão sobre o futuro das cidades (Figura 3:2). Na sua abordagem aposta na transformação das cidades, a partir do olhar das crianças que nela habitam, pois, uma cidade na qual as crianças participam e têm autonomia, é uma cidade mais humana, inclusiva, democrática e sustentável. A cidade que estimula e respeita a presença da criança no espaço público, é também um lugar para outros grupos vulneráveis - os idosos e deficientes físicos -, ou seja, uma cidade para a criança é uma cidade para todos.

[36] Tradução livre da autora. No original: "A city which overlooks the child's presence is a poor place. (…) The child cannot rediscovers the city unless the city rediscovers the child"



Figura 3:2 - A cidade das crianças. Fonte: Tonucci (1996).

"Uma cidade onde as crianças andam nas ruas é uma cidade segura, não só para elas mas também para os velhos, para as pessoas com deficiência e para todos os cidadãos."

Tonucci, 1996/2019, p. 113

O espaço público tem um papel fundamental na vida das crianças, quer para o seu desenvolvimento pessoal, quer para as suas relações sociais. É na rua que as crianças criam laços com outras crianças, brincam, vivenciam o mundo aos seus olhos (Lima, 1989). Contudo, são invisíveis aos olhos dos adultos e das políticas públicas, pondo em causa o efetivo direito das crianças à cidade (Seixas et al., 2023).

A inclusão da visão das crianças nas políticas e nos processos de planeamento tem envolvido investigadores inspirados nos projetos da UNESCO como *Growing Up in Cities* e *Child- Friendly City* ambos apoiados na Convenção da ONU sobre os Direitos da Criança (Seixas et al, 2023).

O guia URBAN 95[37], uma iniciativa internacional da Fundação Bernard van Leer (1949), é um contributo importante para auxiliar as políticas públicas a compreender a importância da criança na cidade e a perspetiva das mesmas no planeamento urbano. Neste, é possível identificar um conjunto de ações que promovem mudanças de comportamento, assentes em quatro eixos estruturantes. Destaca-se o eixo espaços públicos e natureza, pelo foco na transformação dos espaços públicos existentes em lugares onde as crianças brincam sem perigo e exploram a natureza (URBAN 95, 2019).

O URBAN 95 (1965), coloca-nos uma questão-chave na relação da criança e cidade: "Se você pudesse vivenciar uma cidade a partir de uma perspetiva de 95 cm (a altura de uma criança de 3 anos) o que mudaria?".

Esta perspetiva da cidade oferece uma visão única e essencial para o planeamento urbano. As crianças percebem e interagem com a cidade de forma diferente dos adultos, priorizando espaços

[37] Disponível em: https://bernardvanleer.org/pt-br/solutions/urban95-pt/. (consultado em 10 jun. 2023).

seguros, acessíveis e estimulantes para brincar e explorar. Esta abordagem destaca a importância de considerar as necessidades das crianças no desenho do espaço urbano, procurando criar ambientes inclusivos e adaptados às suas experiências e desenvolvimento. Integrar a visão da criança na conceção das cidades não só melhora a qualidade de vida das crianças, mas também contribui para comunidades mais resilientes e equitativas.

3.1.3| A importância do brincar

"As crianças não brincam de brincar. Brincam de verdade."

Mário Quintana, 2007, p. 15

O ato de brincar e jogar estão ligados ao imaginário infantil e são ferramentas de aprendizagem. No entanto, não existe uma definição exata do que constitui a ação de brincar para a criança. Segundo Kishimoto (1996) "(...) Piaget adota o uso metafórico (...), da brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá (...)" (Kishimoto, 1996, p. 123).

Para compreender a função do brincar no desenvolvimento infantil, é necessário entender que a brincadeira está estritamente relacionada a uma ação ou atividade. Para Kishimoto (1996), "(...) é o lúdico em ação (...)" (Kishimoto, 1996, p. 21), ou seja, o brinquedo e o jogo são o suporte para a atividade de brincar, destacando-se o seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*.

O jogo para Kishimoto (1996) é definido por cinco etapas: 1) a liberdade de ação do jogador ou o carácter voluntário; 2) as regras, que podem ser implícitas ou explícitas; 3) a relevância do processo de brincar, e a incerteza dos resultados; 4) a imaginação; e 5) a contextualização no tempo e no espaço. Ao brincar, ao jogar, as crianças têm a oportunidade de vivenciar situações espontâneas, de encontrar explicação e sentido no que é o resultado da sua imaginação, tornando a criança como ser ativo e protagonista das suas próprias experiências.

Existem diversos livros que permitem redescobrir espaços quotidianos a partir da brincadeira, resultando, por fim, num processo de aprendizagem. Dentre estes, quatro merecem destaque.

O livro *Casa Cadabra: cidades para brincar* (2018), desenvolvido por Simone Sayeg e Bianca Antunes, relata a história de uma menina que descobre alguns espaços públicos pelo mundo, e que coloca o brincar não só como uma possibilidade para mudar os espaços públicos das cidades, mas como uma situação essencial na vivência das cidades. Na narrativa do livro, encontram-se diversos conceitos de arquitetura e urbanismo, e atividades relacionadas para serem exploradas e desenvolvidas.

O livro *Madlenka* (2018), desenvolvido por Peter Sis, descreve a história de Madlenka que passeia pelo quarteirão do seu bairro, retratando os encontros que a menina tem com os seus vizinhos e

reconhecendo as suas maneiras de viver, bem como os seus costumes. É um livro que inspira a redescobrir os espaços quotidianos a partir da transformação do olhar.

O guia *O que há neste lugar?* (2019) desenvolvido por Maria Manuel Pedrosa e Joana Estrela, desafia-nos a ler o espaço à nossa volta, a explorar o que cada lugar tem e senti-lo, mas também o que podemos melhorar.

O livro *Vou a Pé* (2023), desenvolvido por Bianca Antunes e Luísa Amoroso, conta a história de Sossô no seu caminho de casa até a escola, a partir da sua perspetiva.

Estes livros destacam a importância do jogo e do brincar na vida das crianças, inspirando a redescobrir o quotidiano e a repensar o papel do espaço na experiência das crianças, através da interação, da compreensão e da transformação do ambiente urbano em locais mais ricos para o desenvolvimento infantil

3.2| A cidade como *playground*

"Todos (playgrounds) são mundos temporários dentro do mundo comum (…)"[38]

Johan Huizinga, 1938, p. 34

"As ruas desempenham um papel especialmente importante na estrutura social informal das crianças, ao oferecer um local para contato entre pares a poucos passos de casa"[39]

Robin C. Moore, 1987, p. 51

Os *playgrounds* não apenas oferecem à cidade locais destinados ao jogo e à brincadeira pelas crianças, mas também servem como espaços públicos que contribuem para a identidade de um lugar. O arquiteto Aldo van Eyck, entre 1947 e 1978, desenhou uma variedade de *playgrounds* para Amesterdão, destacando assim a importância da presença da criança na cidade.

Ao reconhecer o valor da criança e sua integração na paisagem urbana, procurou estimular o jogo e brincadeira, explorando as múltiplas possibilidades lúdicas que a imaginação infantil podia proporcionar. Para Moore "um espaço pedagógico centrado na brincadeira" (Moore, 2006, p. 87).

3.2.1| O aparecimento do *playground* - antes e no pós-guerra

No século XIX, Friedrich Froebel (1782-1852) defendeu que as crianças necessitam de espaços exclusivos nas cidades, e que promovessem o lúdico, espaços que deveriam ser a céu aberto. Assim, começa-se a refletir sobre a necessidade de criar espaços para as crianças brincarem na cidade. Os

[38] Tradução livre da autora. No original: "All (playgrounds) are temporary worlds within the ordinary world (…)"
[39] Tradução livre da autora. No original: "The streets fill an especially important role in children's loose-knit social structure by providing a locus for peer contact a few steps from home."

arquitetos começam a questionar como é que a cidade poderia oferecer estes lugares para brincar, surgindo na malha urbana, lugares especialmente concebidos para as crianças, os denominados *playgrounds*.

O termo *playground* deriva da junção das palavras inglesas *play,* que significa jogo ou diversão, e *ground,* que se traduz como terreno ou pátio. Inicialmente concebido como um lugar para brincar, ao longo do tempo transformou-se num espaço lúdico para as crianças e um campo de experimentação para os arquitetos, sendo definido como "(...) espaços públicos para a recreação infantil" (Montaner & Muxi, 2014, p. 60). Os p*laygrounds* foram projetados combinando elementos naturais e construídos, resultando em diversas tipologias, que proporcionaram e incentivaram às crianças, o uso da criatividade.

Os primeiros espaços destinados ao brincar, designados *Sand Garden*, surgiram na Alemanha 1850, originando aos *playgrounds.* Estes consistiam unicamente em grandes caixas geométricas cheias com areia. Na Europa e na América, a sua presença na cidade tornou-se significativa a partir do início do século XX (Solomon, 2005).

Os espaços lúdicos para as crianças brincarem começaram a surgir durante o final do séc. XIX e no início do séc. XX, como elementos discretos na cidade, sendo compostos por elementos estandardizados de madeira e aço. Após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), surge a necessidade urgente de criar espaços públicos para promover a socialização e espaços para as crianças brincarem. Os *playgrounds* tornaram-se dentro das cidades, um elemento impulsionador de relações de uma comunidade. A estratégia de pensar na cidade através da inclusão da criança no espaço público, torna-as um elemento participativo na reconstrução das cidades, na reconstrução do espaço de partilha da comunidade.

O objetivo dos *playgrounds* era inicialmente poderem proporcionar às crianças da cidade experiências mais próximas daquelas que ocorriam por parte das crianças que eram criadas em ambientes rurais, pois estas usufruíam do contacto com a natureza e de espaços amplos ao ar livre (Frost, 2010). Um dos aspetos mais destacados na época é a prática de exercício físico durante a infância, assim como o acesso ao ar livre e a exposição solar. Assim, os *playgrounds* eram direcionados sobretudo para o desenvolvimento físico da criança, com equipamentos para correr, saltar, escorregar, escalar, entre outros (Kozlovsky, 2004). Estes modelos de *playgrounds* na América, não evolui para outro tipo de espaços, ao contrário do que ocorreu na Europa.

No fim da Segunda Guerra Mundial, a criança começa a ser vista como um símbolo de vida, de liberdade e prosperidade (Kinchin, 2012), o que leva, a partir da década de 1940, a uma nova abordagem em relação à conceção dos *playgrounds.*

A importância do jogo para as crianças foi essencial para o desenvolvimento infantil, segundo os campos da educação e da psicologia, o que originou a um conjunto de tipologias de *playgrounds*

inovadoras, que incentivaram a criança a usar a imaginação e a criatividade, para além de promover a prática do exercício físico que já acontecia anteriormente.

Os *playgrounds* surgem num contexto de pós-guerra, num processo de reconstrução da cidade, onde adapta-se estratégias para a inclusão da criança no processo, onde a proximidade entre a casa e o *playground* é um fator importante, pois ajuda a criança a criar laços com a vizinhança, o que fomenta o sentido de pertença à comunidade. Ainda durante a Segunda Guerra Mundial, em algumas cidades da Europa, procuram-se soluções que privilegiam a proximidade entre a casa e o *playground,* o que por vezes não era possível devido à malha urbana, densamente construída.

No entanto, as soluções utilizadas foram duas: o aproveitamento do interior dos quarteirões habitacionais para *playgrounds;* e a reconversão de ruas em *playgrounds* – designadas por *play streets* (Ledermann & Trachsel, 1959/1968).

Os *playgrounds* no interior dos quarteirões habitacionais surgiu como forma de resolver o problema da falta de espaços na cidade para as crianças brincarem. Uma das cidades que mais utilizou esta solução foi Copenhaga, que em 1939 vê o governo dinamarquês a promulgar uma lei que convertia os logradouros num único espaço comum, criando parques e jardins para usufruto dos moradores desses quarteirões (Ledermann & Trachsel, 1959/1968), sendo que a sua manutenção estava a cargo dos proprietários dos lotes. Esta solução de *playgrounds* funcionava como espaços de encontro, de convívio entre as crianças e a vizinhança, ou seja, era um lugar do coletivo, que permitia à comunidade fortalecer os seus laços.

A reconversão de ruas em *playgrounds,* denominada *play street*, surgiram em 1938, com o objetivo de resolver o problema da falta de espaços para as crianças brincarem, sendo que alternativa passava pela reconversão de ruas residenciais com trânsito em zonas pedonais num determinado horário. A rua passava a ser o palco das brincadeiras, e a extensão do espaço privado – espaço de casa -, atuando como um elemento de transição para a criança adaptar-se a cidade, e ao seu ambiente, permitindo que a rua e a casa se fundissem e criassem um espaço lúdico espontâneo. Esta alternativa não propunha qualquer tipo de equipamento lúdico, simplesmente as crianças usavam a criatividade para criar as próprias brincadeiras, utilizando por exemplo, o chão para desenhar e pintar.

A *play street* começa a desaparecer significativamente nas cidades, após a Segunda Guerra Mundial, devido ao rápido crescimento demográfico e valorização do uso do automóvel, passando o automóvel a prevalecer na rua, em vez da presença da criança.

A reconstrução das cidades no período do pós-guerra, possibilitou novas formas de pensar e de organizar a cidade, associando a criança na cidade aos espaços habitacionais, as coberturas dos blocos habitacionais, designadas por ruas áreas, ou *streets in the sky*. As soluções passavam pelo uso de blocos habitacionais, com grande verticalidade e densidade de construção, para que pudesse conter o maior número de pessoas, e ocupar assim o mínimo espaço ao nível do solo. A forma encontrada para

as necessidades lúdicas das crianças, foi o aproveitamento da cobertura dos edifícios, sendo o exemplo mais paradigmático a Unidade de Habitação de Marselha (1947-1952), do arquiteto Le Corbusier (1887-1965). A cobertura respondia às necessidades lúdicas das crianças e à interação social de todos os habitantes.

As ruas áreas surgem do âmbito dos projetos *Golden Lane* (1952 e *Robin Hood* (1966 - 1972), dos arquitetos Alison Smithson (1928 - 1993) e Peter Smithson (1923 - 2003), resultado da crítica ao planeamento urbano defendido pelos funcionalistas, que categorizavam a cidade segundo áreas distintas para a habitação, trabalho, recreação e circulação. O casal Smithson argumentava que essa hierarquia de funções deveria ser substituída pelos conceitos de associação e identidade humanas, considerados básicos para se alcançar um forte sentido de comunidade (Kozlovsky, 2004).

"A rua é uma extensão da casa; nela, as crianças aprendem pela primeira vez sobre o mundo fora da família (…)"[40]

Alison and Peter Smithson, 1968, p. 78

Durante as décadas seguintes, surge um tipo de *playground* em que a criança era incentivada a explorar e criar as suas brincadeiras, contribuindo para a construção do próprio *playground,* originando uma rutura com os *playground* pré-fabricados existentes até então, surgem três modelos com variações do mesmo conceito entre diversos países – os *junk playgrounds*, os adv*enture playgrounds* e os *robinson (crusue) playgrounds*.

Os *playgrounds* procuram oferecer uma experiência à criança, através de um ambiente que estimula a exploração e a descoberta, levando estas usar a sua imaginação. Durante as décadas de 1950 e 1960 surgem na Europa, mas sobretudo na América, novas tipologias de *playground* que procuravam uma maior consciencialização em relação ao papel da criança na cidade.

3.2.2| Aldo van Eyck – a criança na cidade de Amesterdão

Os *playgrounds* projetados por Aldo van Eyck integravam uma rede de espaços públicos, inseridos numa estratégia de reconstrução pós-guerra da cidade de Amesterdão. A presença da criança e das suas brincadeiras está profundamente enraizada na cultura holandesa desde os primeiros anos, manifestando-se na arte, literatura e pintura do país.

O historiador Simon Schama (1997) afirma que foi nos Países Baixos que surgiram imagens a retratar a criança a brincar, quer individualmente, quer coletivamente, em cenários urbanos e

[40] Tradução livre da autora. No original: "The street is an extension of the house; in it children learn for the first time of the world outside the family (…)"

identificáveis na cidade. A escassez de habitação após a Segunda Guerra Mundial, é uma questão dramática para as cidades europeias, que enfrentavam uma situação urgente de reconstrução da cidade. A guerra deixou um cenário de devastação nas cidades, que originou diversos vazios no tecido urbano.

A cidade de Amesterdão no pós-guerra enfrentava uma situação urgente de reconstrução e um aumento considerável na população, o que levou o arquiteto Cornelis van Eesteren (1897-1988), apresentar um plano estratégico de planeamento urbano da cidade, uma vez que era o responsável pelo Departamento de Obras Públicas de Amesterdão. O plano apresentava uma abordagem com métodos racionais e científicos, baseados em informação estatística e estudos exaustivos sobre o uso do espaço público (Mumford, 2000). As necessidades urbanas mais evidentes são habitacionais e espaços para as crianças brincarem na cidade.

Em 1950, as crianças representavam uma parte considerável da população de Amesterdão, contudo existiam poucos *playgrounds* na cidade, sendo comum as crianças brincarem em *play gardens* (Karsten, 2002). Os *play gardens* foram um dos primeiros espaços construídos especificamente para as crianças brincarem na cidade. Estes *play gardens* são espaços delimitados por vedação, geridos por uma instituição ou associação e reservados aos membros que pagam uma quota para os poder frequentar. Esta solução encontrada para o problema dos espaços lúdicos na cidade não é resolvida com os *play gardens,* uma vez que só podiam ser frequentados por quem pagava estes espaços para as crianças brincarem.

A partir de 1947, Cornelis van Eesteren (1897-1988) e Jakoba Helena Mulder (1900-1988), que lideravam a secção de Planeamento Urbano do Departamento de Obras Públicas de Amesterdão, tem como objetivo criar espaços na cidade que fossem acessíveis a todas as crianças, procurando um novo tipo de *playground* que pudesse ser aplicado em toda a cidade.

O bairro de *Bertelmanplein*, é o tecido urbano escolhido para a experiência piloto, recorrendo uma praça rodeada por edifícios habitacionais deste bairro, tendo o desenho do *playground* ficado a cargo do arquiteto Aldo van Eyck (1918-1999), que trabalhava para o departamento. A solução encontrada por Aldo van Eyck para os *playgrounds* é uso de formas geométricas e abstratas dos objetos de brincadeira, e a utilização de caixas de areia.

A aceitação da população com a experiência de *Bertelmanplein*, levou o departamento a elaborar uma estratégia para a implantação de um conjunto de *playgrounds,* entre 1947 e 1978, dispersos pelos vários bairros da cidade de Amesterdão, criando uma rede de espaços públicos para as crianças, dinamizando o espaço público e estruturando o desenho urbano.

Todos os *playgrounds* de Aldo van Eyck, todos tinham um desenho próprio que estava condicionado pelas características do lugar de implantação. Este seguia um processo participativo por parte da comunidade, que através de cartas faziam os seus pedidos e/ou sugestões, enviando para o

Departamento de Obras Públicas de Amesterdão. O processo participativo de criação de espaços públicos possibilitava o desenvolvimento de um sentido de comunidade e de identidade com os lugares.

Inicialmente, entre 1947 a 1957, os *playgrounds* foram implantados no centro da cidade, com a missão de reconstruir a área devastada pela guerra. Na segunda fase, entre 1957 a 1978, a implantação dos *playgrounds* passou para a periferia da cidade.

Na década de 1950, surge a escultura associada à arquitetura nos *playgrounds*, através dos *play sculptures* – esculturas que possibilitam a interação das crianças, fazendo assim parte da sua brincadeira, funcionando como ferramentas que ativavam e estimulavam a sua imaginação, permitindo que explore os limites da sua criatividade. A escultura *Spider* (1959), de Constant Nieuwenhuys (1920-2005), foi uma das peças escultóricas para os *playgrounds* de Aldo van Eyck, em Amesterdão.

Em suma, os *playgrounds* desenhados por Aldo van Eyck para Amesterdão, no pós-guerra, desempenharam um papel social ao permitirem a participação e interação entre a comunidade, fortalecendo o sentimento de pertença e identidade com o lugar dentro do contexto urbano da cidade e contribuindo para a dinâmica do espaço público.

3.2.3| A criança integrada no discurso arquitetónico - a experiência dos CIAM

A inclusão da criança no discurso arquitetónico foi uma das premissas do Team X, o grupo de arquitetos que ficou encarregue da organização do décimo *Congrès Internationaux d`Architecture Moderne* (CIAM X), em Dubrovnik em 1956.

Os jovens arquitetos Aldo van Eyck, Alison e Peter Smithson foram dos membros mais ativos dentro do Team X, apresentando propostas de reforma dos princípios racionalistas e funcionalistas defendidos pelos CIAM (Congressos Internacionais de Arquitetura Moderna) para a reconstrução das cidades no período do pós-guerra. Este trabalho teve início em 1953, no CIAM IX em Aix-en-Provence, quando propuseram uma abordagem por uma hierarquia baseada em associações humanas, apresentando uma grelha *Urban Re-identification grid* (Figura 3:3).

Trata-se de um painel composto por uma série de fotografias que representavam crianças a brincar na rua; esquemas e diagramas relativos ao projeto de 1952 do casal Smithson para *Golden Lane.* As fotografias utilizadas no painel são da autoria do artista e fotógrafo inglês Nigel Henderson (1917-1985), que procurou registar as crianças no seu quotidiano brincando nas ruas, num bairro operário de *Bethnal Green*, situado na zona leste de Londres.

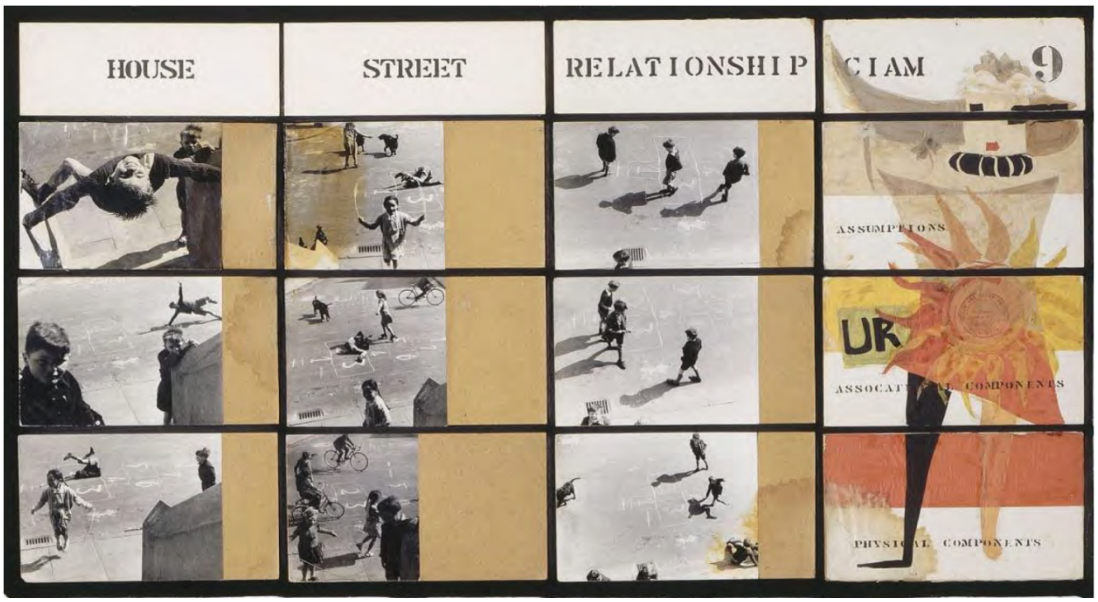


Figura 3:3 - Detalhe *Urban Re-identification grid.* Fonte: Alison e Peter Smithson, fotografias de Nigel Henderson (1953).

No painel, a rua assume um papel aglutinador de práticas e atividades sociais, demonstrando através das fotografias os jogos desenvolvidos pelas crianças no espaço público, a relação da comunidade com à vida social, no fortalecimento de um sentido de pertença e identificação com o lugar que viviam, na criação de associações humanas. A grelha utilizada pelos Smithson pretendia substituir a análise estabelecida pela Carta de Atenas, para as associações humanas em quatro níveis – casa, rua, bairro e cidade (Heuvel; Risselada, 2005).

As fotografias de *Bethnal Green* no painel de apresentação nos CIAM, serviram para valorizar as relações sociais produzidas a partir do espaço público e também para introduzir a criança no discurso arquitetónico.

Aldo van Eyck, apresentou CIAM X (1956) uma série de quatro painéis denominados *Lost Identity*, compostos por textos seus sobre a relação da criança com a cidade; e por fotografias de crianças a brincarem na rua de alguns dos seus *playgrounds* de Amesterdão. No painel era possível visualizar soluções reais para a inclusão da criança na vida urbana da cidade (Heuvel, 2006).

O CIAM X sublinhou a relevância da criança no discurso arquitetónico e o seu papel fundamental na regeneração da vida urbana da cidade, contribuindo para criar um forte sentido de identidade com o local.

3.3| As crianças e a participação

"Podemos conceber nas políticas e modelos de cidades que têm em conta as crianças uma diferença fundamental: desde logo, a da agência das crianças nessas políticas e modelos"

Seixas et al., 2022, p. 58

A participação é um instrumento político de cidadania ativa. As crianças ao participarem nas dinâmicas do bairro e nas tomadas de decisões sobre o seu espaço público, aprendem a exercer ações de cidadania, expressando os seus desejos e tendo voz ativa.

A Convenção sobre os Direitos da Criança (CDC), adotada pela Assembleia Geral das Nações Unidas, a 20 de Novembro de 1989 e retificada por Portugal em 21 de Setembro de 1990, encorajou organizações governamentais e ONGs a considerarem o direito das crianças a participarem no planeamento urbano.

O nível de participação das crianças é determinado pelo grau de controlo que elas têm sobre o processo e pela oportunidade de negociar com os adultos (Seixas et al., 2022, p.41). Para Tomás (2013) "não devemos reduzir a participação das crianças a um conjunto de procedimentos, formas ou graus de participação apenas para legitimar um princípio ou procedimento jurídico (...)" (Tomás, 2013, p. 60). No seu artigo 12º da CDC (1990), é destacado o direito das crianças de exprimirem livremente as suas opiniões e de reconhecimento da sua capacidade de participação.

Nos últimos anos, assiste-se uma consciência relativamente ao envolvimento de todos no desenho e planeamento urbano, em especial na necessidade de participação das crianças (Tonucci, 1996/2019). As crianças usam a cidade como qualquer cidadão, apesar das dificuldades e obstáculos que encontram para o fazer, sendo que raramente as crianças são incluídas nos processos de planeamento urbano, sendo este processo vital para que estas possam viver a cidade, e reconhecê-la como delas.

Para efetivar o direito à participação da criança, é necessário superar a ideia de que as crianças não são capazes de expressar opiniões relevantes sobre a cidade que habitam. As crianças que vivem e sentem a cidade tornam-nas mais inclusivas, mais justas e mais participativas. Desenhar a cidade que respeite o espaço e as necessidades das crianças, é determinante para resolver os desafios da cidade e guiá-las para um futuro que se pretende sustentável. Assim, pretende-se um urbanismo colaborativo, um modelo de fazer cidades no qual a participação e a colaboração no processo são a regra e não a exceção.

3.3.1| O direito da criança à cidade

"As cidades têm a capacidade de oferecer algo para todos, apenas porque, e somente quando, são criadas por todos."[41]

Jane Jacobs, 1961/2000, p. 238

A cidade é o espaço de encontro, de autonomia e de liberdade, mas ao longo das últimas décadas, têm revelado contradições na maneira como se produz e transforma, questionando o direito à cidade (Lefebvre, 1968/2012).

No contexto das crianças, a cidade não é concebida para elas, nem em colaboração com elas. O direito da criança à cidade refere-se ao reconhecimento do ambiente urbano como um espaço onde as crianças têm o direito de participar ativamente, influenciar decisões que afetam suas vidas e desenvolver-se plenamente. Isto implica a criação de ambientes urbanos seguros, acessíveis e adaptados às necessidades das crianças, permitindo-lhes brincar, aprender e interagir de maneira saudável e inclusiva.

Garantir o direito da criança à cidade significa valorizar sua voz, promover sua autonomia e garantir que a cidade seja um lugar onde elas se sintam pertencentes, ativas e respeitadas.

As crianças ou não serem ouvidas, e ou não terem as suas experiências urbanas garantidas, perdem as vivências que a cidade proporciona. A ideia do direito à cidade é apresentada por Lefebvre (1968/2012) e Harvey (2014), que parte do raciocínio de que o direito à cidade é um direito de não exclusão dos cidadãos – qualquer que seja à sua idade -, das qualidades e benefícios dos espaços da cidade, agregando em si vários direitos, tais como, pela habitação, cidadania, participação, entre outros.

Lefebvre (1968/2012), defende que devemos pensar a cidade como um direito dos que nela vivem, não apenas à habitação, mas também o direito ao espaço público – ruas, praças, parques, entre outros.

Na década de 1950, os estudos de Alvin Lukashok e Kevin Lynch (1956) procuram saber o que uma criança repara na cidade, entrevistando quarenta adultos, que falaram das suas memórias de infância da cidade. Uma das memórias de infância mais mencionadas foi o chão da cidade, associando ao espaço de jogo e brincadeira, e que dava uma sensação de liberdade (Lukashok & Lynch, 1956).

Entre a década de 1960 e 1970, começou a emergir uma série de pesquisas sobre cidades amigas da criança. Lynch (1977), direcionou nestas décadas os seus estudos para a crianças, de forma a compreender o ambiente através da perceção das crianças no contexto da comunidade em que vivem.

[41] Tradução livre da autora. No original: "Cities have the capability of providing something for everybody, only because, and only when, they are created by everybody."

Assim, Lynch dirigiu uma investigação em parceria com a UNESCO, designada por *Growing Up in Cities*, onde procurava compreender como as crianças percebiam os ambientes e como estes ambientes afetavam os comportamentos das crianças. Na década de 1970, Colin Ward (1924-2010) publica *The Child in the City* em 1978, onde refere a importância do espaço público na vida das crianças na cidade, em especial, a rua entre a escola e a casa.

Deste modo, pensar sobre o direito das crianças à cidade, implica reconhecer o papel que estas desempenham na cidade como atores sociais, na apropriação e significado que estas dão aos espaços urbanos com que interagem na vida quotidiana. Estes espaços, incluem ruas, praças, todos os espaços públicos onde elas transitam e onde podem interagir.

Tonucci (1996/2019) afirma que a criança tem direito à cidade, que devemos ter estas como ponto de referência para pensarmos sobre a cidade, pois as crianças são capazes de sentir, vivenciar e apropriar-se dos espaços públicos, defendendo uma educação de rua, onde percorrer a cidade torna-se em aprendizagem.

Carlos Neto (2020), refere que não devemos deixar exclusivamente as decisões do planeamento urbano nos adultos, que segundo ele "(...) as crianças têm direito a ser atores intervenientes no planeamento e funcionamento das cidades em que vivem. As crianças não podem ser ignoradas ou esquecidas, porque vivem e fazem parte das cidades com os cidadãos de pleno direito" (Neto, 2020, p. 197). Para tal, é necessário atuar sobre a transformação da cidade de forma coletiva e devolver o espaço público a todos, sem exceção. É essencial considerar e debater a forma como a cidade é produzida, transformada e como as suas condições e características influenciam o crescimento das crianças.

3.3.2| Teorias de participação das crianças

A teoria sobre a participação tem levado vários autores a criar as escalas e possibilidades da participação das crianças (Hart, 1992, 1997; Driskell, 2002; Treseder, 1997; Lardner, 2001; Shier, 2001, 2009), algumas das quais têm influenciado os diversos programas e práticas a nível internacional.

Roger Hart (1950 - ...) é um dos pioneiros na criação da escala de participação para crianças, conhecida como Escada de Participação de Hart (1992). Esta foi influenciada pela tipologia estabelecida por Arnstein (1969) e incorpora a ideia de escada num contexto de interação criança/adulto, apresentando uma progressão gradual de participação infantil.

A escada de participação de Hart (1992) identifica oito níveis de participação das crianças (Figura 3:4): não participação – (1) manipulação, (2) decoração e (3) participação superficial ou simbólica; participação – (4) delegação com informação, (5) consulta e informação, (6) iniciativa adulta com partilha de decisões com a criança, (7) processo iniciado e dirigido pelas crianças e (8) processo iniciado

pelas crianças e partilhado com os adultos. Os primeiros três níveis - (1) manipulação, (2) decoração e (3) participação superficial ou simbólica -, são indicadores de uma falsa participação (Hart, 1992), o adulto gere todo o processo de participação da criança. Nestes três níveis de não participação, as crianças emitem uma opinião acerca de um assunto, no entanto, não é valorizado e não é integrado no processo, fazendo com que a criança fique sem perceber o porquê do seu contributo (Hart, 1992). Apesar da não participação, as experiências que ocorrem nestes níveis, criam laços entre adultos e crianças. A partir do quarto nível, Hart (1922) garante os níveis de participação, onde são explícitas para as crianças as intenções das atividades, e que percebem como as suas decisões influenciam posteriormente. Nos níveis mais altos, os adultos surgem com um papel de suporte e aconselhamento.

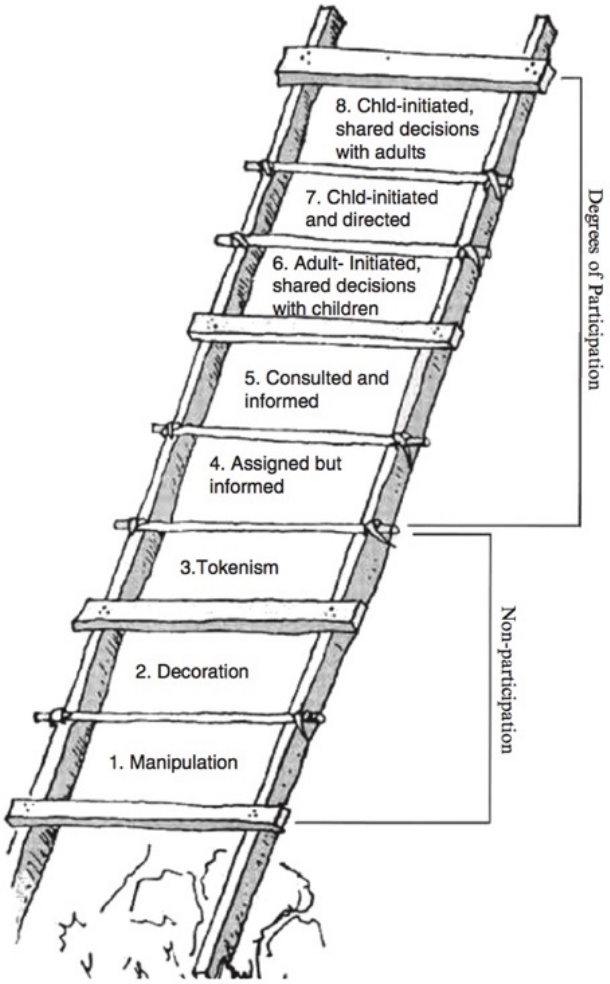


Figura 3:4 - Escada da participação das crianças, segundo Roger Hart. Fonte: Hart (1992), p. 8.

O modelo de Hart (1992) teve influência sobre o modelo de Phil Treseder (1997), o qual reorganiza os cinco degraus de participação da escada de Hart em duas formas distintas (Figura 3:5): primeiro ilustra que não há uma hierarquia progressiva, nem uma sequência no modo como a participação é desenvolvido; segundo argumenta que não precisa haver limite para a participação das crianças

(Treseder, 1997). Na sua tipologia não existe degraus, mas sim um modelo não linear de participação, organizada enquanto elemento circular, não existindo necessariamente um degrau mais importante ou melhor que outro, depende do contexto: (1) sinalizada, mas informada, (2) adulto inicia, decisões partilhadas com as crianças, (3) crianças indicam e dirigem, (4) crianças iniciam, decisões partilhadas com adultos, e (5) consultada e informada (Treseder, 1997).

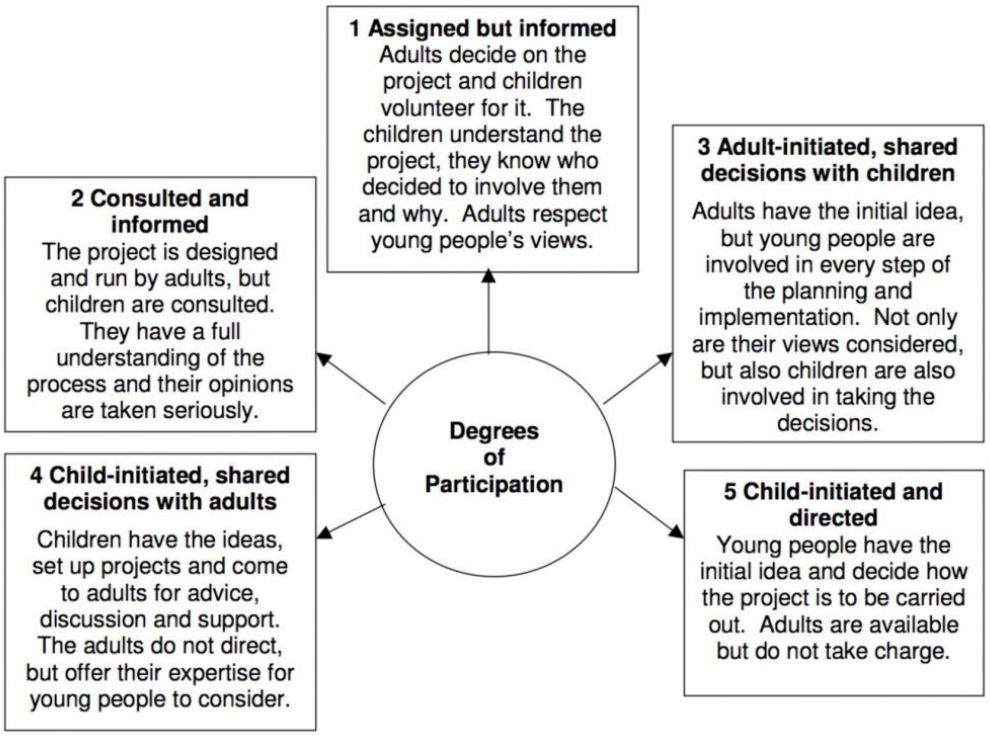


Figura 3:5 - Escada da participação das crianças, segundo Phil Treseder. Fonte: Treseder (1997), p. 8.

Com base na proposta de participação das crianças de Hart, surgiram novas propostas, como uma nova (re) leitura da escada de Hart (1992) e outra elaborada por Harry Shier (2001), que explora diferentes aspetos do processo de participação das crianças.

Shier (2001) define cinco níveis de participação das crianças (Figura 3:6), nos quais o primeiro nível envolve a simples audição da criança, enquanto o quinto nível pressupõe a partilha de poder, responsabilidade e tomada de decisão com os adultos. Além disso, ele propõe três etapas para orientar na ação com as crianças: (1) aberturas; (2) oportunidades; e (3) obrigações. Mais tarde, Shier (2009) reconhece algumas limitações neste modelo, tais como, o modelo não conseguir traduzir e reconhecer todos os possíveis ambientes em que a participação pode ocorrer, nem os diferentes níveis e estilos de envolvimento das crianças, propondo assim a *árvore da participação* (2009), utilizando a metáfora da árvore (troncos, ramos, folhas e frutos) para abordar a participação em todos os aspetos.

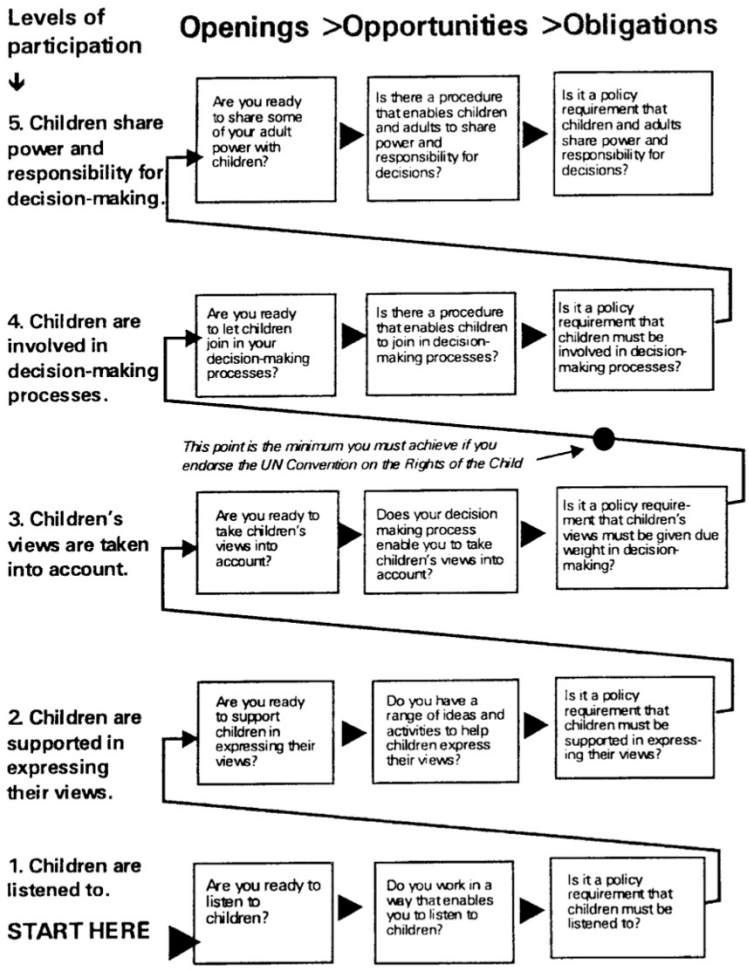


Figura 3:6 - Caminhos para participação, segundo Harry Shier. Fonte: Shier (2001), p. 111.

Driskell (2002) propõe um quadro concetual (Figura 3:7) relativo à prática da participação de jovens no desenvolvimento da comunidade, reorganizando as oito escadas de Hart, em função de duas dimensões de participação: (1) o poder dos jovens em tomar decisões e influenciar nas mudanças; e (2) a interação e colaboração entre os jovens e as outras pessoas da comunidade. Segundo Driskell (2002), a verdadeira participação dos jovens na comunidade é aquela em que estes são tratados como parceiros, onde têm acesso a oportunidade de interação e colaboração com a restante comunidade.

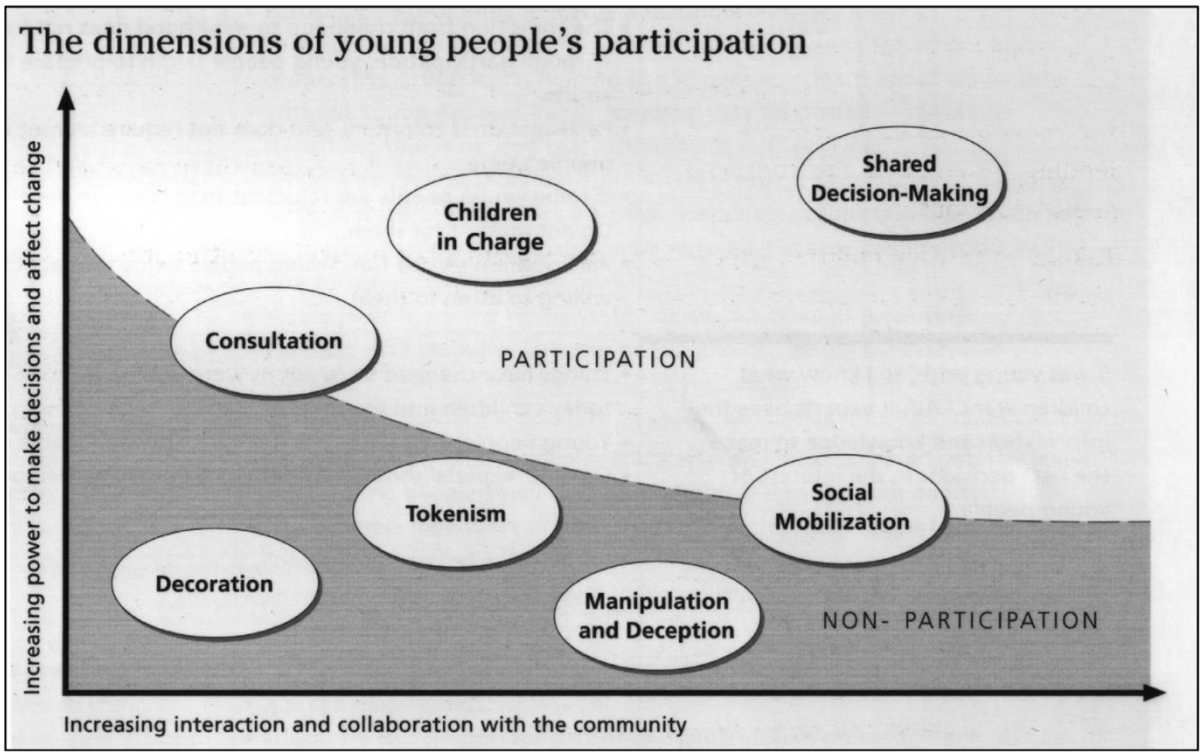


Figura 3:7 - Quadro conceptual de Driskell (2002). Fonte: Karsten (2012).

Participar significa fazer parte do processo, sendo que exige condições para o seu desenvolvimento, e bem-estar das crianças, como premissa para fomentar as suas capacidades de participação (Hart, 1992, 1997). O processo de participação deve ser reconhecido como uma partilha de decisões que afetam a vida do cidadão e da comunidade, constituindo-se um direito e um dever fundamental de cidadania (Hart, 1992, 1997), implica partilhar responsabilidades e compromissos na discussão da resolução de questões. As crianças, como cidadãos, têm voz própria, devem ser envolvidas num diálogo democrático e na tomada de decisão.

As crianças têm a capacidade de refletir sobre os problemas que enfrentam, de expressar as suas opiniões e pontos de vista, propor e construir soluções para a transformação do ambiente urbano (Chawla & Driskell, 2006), sendo que o olhar destas é diferente do olhar dos adultos, permitindo desenvolver soluções inovadoras (Chawla & Driskell, 2006; Sullivan et al., 2021).

3.3.3| A criança como indicador de qualidade ambiental

A Revolução Industrial e o uso intenso do automóvel, tornaram as cidades mais densamente povoadas e inseguras para caminhar, principalmente nos centros urbanos das cidades. A crescente urbanização das sociedades, leva a que seja cada vez mais urgente a necessidade de melhorar o bem-estar das populações.

As cidades foram imaginadas como um ponto de encontro da comunidade, dominando atualmente a tendência contraditória de concentração e descentralização (Salgueiro, 1994). Nos últimos anos, os municípios têm sido convidados a repensar as suas estruturas e formas de planeamento urbano, tendo em vista a melhoria da qualidade de vida das suas comunidades, incluindo as crianças. As crianças interagem com o ambiente construído de forma diferenciada dos adultos (Carroll et al., 2017), o que lhes permite identificar problemas e desenvolver soluções inovadoras (Chawla & Driskell, 2006; Sullivan et al., 2021).

Tonucci (1996/2019) afirma que o grau de segurança de uma cidade se mede pelo número de crianças que brincam no espaço público, ou seja, quanto mais crianças existirem no espaço público, mais segura e coesa é uma cidade. Tim Gill (2021) refere como Tonucci (1996/2019) que a qualidade urbana de um ambiente pode ser medida pela presença de crianças, de diferentes idades, acompanhadas pelos pais ou sozinhas.

Em 1996, a UNICEF lançou a iniciativa internacional *Child Friendly Cities*, que deu origem a uma rede global designada *Cidade Amiga das Crianças*, assente em nove pilares essenciais para uma boa governança na política de infância, e foca-se na implementação integral da Convenção dos Direitos das Crianças em articulação com a administração local, de forma a mobilizar os municípios para a inclusão das crianças nas tomadas de decisão. Uma *Cidade Amiga das Crianças,* é aquela que prioriza governança, o meio ambiente e os serviços, procurando garantir a qualidade de vida, a participação e colaboração de todas as crianças como cidadãos com pleno direito à cidade (UNICEF, 2004), onde estas façam parte dos debates e das tomadas de decisão sobre o ambiente urbano, expressando a sua opinião crítica sobre a cidade e propondo melhorias. Uma cidade que se preocupa com as crianças deve garantir que estas possam circular no espaço público com segurança, brincar livremente, e onde possam interagir e conviver com toda a comunidade (UNICEF, 2004).

Em Portugal, a iniciativa *Cidade Amiga das Crianças,* foi implementada em 2007, num protocolo entre o Comité Português da UNICEF, o Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social e a Associação de Municípios Português, atribuída a treze municípios – Amadora, Aveiro, Cascais, Guarda, Matosinhos, Palmela, Ponte de Lima, Trancoso, Vila do Conde, Vila Franca de Xira e Viseu.

O objetivo é o envolvimento das crianças como sujeitos de direito e atores sociais competentes para dar opinião e transformar as cidades, tornando as cidades amigas e inclusivas para todas as crianças, ou seja, cidades sustentáveis e resilientes (Gill, 2021). O programa constitui uma oportunidade para os municípios desenvolverem estratégias para a participação das crianças nos seus territórios, respeitando os seus direitos e necessidades, criando objetivos adequados à sua realidade.

A Nova Agenda Urbana, Habitat III (2016), reconhece definitivamente o bem-estar da criança como principal indicador de uma cidade saudável e de uma sociedade democrática. Esta oferece outra perspetiva da cidade, um espaço de cidadania para as crianças.

Louise Chawla (2002/2016) mapeou as principais características para as crianças, que fazem de uma comunidade um bom lugar para se viver ou um lugar inseguro. No diagrama (Figura 3:8), os pontos positivos são os requisitos para um lugar ideal e os pontos negativos são os obstáculos.

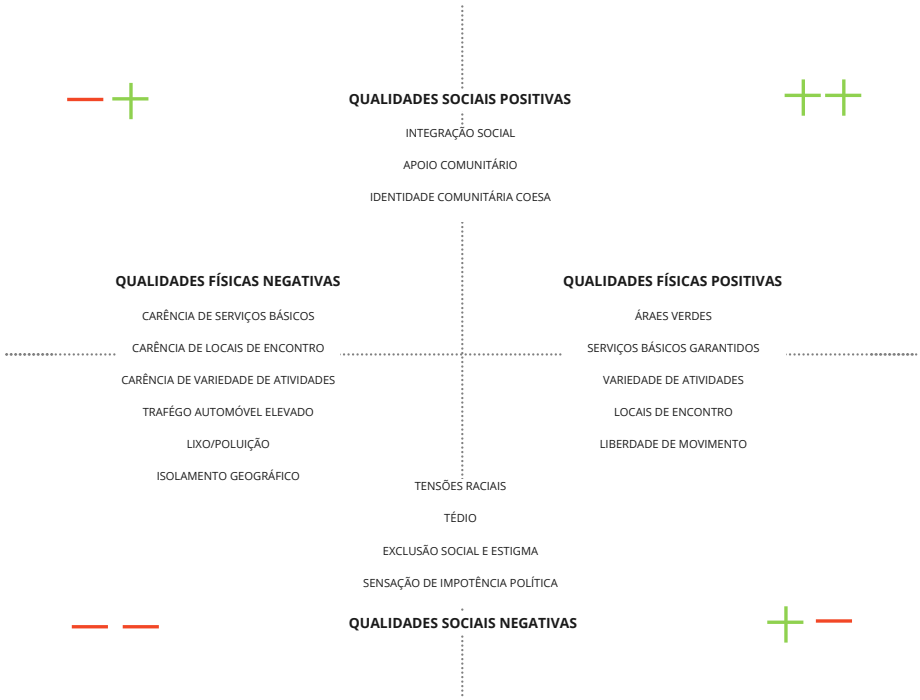


Figura 3:8 – Diagrama dos indicadores da qualidade ambiental pelas crianças, segundo Chawla.
Fonte: Chawla (2002/2016, p. 228).

Tim Gill (2021), argumenta que as cidades para serem saudáveis para as crianças, deve-se desenvolver bairros, ou unidades de vizinhança, tendo em atenção três aspetos: (1) mobilidade – dar prioridade à oferta de transportes coletivos, ruas partilhadas e livres de carros, com passeios e ciclovias; (2) ambiente natural – valorizar os sistemas de drenagem natural de rios e ribeiras, incentivar extensas áreas verdes e parques infantis renaturalizados; e (3) multifuncionalidade – garantir o uso do espaço público pelas pessoas, através de espaços multifuncionais e de socialização, e melhorar a segurança das ruas.

3.4| O jogo como ferramenta de suporte ao diálogo

Nas últimas décadas, arquitetos e urbanistas, procuram obter novas ferramentas e metodologias, de forma conseguir incorporar múltiplas perspetivas que permitam dar resposta às necessidades coletivas (Innes e Booher, 2018). As ferramentas convencionais de planeamento e desenho urbano muitas vezes mostram-se insuficientes para lidar com as exigências contemporâneas, que envolvem não apenas

questões físicas e espaciais, mas também sociais, económicas e ambientais. O jogo pode ser entendido como uma ferramenta de suporte que facilita o diálogo e que ajuda a tomar decisões sobre o território de forma mais democrática e lúdica. O jogo permite desenvolver dinâmicas que despertem o interesse das crianças, e de toda a comunidade, pela cidade, incentivando a participação ativa dos atores nas tomadas de decisões sobre o espaço comum da cidade.

Os jogos tornam-se um laboratório para explorar e testar múltiplos cenários urbanos, refletindo uma tendência emergente no campo da participação cívica. Os cidadãos estão dispostos a participar nos processos coletivos de tomada de decisão, principalmente em processos que dizem respeito às suas vidas e onde é possível a colaboração de toda comunidade (Healey, 1997; Innes e Booher, 2018).

As práticas de desenho e planeamento urbano participativo e colaborativo podem abordar de forma construtiva os conflitos contemporâneos e responder melhor às exigências dos cidadãos e das partes interessadas (Innes e Booher, 2004). Assim, existem diversas abordagens que pretendem capacitar a participação no planeamento (Innes e Booher, 2018), sendo os jogos uma ferramenta de suporte e diálogo, que motiva a pensar, a aprender e a encontrar possíveis soluções para os problemas urbanos.

Nas últimos anos, tem-se assistido à crescente produção e utilização de jogos por arquitetos, urbanistas e atores sociais, integrados nos processos de participação em planeamento e desenho urbano, com o objetivo de alcançar soluções de compromisso coletivo (Hoorn, 2022). Estes jogos não só facilitam a visualização e simulação de cenários urbanos, como também contribuem para a democratização do processo de tomada de decisões, ao proporcionar um meio acessível para que todos possam contribuir, dialogar, com as suas perspetivas e conhecimentos.

3.4.1| O jogo e a criança - a função lúdica e educativa

O jogo é uma atividade que faz parte integrante do desenvolvimento da criança e fator de motivação na aprendizagem da criança. A palavra e a noção de jogo foi sendo construída pelas diversas civilizações. No contexto sociocultural, o jogo é traçado pela primeira vez pelo filósofo holandês Johan Huizinga (1872-1945), na sua obra *Homo Ludens*.

Segundo Huizinga (1938), existe vários termos para definir jogo – jogo, atividade lúdica, competição, entre outras -, sendo que é uma ação primária do ser humano e, como tal, marca e acompanha a cultura desde seus primórdios até aos dias de hoje, é resultado das projeções e expressões da sociedade, acompanhando os seus valores. O jogo ou ato de jogar, é naturalmente associado à infância e ao universo infantil, ao ato da criança brincar, embora o jogo e o lúdico são elementos presentes em diferentes expressões da cultura da nossa sociedade.

Assim, o jogo estabelece uma relação com a realidade por meio da imaginação, separando-se dos fenómenos quotidianos e adotando um carácter fictício, lúdico, e que Huizinga chama de círculo mágico.

Para Huizinga (1938), o jogo é "(...) uma atividade ou ocupação voluntária de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo (...)" (Huizinga, 1938, p. 33). É no brincar que se explora e simula a tentativa de algo.

O jogo pode ser jogado por diversos motivos, sendo o tipo de experiência que esta atividade proporciona o fator de decisão. A utilização do jogo em ambientes de aprendizagem tem sido cada vez mais uma prática em diversas áreas do conhecimento, como a psicologia, filosofia, pedagogia, entre outras. Nesta, destacam-se autores como Caillois (1958), Jean Piaget (1973) e Tizuko Kishimoto (1996), que defendiam e reconheciam a importância que os jogos poderiam ter na construção de conhecimento.

Huizinga (1938) definiu o jogo e identificou algumas das suas características: (1) o jogo é uma atividade voluntária, tanto para as crianças como para os adultos, em que o jogador participa de livre vontade, podendo interromper ou adiar atividade a qualquer momento; (2) o jogo realiza-se num espaço definido e é uma atividade fantasiada; (3) o jogo é uma atividade temporária, delimitada no tempo e espaço; e (4) o jogo tem regras de funcionamento, que devem ser respeitadas pelos jogadores.

O sociólogo francês Roger Caillois (1913-1978), na sua obra *Os jogos e os homens,* define o jogo como atividades que não têm um tempo definido, já que a sua ação dura enquanto proporcionar entretenimento ao jogador, podendo ser interrompido a qualquer momento.

A pedagoga Tizuko Kishimoto (1996), no seu livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*, aprofunda as questões relacionadas com o jogo, para além das indicadas por Huizinga. Inclui a possibilidade de o jogo gerar esforço e desconforto, associados à procura pelo objetivo da brincadeira.

"No jogo, nunca se sabem os rumos da ação do jogador, que dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais e de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros (...), o jogo inclui sempre uma intenção lúdica do jogador."

Tizuko Kishimoto, 1996, p. 26

Francesco Tonucci (1996/2019), defende que o brinquedo ou jogo educativo devem conciliar duas funções: lúdica e educativa. A função lúdica deve ser preferencialmente respeitada pelos adultos e educadores. Kishimoto (1996) define melhor essas duas funções. Na função lúdica, "(...) o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente (...)". Enquanto, a função

educativa, "(...) o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo" (Kishimoto, 1996, p. 40).

As potencialidades e desafios ao combinar o aspeto lúdico e educativo num único objeto são significativas. Para tal, é importante que exista um equilíbrio entre as funções de forma a criar um jogo coerente e que respeite ambas as funções, pois o brinquedo ou jogo educativo vão "(...) permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil" (Kishimoto, 1996, p. 40).

Desta forma, o jogo é mais do que uma atividade lúdica recreativa. É um importante elemento cultural, essencial nas atividades de aprendizagem, de desenvolvimento humano, cognitivo e emocional, tanto nas crianças, como nos adultos.

3.4.2| O jogo como ferramenta de participação e colaboração

A adoção de métodos abertos e colaborativos no planeamento, desenho e construção urbana possibilita uma troca contínua de informação, capacitação e negociação entre os diversos atores envolvidos. Estes métodos promovem a tomada de decisões mais inclusivas e a implementação de soluções de forma coletiva, ao envolver ativamente todas as partes interessadas no processo. O jogo tem a capacidade de apoiar nos processos de planeamento urbano, principalmente como uma ferramenta de suporte para pensar e tomar decisões sobre a cidade, e podendo ser uma ferramenta capaz de estabelecer as ligações que faltam entre os especialistas e os cidadãos (Mayer, 2009). Lerner (2014) argumenta que os jogos bem concebidos podem encorajar a processos democráticos, porque convidam à participação, promovem o diálogo e encorajam os participantes a cooperar e a tomar decisões. Os jogos permitem que os planeadores coletem as informações e interagem socialmente com os participantes (Mayer, 2014), e focam-se principalmente na motivação e na melhoria da participação cívica (Walz & Deterding, 2014). Desde a década de 1980, a narração de histórias tem sido utilizada no planeamento participativo como forma de envolver os participantes, fornecer contexto e influenciar as suas ações (Innes & Booher, 1999b).

Nos últimos anos, os jogos tem sido uma ferramenta cada vez mais utilizada no diálogo com a comunidade, como forma de obter informações sobre as opiniões da comunidade, incorporando múltiplas perspetivas dos participantes, mas essencialmente como uma ferramenta de suporte para a tomada de decisões coletivamente e fazendo com que as vozes de todos sejam ouvidas no processo de planeamento (Harviainen & Hassan, 2019).

Diversos autores tem abordado o jogo nos seus processos de planeamento e com diversas abordagens (Figura 3:9), como uma ferramenta de participação e colaboração, e de co-design com a

comunidade sobre a cidade, definido em diversos modelos de jogo como: *serious games*, ou jogos sérios (Abt, 1970/1987; Duke, 1974, 1980); *world game*, ou jogos globais (Fuller, 1961); *gamification*, ou gamificação (Lerner, 2014: Vanolo, 2018); *role-playing*, ou jogo de interpretações de papéis (Innes & Booher, 1999b); *participation games*, ou jogos participativos (Sanoff, 2000); *gaming*, ou jogos (Wates, 2000); *role play*, ou jogo de encenação (Hamdi, 2010); *city gaming*, ou jogos da cidade (Tan, 2017); e *urban gaming*, ou jogos urbanos (Ivkovic, 2018).

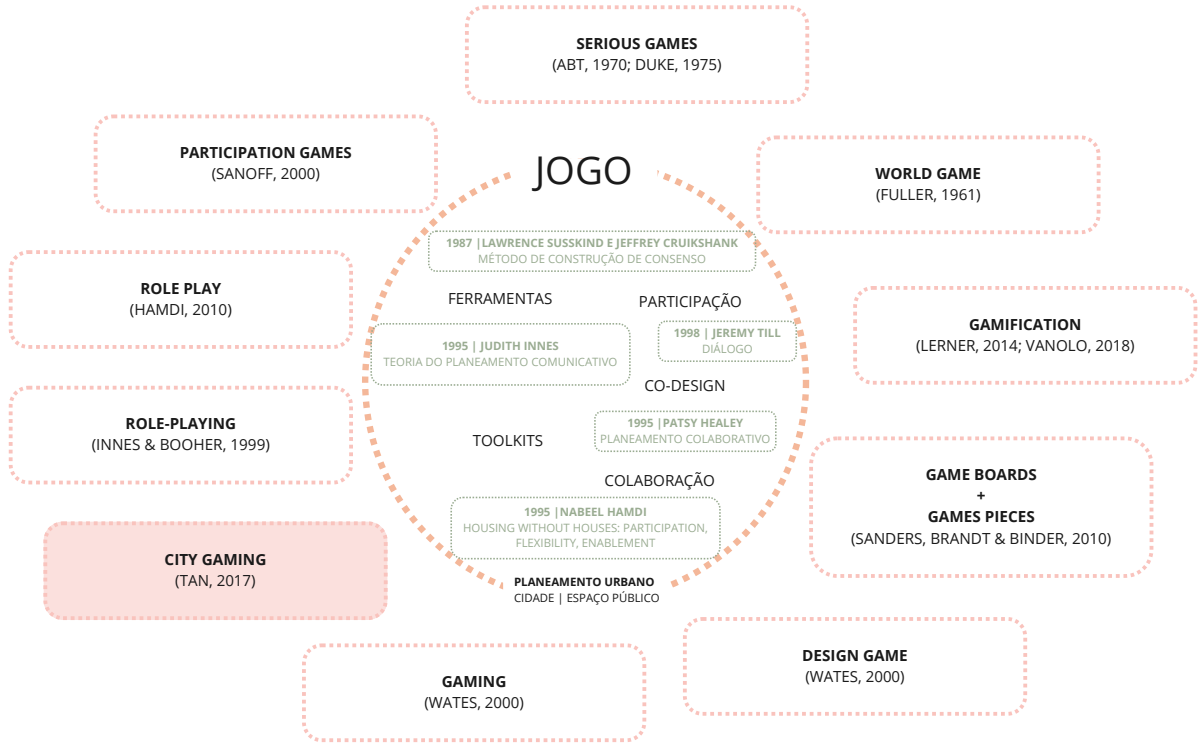


Figura 3:9 - Diagrama das várias visões do jogo como ferramenta no planeamento urbano

Os *serious games*, ou jogos sérios em português, são uma tendência crescente entre os atores de planeamento urbano (Tan, 2017) e tem-se demonstrado um potencial ainda por explorar (Innes & Booher, 1999b). Os jogos sérios têm sido aplicados no planeamento urbano desde a década de 1960 (Abt, 1970/1987; Duke, 1974, 1980), principalmente como ferramenta para promover a participação e a colaboração (Ampatzidou et al., 2018; Tan, 2017), abordando questões que vão além dos aspetos lúdicos (Mayer & Veeneman, 2002). Analógicos ou digitais, os jogos sérios podem ser definidos como "(...) um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras que resulta em resultados quantificáveis"[42] (Salen & Zimmerman, 2004, p. 80). Quando os planeadores utilizam os jogos como ferramentas de suporte, estes esperam que os jogos forneçam dados e

[42] Tradução livre da autora. No original: " (…) a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules that results in a quantifiable outcome."

dinâmicas interativas diferentes das abordagens participativas tradicionais. Para Salen & Zimmerman (2004), "(...) os jogos fornecem contextos para interação, que podem ser espaços, objetos e comportamentos que os jogadores exploram, manipulam e habitam."[43] (Salen & Zimmerman, 2004, p. 50). Na década de 1960, Jay Forrester (1969) desenvolveu diversos trabalhos sobre dinâmicas urbanas e inspirou nos anos seguintes uma série de jogos de simulação urbana.

O arquiteto Buckminster Fuller, cria o *world game*, ou jogos globais, em 1961, defendendo o jogo como uma ferramenta de simulação educacional que proporciona o acesso à informação, facilitando a todos uma consciencialização sobre os desafios mundiais na procura soluções comuns, ou seja, uma abordagem que lide com o mundo como um todo, e não como uma abordagem fragmentada que resolva apenas os problemas locais, possibilitando assim um sistema de visualização de dados à escala planetária.

Em particular, a *gamification*, ou gamificação tem introduzido o uso de mecânicas e características de jogos, tais como, pontuações, recompensas, para incentivar a participação dos cidadãos na criação ou simulação de formas de transformar a cidade, criando múltiplos cenários urbanos (Lerner, 2014; Vanolo, 2018).

A gamificação tem emergido como uma ferramenta inovadora nos processos participativos urbanos, especialmente no contexto do espaço público da cidade. Esta abordagem utiliza elementos e dinâmicas de jogos para incentivar a participação ativa da comunidade na tomada de decisões sobre o planeamento, desenho e transformação dos espaços urbanos. Ao transformar esses processos em experiências lúdicas e envolventes, a gamificação procura aumentar o envolvimento dos cidadãos, promovendo uma colaboração mais ampla e gerando ideias criativas para a configuração dos espaços públicos na cidade e para a definição políticas públicas (Masser & Mory, 2018).

Judith Innes e David Booher (1999b) assumiram que os jogos de *role-playing* - jogos de interpretações de papéis -, poderiam ser uma solução para criar métodos envolventes para gerar discussões relacionadas sobre o planeamento urbano e políticas públicas. Estes jogos permitem que os participantes assumam papéis específicos e explorem diversas perspetivas, de forma promover um entendimento mais profundo das questões e desafios envolvidos, incentivando os participantes a ver a cidade a partir de outras perspetivas, podendo levar a uma maior compreensão e empatia em relação às necessidades e preocupações das diversas partes interessadas, facilitando a construção de consenso.

Os jogos participativos, ou *participation games*, propostos por Henry Sanoff são uma forma de organizar a tomada de decisões em grupo. Para Sanoff (2000), o jogo é uma técnica participativa de

[43] Tradução livre da autora. No original: "(…) games provide contexts for interaction, which can be spaces, objects, and behaviors that players explore, manipulate, and inhabit."

uma simulação de uma situação real que permite aos participantes encenar/simular situações e visualizar cenários de outras perspetivas. Estes jogos incentivam a cocriação de soluções, permitindo que os participantes trabalhem juntos para identificar os problemas e a desenvolver estratégias.

Nick Wates (2000) apresenta o *gaming*, o jogo, como uma forma de ajudar os cidadãos a compreender o processo de planeamento, são disputados em grupos, e auxiliados por um facilitador, identifica diversos tipos de jogos: (1) board *games* – jogos de tabuleiro; (2) *picture analysis* – análise de imagens; (3) *role play* – dramatização; (4) *storytelling* – contar histórias; (5) *theatre* - teatro. Para Wates (2000) não existe resultados específicos, mas sim propostas preliminares de design, para futuras iniciativas.

Nabeel Hamdi (2010) propõe *role play*, ou jogo de encenação, em que os participantes assumem diferentes papéis e exploram diversas perspetivas sobre o planeamento urbano, explorando diversos cenários e levando a implantação soluções urbanas sustentáveis e alinhadas com as necessidades e desejos da comunidade.

O *city gaming*, ou jogos da cidade, é segundo Ekim Tan (2017) "(...) um método válido para transformar o planeamento urbano num processo inclusivo e auto-organizador que gera cidades humanas"[44] (Tan, 2017, p. 9). Tan (2017) abordou o papel dos jogos como uma ferramenta para o envolvimento cívico, que facilita a colaboração e a co-criação de soluções urbanas, sendo que o jogo ajuda essencialmente na comunicação. Os jogos da cidade são desenhados para serem interativos e educacionais, incentivando as partes interessadas a pensar criticamente sobre o desenvolvimento urbano, ou seja, Tan (2017) recorre às técnicas do jogo para pensar o planeamento urbano e a arquitetura nas cidades.

O *urban gaming*, ou jogos urbanos, são apresentados pela arquiteta Milena Ivkovic, a criadora do grupo *Block74 Urban Planning Simulations*, que foca-se na premissa que os jogos podem ser ferramentas mediadoras e eficazes entre as diferentes partes interessadas no processo de planeamento urbano. Sendo que os jogos tornam não só a participação mais acessível, como permitem a visualização e a experimentação de cenários urbanos de forma segura e controlada, acreditando que os jogos podem facilitar a colaboração entre cidadãos, arquitetos, decisores políticos, entre outros, o que resulta em soluções inovadoras.

Assim, o jogo é uma ferramenta que permite que crianças, adultos, técnicos e académicos, possam dialogar sobre o mesmo vocabulário para intervir e transformar a cidade. Este pode ser composto por cartas, tabuleiro, peças, entre outros elementos, apresentando mecânicas simples ou complexas.

[44] Tradução livre da autora. No original: "(...) a valid method for transforming urban planning into an inclusive and self-organizing process that generates humane cities."

O conceito de mecânica de um jogo é o seu aspeto funcional, ou seja, as mecânicas são as responsáveis por guiar a forma de funcionamento do jogo. Assim, o jogo poderá combinar múltiplas mecânicas, que vão ser responsáveis pelo nível de complexidade do jogo.

Jesse Schell (2008), apresenta quatro categorias para classificar os elementos constituintes de um jogo, no seu livro *The Art of Game Design*, que define como *Tétrade Elementar*, sendo que, as categorias constituintes são: (1) mecânica, todo o procedimento, regras e objetivos do jogo e como os jogadores podem ou não alcançar; (2) narrativa, tendo uma relação com a mecânica, sendo que é a sequência de eventos do jogo, e pode ser linear, e previamente definida ou ramificada; (3) estética, é a experiência que transmite ao jogador; e (4) tecnologia, é o conjunto de recursos que permite o jogo existir, ou seja, são todos os elementos que constituem o jogo.

O game designer Jenova Chen (2007), na sua tese *Flow in game,* revela três condições imprescindíveis para que o jogo possa ser uma experiência cativante para o jogador, utilizando o conceito *Flow*[45]*:* 1) o jogo deve ser recompensador e o participante apto a jogá-lo; 2) o jogo deve oferecer desafios, que combinados com a habilidade do jogador, o influencie a aprofundar-se nas possibilidades do jogo; e 3) o participante deve sentir que possui controle do jogo.

A brincadeira e o jogo são atividades intrinsecamente educativas, sendo a narrativa e as mecânicas do jogo elementos-chave na criação de um ambiente lúdico, no qual o jogador se insere. Num jogo educativo sobre as cidades, o jogador deve compreender os problemas urbanos e vinculá-los às mecânicas do jogo, garantindo que função educativa e função lúdica não se perdem. A narrativa do jogo desempenha um papel essencial para abordar temáticas da realidade de forma crítica, já que esta será responsável por diversificar o repertório linguístico e imaginário do jogador.

Partindo da ideia de que o jogo é um elemento cultural e, assim, uma parte intrínseca do quotidiano de todas as pessoas (Huizinga, 1938), podemos identificar a sua expressão nas relações sociais entre os cidadãos e a cidade. Neste sentido, produzir um jogo sobre a cidade é, traduzir dinâmicas sociais reais, e já lúdicas, em mecânicas e narrativas de jogo.

3.5| Experiências em cidades pelos olhos das crianças - guias e jogos

"Jogar = aprender. À medida que as crianças passam da caixa de areia para a sala de reuniões, a brincadeira deve ser a pedra angular da sua educação."[46]

Kathy Hirsh-Pasek e Roberta Golinkoff, 2008

[45] O conceito FLOW, é apresentado pelo psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, caracteriza um estado mental de imersão do sujeito, resultando no envolvimento total e no sucesso do processo de atividade.

[46] Tradução livre da autora. No original: "Play = learning. As children move from the sandbox to the boardroom, play should be the cornerstone of their education."

A participação das crianças nas políticas públicas representa um desafio e também uma oportunidade para as cidades. Guias e jogos desenvolvidos internacionalmente e em Portugal são exemplos importantes que destacam o papel central da criança, como ator principal da participação na cidade, influenciando as decisões sobre o planeamento urbano, especialmente no contexto do espaço público.

Destacam-se quatro experiências de construir cidades com a participação das crianças através de quatro guias: (1) *If Kids Built a City*, é um guião construído para envolver as crianças no desenho de soluções para Pittsburgh, tornando numa cidade mais amigável para as crianças; (2) *Desenhando Ruas para Crianças*, é um guia para desenhar espaços – ruas – para às crianças, oferecendo soluções práticas para tornar as ruas um lugar mais seguro e acolhedor para todos; (3) *Guia para o Desenvolvimento de Bairros Amigáveis à Primeira Infância*, é um guia com ferramentas e conhecimentos para incluir a criança no planeamento, no desenho urbano e na gestão dos bairros na realidade brasileira; e (4) *À Procura do meu Lugar,* é uma iniciativa que pretende envolver as crianças na reflexão sobre o futuro dos seus espaços de brincar.

Relativamente aos jogos, são apresentados três exemplos: (1) *AtivaCidade,* é um jogo de tabuleiro de cocriação de intervenções urbanas, que guia os jogadores a criar um plano de ação para a transformação da cidade; (2) *Jogo como Ferramenta – Boas práticas urbanísticas para a Primeira Infância brasileira*, é um jogo de tabuleiro para encontrar soluções urbanas que resolvam os problemas urbanos associados às crianças, pensando uma cidade amiga à primeira infância que beneficia todos os habitantes ; e (3) *Kuwaitscapes*, é um jogo de cartas para explorar o espaço público no Kuwait, colocando a comunidade, mas essencialmente as crianças a pensar o futuro das cidades.

3.5.1| *If Kids Built a City*[47]

"Uma comunidade divertida e segura para as crianças é melhor para todos (...)."[48]

If Kids Built a City, 2018, p. 1

O guia *If Kids Built a City* foi criado para incentivar as crianças a desenhar soluções para a cidade de Pittsburgh, visando criar um ambiente urbano inclusivo para todos. Inicia-se com uma questão central: *Como podemos construir cidades que funcionem para as crianças?*, destacando o brincar como ponto de partida para interações lúdicas que tornam as sociedades mais dinâmicas e atrativas.

O guia destaca a negligência do brincar na vida moderna, ressaltando a diversidade de formas de brincar e jogar. Enfatiza que qualquer atividade que a comunidade participe pode ser considerada

[47] Disponível em: https://tryingtogether.org/. (consultado em 5 abr. 2023).
[48] Tradução livre da autora. No original: "A community that is fun and safe for children is better for everyone (…)"

brincar na cidade. Destaca ainda que o jogo ajuda a conectar com os outros, a compartilhar, a construir empatia e tolerância, para aprendermos a viver em comunidade.

A ausência de *playgrounds* em alguns bairros de Pittsburgh, desafia os participantes a criar uma rede de lugares para as crianças brincarem nos bairros.

3.5.2| Desenhando ruas para crianças

O guia *Desenhando Ruas para Crianças*[49], lançado por *A Global Designing Cities Initiative,* apresenta um conjunto de práticas, estratégias, programas e políticas para desenhar espaços que permitam às crianças utilizarem as ruas.

O guia tornou-se uma referência global para o desenho de ruas, em contexto urbano, priorizando as necessidades das crianças. Neste, destaca-se a insegurança atual das ruas para as crianças, que não foram originalmente projetadas considerando suas necessidades.

3.5.3| Guias para o desenvolvimento de bairros amigáveis à primeira infância

Os *Guias para o Desenvolvimento de Bairros Amigáveis à Primeira Infância*[50] é composto por quatro cadernos que foram desenvolvidos pelo *Instituto de Arquitetos do Brasil*, em parceria com a *Fundação Bernard van Leer*. O objetivo é disponibilizar ferramentas e conhecimentos para incluir a criança no planeamento, no desenho urbano e na gestão dos bairros na realidade brasileira.

Os quatro cadernos que constituem o guia, são: (1) Estruturação de Políticas Públicas; (2) Manual de Políticas Públicas; (3) Diretrizes para Desenho Urbano; e (4) Indicadores para Monitoramento. O objetivo é tornar os bairros mais inclusivos, acessíveis, seguros, verdes e lúdicos.

O guia da Estruturação de Políticas Públicas, informa quais os requisitos para considerar as crianças no planeamento urbano do bairro, de forma a criar lugares seguros, verdes, acessíveis, lúdicos e inclusivos. O Manual de Políticas Públicas, apresenta o cenário geral das políticas públicas, de forma a fornecer suporte técnico e jurídico nas intervenções urbanas. O guia de Diretrizes para Desenho Urbano apresenta boas práticas para intervir no espaço urbano – bairro, ruas, parques, praças, espaços abertos, infraestrutura social, equipamentos e serviços urbanos. O guia dos Indicadores para Monitoramento descreve um conjunto de métodos e indicadores para a avaliação dos resultados das intervenções no espaço urbano.

[49]Disponível em: https://globaldesigningcities.org/publication/designing-streets-for-kids-pt/. (consultado em 5 abr. 2023).

[50]Disponível em: https://bernardvanleer.org/pt-br/publications-reports/guias-para-o-desenvolvimento-de-bairros-amigaveis-a-primeira-infancia-bapis/. (consultado em 5 abr. 2023).

3.5.4| À procura do meu lugar

À Procura do meu Lugar[51] é um projeto em curso em Portugal, promovido pelo Município de Valongo, no âmbito do V 4.0, uma colaboração com o Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas da Universidade de Aveiro. O objetivo é envolver as crianças do 1º e 2º ciclo na reflexão sobre o futuro dos espaços de brincar, através de um processo participativo com as crianças e jovens na revisão do Plano Diretor Municipal (PDM).

O projeto utiliza um *toolkit* de participação como ferramenta interativa com os participantes. Este é composto por dois cadernos: (1) o primeiro, apresenta e explica o processo; (2) enquanto o segundo contém as atividades a serem realizadas. O desafio proposto é encorajar, numa primeira fase, as crianças a pensar sobre os lugares que mais utilizam para brincar, identificando os aspetos positivos e negativos desses lugares. Em seguida são incentivadas a propor melhorias, apelando assim às crianças a observar, perguntar e inventar.

3.5.5| ATIVACIDADE

O jogo *ATIVACIDADE* baseia-se na metodologia desenvolvida pelo Instituto A Cidade Precisa de Você[52]. Os jogadores são conduzidos no jogo de tabuleiro a criar um plano de ação para a transformação da cidade através do olhar para a cidadania ativa, no processo de uso, apropriação e gestão dos espaços públicos.

O jogo tem como objetivo cocriar projetos de forma lúdica e participativa, ensinando os diferentes atores, a planear e a produzir coletivamente intervenções em espaços públicos. Na primeira fase do jogo, é definido o objetivo que se pretende alcançar - com uma questão -, e pensando no impacto, na escala e na quantidade de tempo e recursos que queremos.

No primeiro anel do jogo, o anel roxo, os jogadores familiarizam-se com as etapas da metodologia do A Cidade Precisa de Você. Os participantes são divididos em quatro grupos, conforme os quatro eixos de trabalho da metodologia: diagnóstico e engajamento; comunicação e educação urbana; ativação, testes e mão na massa; sustentabilidade e fazendo juntos.

No anel seguinte, o anel amarelo, os jogadores de cada grupo jogam os dados para realizar o reconhecimento e diagnóstico do território em que vão agir, e escolhem no máximo duas ferramentas para utilizar no projeto.

Em seguida, no anel vermelho, os grupos têm diversos desafios - como desenhar cartazes de divulgação, entre outros - os jogadores são incentivados a aplicar a ferramenta a cada caso.

[51]Disponível em: https://www.cm-valongo.pt/viver/noticias/noticia/a-procura-do-meu-lugar-criancas-e-jovens-de-valongo-participam-na-revisao-do-pdm. (consultado em 5 abr. 2023).
[52]Disponível em: https://www.acidadeprecisa.org. (consultado em 5 abr. 2023).

3.5.6| O jogo como ferramenta - boas práticas urbanísticas para a primeira infância brasileira[53]

O jogo nasce do desejo de aproximar os diferentes atores do território, administração pública e sociedade civil, a pensar e dialogar sobre os desafios que encontramos na cidade de forma lúdica. O jogo destina-se a crianças da primeira infância, dos 0 aos 6 anos.

O objetivo é construir um plano de ação para novos desenhos urbanos e ações comunitárias, que considerem o olhar da primeira infância. O jogo parte de soluções de desenho urbano baseadas em normas, experiências vivenciadas no contexto brasileiro e das dinâmicas da agenda URBAN95.

O jogo é composto por um baralho de setenta e cinco cartas, divididas em diferentes categorias: (1) dezasseis cartas de território; (2) quinze cartas de desafios; (3) trinta e duas cartas de ferramentas; (4) sete cartas de monitorização e avaliação; e (5) cinco cartas joker que servem de modelo para a criação de novas possibilidades no plano de ação. Estas permitem aos jogadores criar as próprias cartas. Além disso, inclui um tabuleiro de jogo.

Cada conjunto de cartas (território, desafios, ferramentas e, monitorização e avaliação) desempenha uma função específica de acordo com as perguntas presentes no tabuleiro, e orientam os jogadores a selecionar as cartas que vão fazer parte do jogo em cada "casa" do tabuleiro.

3.5.7| *Kuwaitscapes*: um jogo de cartas para explorar o espaço público no Kuwait

O *Kuwaitscapes*[54] é um jogo de cartas que pretende alertar a população do Kuwait para os desafios do espaço público, colocando a comunidade, especialmente as crianças, a pensar o futuro das cidades. O jogo foi criado por quatro mulheres, que procuravam uma solução para partilhar os resultados de um relatório de um estudo sobre o espaço público na cidade do Kuwait.

As cartas que compõem o jogo apresentam a realidade da cidade do Kuwait, que é habitada por dois tipos de população – a cidadã e não cidadã – que utilizam o espaço público de formas diferentes. Os cidadãos utilizam sobretudo o carro para as deslocações na cidade, enquanto, os não cidadãos percorrem a cidade a pé, encontrando diferentes desafios nas ruas – falta de passeios, passadeiras, sinalização, jardins, entre outros elementos.

O jogo é composto por seis *area card* (cartas de área), quatorze character card (carta de personagem), cinquenta e quatro *tool cards* (cartas de ferramentas), oito *action cards* (cartas de ação) e sete *nudge cards* (cartas que "dão um empurrão"). As cartas de área retratam dois bairros distintos do Kuwait: o bairro Quortoba, um bairro habitado por famílias cidadãs, maioritariamente em moradia; e o bairro Salamiya, um bairro de apartamentos para a população não cidadã.

[53]Disponível em: https://portal.arbo.org.br/biblioteca/o-jogo-como-ferramenta-2/. (consultado em 10 jun. 2023).

[54]Disponível em: https://www.lse.ac.uk/middle-east-centre/research/kuwait-programme/kuwait-academic-collaborations/2018-19/kuwaitscapes. (consultado em 10 jun. 2023).

Os jogadores começam por retirar uma carta da área - uma carta do bairro, uma carta de uma rua do bairro e uma carta do espaço público -, e também uma carta de personagem. Cada personagem enfrenta diferentes desafios no espaço público, assim existem as cartas de ferramentas, que são capazes de mudar o espaço público dos bairros e as vidas das personagens. Do baralho das cartas de ferramentas, cada jogador tira cinco cartas, e assim tenta fazer correspondência entre ferramentas, personagem e área, no entanto, no meio do baralho existem as cartas de ação, que podem ser usadas pelos jogadores para dificultar o jogo dos adversários.

O jogo termina quando o primeiro jogador conseguir fazer cinco correspondências, ou seja, melhorar uma área da cidade e a vida de uma das personagens. Ao longo do jogo, existem as cartas que "dão um empurrão", que suscitam discussão entre os jogadores, e colocam algumas questões aos jogadores, por exemplo – Que mudanças introduzias no teu bairro para incentivar as pessoas a andar a pé ou de bicicleta?

3.6| Notas finais do capítulo

Numa sociedade cada vez mais complexa e interligada, os novos desafios urbanos emergem, exigem a criação de novos modelos de transformação da cidade existente. As crianças surgem como principais atores sociais, ao representarem o futuro das nossas cidades. Escutar as crianças sobre a cidade e considerar as sua ideias é crucial para a transformação desta num lugar em que o espaço urbano é entendido e praticado como um bem comum. A (in)visibilidade das crianças no processo de tomada de decisões no planeamento urbano, relativamente à ocupação e utilização da cidade (Simpson, 1997), é ainda mais invisível enquanto utilizadores do espaço público (Mathews & Limb, 1999).

Porquê devemos envolver as crianças no planeamento da cidade? "A literatura sobre a participação das crianças reconhece que as crianças são as melhores especialistas em muitos aspetos da sua qualidade de vida, e que elas aprenderam de forma mais eficaz como desempenhar um papel ativo e responsável na sociedade democrática se tiverem oportunidades de desenvolver e aplicar as suas próprias ideias numa comunidade que ofereça um ambiente de apoio."[55] (Hart, 1997, como citado em Driskell et al., 2001, p. 78).

Assim, reconfigurar a vida urbana para promover a proximidade entre os cidadãos, valorizando a participação de todos, especialmente das crianças, sendo que alguns autores, como Tonucci e Rissotto (2001), Chawla (2002/2016) e Driskell (2002), indica-nos que se planearmos tendo em conta as

[55]Tradução livre da autora. No original: "The literature on children´s participation recognizes that children are the best experts on many aspects of their life quality, and that they will most effectively learn how to play an active and responsible role in democratic society if they have opportunities to develop and apply their own ideas in supportive community settings."

necessidades das crianças, estamos a garantir uma melhor qualidade de vida para todos os cidadãos. A UNICEF tem sido uma das organizações internacionais mais ativas na defesa e promoção da participação infantil, realizando diversas experiências em todo o mundo.

A importância da participação das crianças nas políticas urbanas, é evidenciada pelos guias e jogos desenvolvidos internacionalmente e em Portugal como ferramentas-chave para incluir as crianças na transformação das cidades. As quatro experiências com guias mencionadas, promovem a participação infantil na construção de cidades mais amigáveis e inclusivas.

Os jogos são potenciais para a construção de cidades, e quando integrados nos processos urbanos, os jogos melhoram significativamente a prática do desenho urbano convencional, contribuindo para a diversificação de métodos e ferramentas que podem facilitar os processos. Por exemplo, os jogos podem apoiar a tomada de decisões e facilitar o desenho colaborativo, tornando o planeamento urbano mais inclusivo.

O envolvimento das crianças na procura por soluções e na criação de espaços públicos é olhar para o futuro da cidade através dos olhos das crianças. Vários autores têm desenvolvido ferramentas - guias e jogos - para promover a participação das crianças na tomada de decisões e no planeamento dos espaços públicos urbanos. É crucial que as crianças façam parte dessa construção e dessa sociedade que pensa e molda a cidade.

PARTE II | TEORIA EM AÇÃO

CAPÍTULO 4

As AUGI na AML

O fenómeno dos bairros de génese ilegal atingiu proporções significativas nos diversos municípios da AML, os quais o poder político, na maior parte dos casos, não sabiam qual a estratégia a adotar para a sua reconversão. A distribuição espacial das AUGI na AML, baseou-se na proximidade a Lisboa, na disponibilidade de solos rústicos, a baixo custo, e pela falta de controlo na evolução das construções clandestinas (Rodrigues, 2005) por parte dos municípios.

Na AML foram delimitadas AUGI em todos os concelhos que a integram, os dezoito municípios, de forma mais significativa em alguns, permitindo uma visão global e realista do fenómeno, podendo-se identificar os municípios mais afetados por este fenómeno. De referir, também, que nem sempre os dados fornecidos pelos municípios se encontram completos ou rigorosamente construídos. Este tem sido para muitos investigadores o maior obstáculo ao levantamento e análise integral da situação, ao nível da AML. Muitas câmaras municipais não dispõem de um registo suficientemente rigoroso para garantir um acompanhamento global das situações ao longo dos anos.

A distribuição espacial das AUGI na AML desenvolveu-se em zonas de proteção ou de potencialidade, conforme a classificação do Plano Diretor da Região de Lisboa de 1964: o município de Odivelas e Amadora, em zonas de proteção de infraestruturas paisagísticas; Loures em zonas de potencialidade agrícola; e os municípios da margem sul, em zonas de potencialidade agrícola e florestal a preservar (Chula, 2014).

Este capítulo foca-se na compreensão do impacto das AUGI no território ao longo dos anos, identificando as suas transformações e implicações para o desenvolvimento urbano, através da análise de diversos mapeamentos AML realizados por vários investigadores.

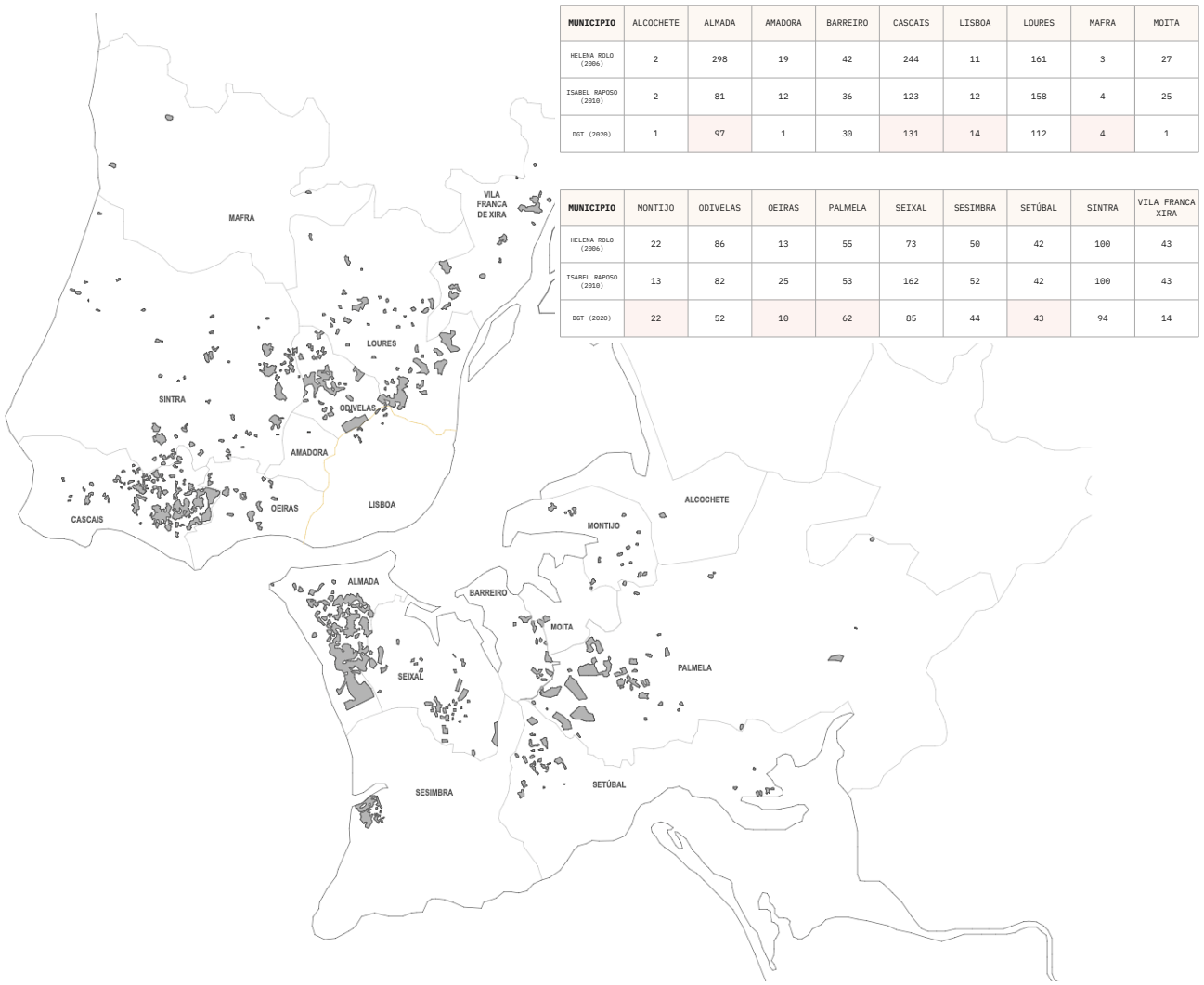
A análise das dinâmicas territoriais visa não só identificar a evolução espacial das AUGI, mas também entender as suas consequências económicas, sociais e ambientais, com o intuito de fornecer uma base sólida para intervenções futuras. Ao facilitar a seleção dos municípios para intervenção, este estudo permite um planeamento mais direcionado e eficiente, orientado para a regularização e requalificação destes territórios, de forma a promover uma integração mais harmoniosa no tecido urbano formal.

Através da identificação das dinâmicas de crescimento e das condições socioeconómicas associadas às AUGI, este capítulo contribui para o desenvolvimento de estratégias de intervenção que possam responder de forma eficaz às necessidades específicas dos territórios afetados, promovendo uma urbanização mais sustentável e equitativa.

Na segunda secção, serão identificados e analisados os tipos e as tipologias de espaços públicos nos bairros dos municípios selecionados. Na terceira secção, procede-se a análise dos dois bairros selecionados para ação no espaço público, olhando para a cartografia – plantas, planos, projetos de loteamento –, e dados gerais dos bairros.

4.1| Transformações no território da AML e os municípios para intervenção – Cascais, Loures e Odivelas

De uma forma breve e a partir dos últimos dados disponíveis no relatório da Direção Geral do Território (DGT), apresentado em 2020, a maior parte das AUGI estão localizadas a sul do rio Tejo, em concelhos como Almada e Seixal, sendo que na margem norte do rio Tejo, Cascais e Loures são os concelhos mais afetados.



MUNICIPIO	ALCOCHETE	ALMADA	AMADORA	BARREIRO	CASCAIS	LISBOA	LOURES	MAFRA	MOITA
HELENA ROLO (2006)	2	298	19	42	244	11	161	3	27
ISABEL RAPOSO (2010)	2	81	12	36	123	12	158	4	25
DGT (2020)	1	97	1	30	131	14	112	4	1

MUNICIPIO	MONTIJO	ODIVELAS	OEIRAS	PALMELA	SEIXAL	SESIMBRA	SETÚBAL	SINTRA	VILA FRANCA XIRA
HELENA ROLO (2006)	22	86	13	55	73	50	42	100	43
ISABEL RAPOSO (2010)	13	82	25	53	162	52	42	100	43
DGT (2020)	22	52	10	62	85	44	43	94	14

Figura 4:1 - Localização geográfica aproximada das AUGI delimitadas. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.

As áreas ocupadas pelas construções dos bairros de génese ilegal são sobretudo localizadas nos limites administrativos de cada concelho, pelo facto de aparentemente existir um menor controlo por parte da administração local. Esta distribuição espacial das AUGI apoia-se não só na lógica das condições locais encontradas na altura do aparecimento do fenómeno, mas também na disponibilidade de terrenos rústicos a baixos custos oferecidos pelos especuladores em cada município (Chula, 2014).

Na margem sul do rio Tejo, os bairros de génese ilegal formaram-se maioritariamente a partir de 1965, devido às novas acessibilidades proporcionadas pela Ponte 25 de Abril. O fenómeno é caracterizado pela estrutura fundiária de parcelas de grande dimensão com configuração regular, sendo que a maioria foi construída em zonas protegidas ou com usos não urbanos (Chula, 2014).

Na margem norte do rio Tejo, devido à localização e à existência de vales e ribeiras, a estrutura fundiária é constituída por parcelas de dimensões reduzidas, com configurações irregulares, apesar de existirem diversas manchas contínuas no território (Chula, 2014). É a norte de Lisboa que se verifica um dos maiores bairros de génese ilegal da AML, a AUGI Casal de Cambra, em Sintra. Os concelhos na periferia da capital foram os que sofreram mais com o fenómeno dos bairros de génese ilegal, por apresentarem mais oferta de emprego, e menos fiscalização por parte da capital, concelhos como Odivelas, Loures e Amadora, que cresceram através da formação de assentamentos informais (Henriques, 2016). Assim, os loteadores ilegais escolhiam a periferia como a localização ideal para edificarem as habitações (Henriques, 2016). Como se pode verificar o fenómeno das áreas de génese ilegal quase não se manifesta no concelho de Lisboa, praticamente existe na zona da Ameixoeira e em pequenas áreas do Lumiar.

No presente, os números conhecidos para as AUGI, são os dados submetidos pelos municípios e apresentados no relatório da DGT em 2020, onde dos dezoito municípios que integram a AML, oito municípios – Almada, Cascais, Lisboa, Mafra, Montijo, Oeiras, Palmela e Setúbal – não submeteram qualquer resposta, no entanto, é possível verificar que esses municípios têm polígonos delimitados de AUGI e obter os dados em falta na informação disponível online nas respetivas câmaras municipais. Para apurar a real extensão no território da AML deste fenómeno dos bairros de génese ilegal nas últimas décadas, foi necessário recorrer a diversos levantamentos – o levantamento coordenado por Eugen Bruno em 1984, com os conjuntos habitacionais clandestinos na região de Lisboa; o levantamento DGOTDU em 1996; o levantamento da Helena Rolo entre 2004 e 2006; o levantamento de J. Gonçalves, C. Alves e F. Nunes da Silva em 2010; o levantamento coordenado por Isabel Raposo entre 2007 e 2010; e o relatório da Direção Geral do Território em 2020 -, relatórios, comunicações em seminários por parte de algumas câmaras e a informação disponibilizada online pelas respetivas câmaras municipais.

No que respeita á distribuição das AUGI pelos dezoito municípios que compõem a AML (Figura 4:2), a informação compilada com base nos dados (Tabela 4:1) disponibilizados no relatório da DGT (2020) e na informação online dos respetivos municípios que não submeterem os dados apontam para a existência de 817 áreas urbanas de génese ilegal delimitadas na AML, sendo que os concelhos de Almada (97 AUGI), Cascais (131 AUGI), Loures (112 AUGI) e Sintra (94 AUGI) são os que revelaram o maior número de AUGI.

Tabela 4:1 – Tabela com número de AUGI por município. Fonte: Base de dados DGT (2020).

MUNICIPIO	ALCOCHETE	ALMADA	AMADORA	BARREIRO	CASCAIS	LISBOA	LOURES	MAFRA	MOITA
Nº AUGI POR MUNICIPIO (POLIGONO)	1	97	1	30	131	14	112	4	1

MONTIJO	ODIVELAS	OEIRAS	PALMELA	SEIXAL	SESIMBRA	SETÚBAL	SINTRA	VILA FRANCA XIRA
22	52	10	62	85	44	43	94	14

MUNICIPIOS QUE NÃO SUBMETEREM DADOS PARA O RELATÓRIO DA DGT EM 2020

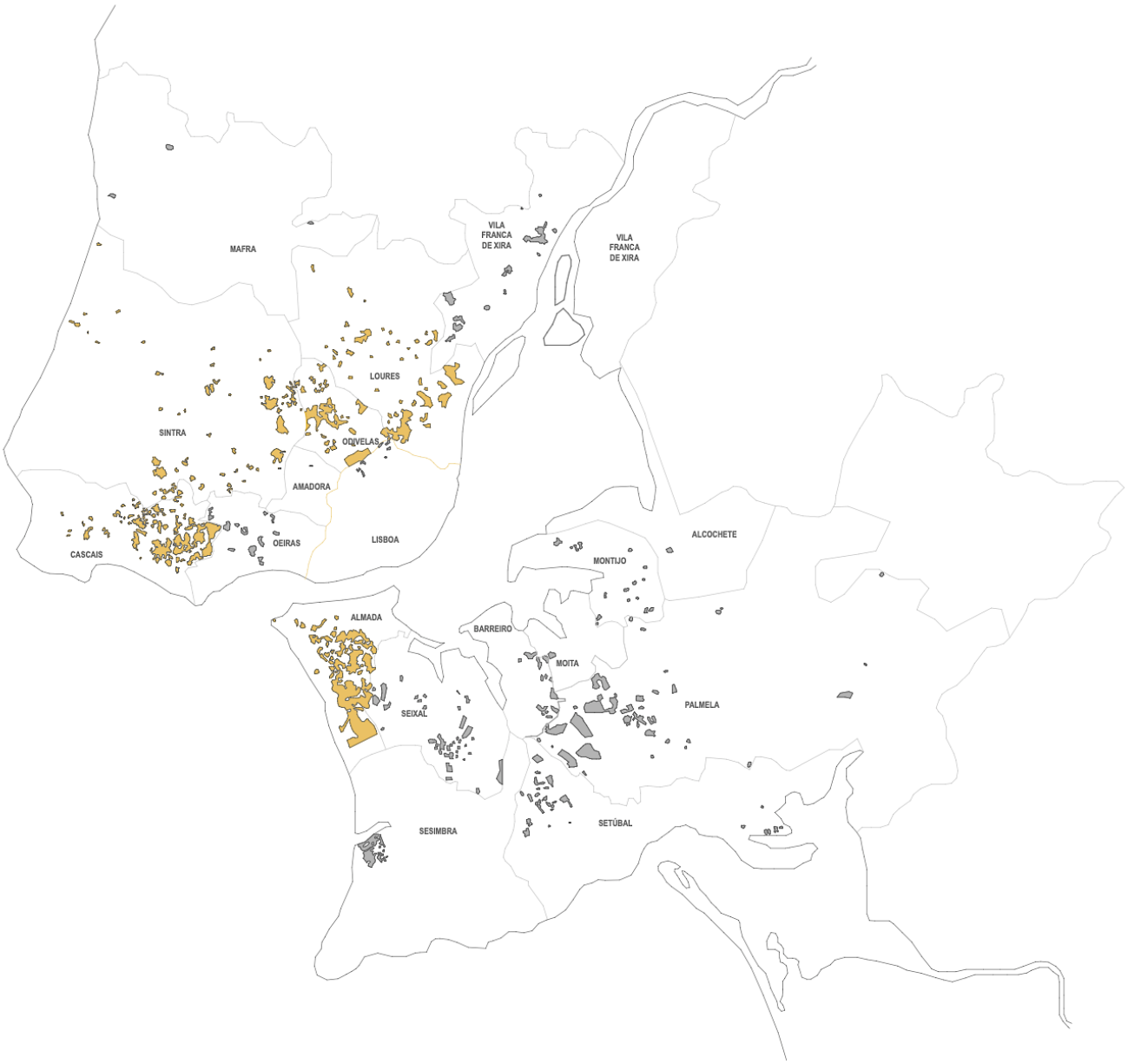


Figura 4:2 – Localização geográfica aproximada dos concelhos com maior número de AUGI delimitadas. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.

Assim, optou-se por selecionar no levantamento do relatório da DGT (2020) e na informação online dos respetivos municípios os municípios com maior número de AUGI na margem norte do rio Tejo – Cascais, Loures, Odivelas e Sintra -, e observar a evolução ao longo do tempo destas AUGI.

Tabela 4:2 – Tabela com evolução temporal do número de AUGI por município. Fonte: Base de dados da Helena Rolo, 2006; Raposo, 2010; DGT, 2020.

Nº AUGI POR MUNICIPIO (POLIGONO)	MUNICIPIO	ALCOCHETE	ALMADA	AMADORA	BARREIRO	CASCAIS	LISBOA	LOURES	MAFRA	MOITA
	HELENA ROLO (2006)	2	298	19	42	244	11	161	3	27
	ISABEL RAPOSO (2010)	2	81	12	36	123	12	158	4	25
	DGT (2020)	1	97	1	30	131	14	112	4	1

Nº AUGI POR MUNICIPIO (POLIGONO)	MUNICIPIO	MONTIJO	ODIVELAS	OEIRAS	PALMELA	SEIXAL	SESIMBRA	SETÚBAL	SINTRA	VILA FRANCA XIRA
	HELENA ROLO (2006)	22	86	13	55	73	50	42	100	43
	ISABEL RAPOSO (2010)	13	82	25	53	162	52	42	100	43
	DGT (2020)	22	52	10	62	85	44	43	94	14

Atualmente, os concelhos selecionados para observar reduziram significativamente o número de AUGI face aos levantamentos efetuados por Helena Rolo (2006) e Isabel Raposo (2010), à exceção do concelho de Sintra, que reduziu apenas em seis AUGI, ou seja, passou de 100 AUGI (2006; 2010) para 94 AUGI (2020), o que levou ficar fora da análise, pela pequena redução número de AUGI passado mais de 20 anos. O município de Cascais tem 131 AUGI delimitadas atualmente, no levantamento da Helena Rolo estavam delimitadas 244 AUGI e no levantamento da Isabel Raposo estavam delimitadas 123 AUGI, no município de Loures estão 112 AUGI delimitadas, enquanto no levantamento da Helena Rolo existiam 161 AUGI, e no levantamento da Isabel Raposo existiam 158 AUGI, o que levou diminuir o número, por alguns dos polígonos de delimitação terem sido revistos, o município de Odivelas tem atualmente delimitadas 52 AUGI, no levantamento de 2009 estavam 86 AUGI delimitadas, enquanto que, no levantamento de 2010 estavam 82 AUGI delimitadas. Assim, os municípios selecionados para possível intervenção no espaço público são: Cascais, Loures e Odivelas.

4.2| Espaço público – tipos e tipologias

A observação direta das AUGI permite verificar a presença ou ausência de qualificação do espaço público nestes territórios. Esta análise direta incide agora sobre os três municípios selecionados: Cascais, Loures e Odivelas. O objetivo central é descrever a relevância do espaço público na génese da vida social do bairro.

De acordo com Borja (2003) o espaço público adquire uma dimensão sociocultural importante, na medida em que é lugar de relações e identificações, de contacto entre as pessoas. A sua natureza é definida pelo uso que os indivíduos ou grupos fazem do lugar. As características físicas do espaço também têm influência na definição do carácter do espaço público. Com base nestas é possível identificar tipos (Tabela 4:3) e caracterizar tipologias de espaço público (Brandão, 2008; Mora, 2009; UN-Habitat, 2016; Lynch, 1981/2007).

Tabela 4:3 – Tabela de tipos de espaço público. Fonte: Mora (2009), Brandão (2008), UN-Habitat (2016).

AUTOR DE REFERÊNCIA	TIPOS
MORA (2009)	• PRAÇAS • PARQUES • RUAS • FRENTE DE ÁGUA • ESPAÇO PÚBLICO INTERIOR • ESPAÇO INFORMAL
BRANDÃO (2008)	• LARGOS E PRAÇAS • RUAS E AVENIDAS • ESTACIONAMENTO • JARDINS E PARQUES • MIRADOUROS • ESPAÇOS MONUMENTAIS/MEMÓRIA • MERCADOS • PASSAGENS

AUTOR DE REFERÊNCIA	TIPOS
UN-HABITAT (2016)	• RUAS • PRAÇAS E LARGOS • PASSAGENS E GALERIAS • ESPAÇOS VERDES • (PARQUES URBANOS + JARDINS + CORREDORES VERDES) • PARQUES RECREATIVOS (PARQUES INFANTIS + CAMPOS DESPORTIVOS + PARQUES DE SKATEBOARD) • PRAIAS URBANAS • FRENTE MARÍTIMA • BIBLIOTECAS PÚBLICAS • MERCADOS MUNICIPAIS • ESTABELECIMENTOS DESPORTIVOS PÚBLICOS

Para Gehl e Gemzoe (2002), os espaços públicos podem ser agregados em duas categorias: (1) os lineares, que correspondem a espaços de circulação; e (2) os não lineares, espaços associados a lugares de permanência. Os espaços públicos não lineares são o resultado das sucessivas intervenções planeadas ou espontâneas na cidade, o que formam os lugares de atividades de sociabilização e encontros da comunidade, às vivências coletivas do lugar.

Nas AUGI, os espaços públicos são predominantemente espaços lineares que na sua maioria são espaços de circulação que aparecem vazios, despidos de vida. No entanto, existem espaços intersticiais entre os lotes, ou entre os lotes e o limite de outro bairro.

As AUGI carecem de espaços públicos não lineares, lugares que ofereçam oportunidades de permanência e que consigam agregar as vivências urbanas coletivas. É crucial que esses espaços sejam espaços de qualidade (PPS, 1975 - ...), que convidam à permanência, proporcionam conforto, mais do que um espaço de passagem. O espaço público deve permitir a coexistência de diversas atividades – atividades necessárias, obrigatória; atividade opcionais; e atividades sociais, conforme referido anteriormente (capítulo 1.2).

A partir da observação direta dos espaços públicos dos municípios de Cascais, Loures e Odivelas, é possível identificar diversos tipos de espaço público (Brandão, 2008) (Mora, 2009) (UN-Habitat, 2016).

Devido ao grande número de AUGI em cada município selecionado, optou-se por focar em três bairros de cada município. A seleção baseia-se naqueles em que os municípios estão a requalificar o espaço público, com intervenções programadas para o futuro, ou em que o município já realizou intervenções pontuais. Também foram considerados os bairros que possuem mais informações disponíveis online, como cadastro, plantas de reconversão urbanística, nos sites dos respetivos municípios.

O ponto de partida para a observação dos tipos de espaço público de cada município, foi feito através da tabela de tipos (Tabela 4:4), segundo os esquemas propostos por Brandão (2008), Mora (2009) e UN-Habitat (2016).

Tabela 4:4 – Tabela síntese de tipos de espaço público. Fonte: Adaptado segundo Mora (2009), Brandão (2008), UN-HABITAT (2016).

TIPOS	
• RUAS • PRAÇAS • LARGOS • JARDIM • PARQUES URBANOS • CORREDORES VERDES • TERRENOS VAGOS	• MIRADOUROS • PARQUE INFANTIL • CAMPOS DESPORTIVOS • ESTACIONAMENTO • MERCADOS • MARGEM FLUVIAL

No município de Cascais (Figura 4:3), foram selecionados os Bairros Cabeço de Mouro B, Bairro dos Peões e Bairro 16 de Novembro. No Bairro Cabeço de Mouro B, identificam-se dois tipos de espaços a requalificar: a margem fluvial da ribeira e o campo desportivo. No Bairro dos Peões, também foram identificados dois espaços para requalificar: o largo e o corredor verde, enquanto no Bairro 16 de Novembro observa-se o tipo de parque urbano.

No município de Loures (Figura 4:4), foram selecionados o Bairro da Junqueira, Bairro Forninhos e Bairro do Alto da Casa Branca. No Bairro da Junqueira, destaca-se o jardim público; no Bairro Forninhos, um corredor verde; e no Bairro do Alto da Casa Branca, identificam-se dois espaços para requalificar: o campo desportivo e o jardim público.

No município de Odivelas (Figura 4:5), foram analisados o Bairro da Milharada, Bairro da Mimosa e Bairro Moinho do Baeta. No Bairro da Milharada, devido às suas características de uso e morfologia, selecionaram-se três espaços: o parque infantil, o campo desportivo e o corredor verde. No Bairro da

Mimosa, destaca-se um corredor verde, enquanto no Bairro Moinho do Baeta, identificam-se diversos espaços para requalificar: terrenos vagos e o parque urbano.

Nas AUGI o espaço público está diretamente relacionado com as características exteriores atribuídas pelas populações às suas construções, sendo que as características variam de município para município, muitas vezes devido às condições financeiras da comunidade.



Figura 4:3 – Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Cascais dos bairros selecionados

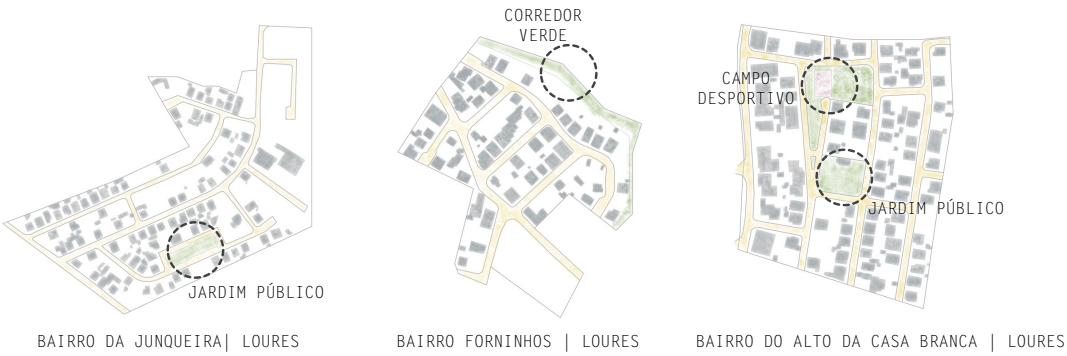


Figura 4:4 – Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Loures dos bairros selecionados

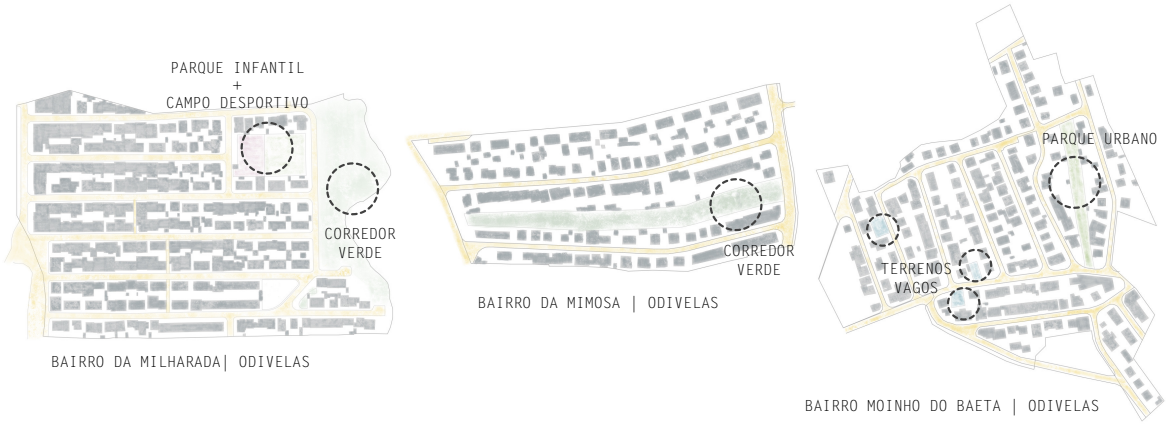


Figura 4:5 – Esquemas das tipologias e tipos de espaço público do município de Odivelas dos bairros selecionados

A análise do tipo e tipologias de espaços públicos nos municípios de Cascais, Loures e Odivelas destaca um amplo leque de possíveis intervenções nas AUGI. As tipologias são influenciadas pelas características das construções, que por sua vez são moldadas pelas condições financeiras das comunidades locais, variando de acordo com o município. No entanto, é possível identificar características e usos comuns disponíveis para intervenção, tais como vazios urbanos próximos de margens fluviais, corredores verdes, campos desportivos, parques urbanos, largos, parques infantis e jardins públicos.

Estas áreas representam oportunidades para uma gama diversificada de intervenções, adaptadas às necessidades específicas de cada comunidade em cada município.

4.3| Seleção do município de Cascais para ação

Após a identificação de tipos e tipologias de espaço público dos bairros dos três municípios selecionados, optou-se por selecionar o município de Cascais para as futuras etapas da investigação. Esta escolha baseou-se na considerável redução do número de AUGI ao longo da última década, patente no confronto entre o levantamento realizado por Helena Rolo (2006) onde estavam delimitadas 244 AUGI, o levantamento realizado por Isabel Raposo (2010) onde estavam delimitadas 123 AUGI, e os dados disponíveis online no site do município, atualmente, que indicam a delimitação de apenas 131 AUGI (Figura 4:6). No entanto, o município de Cascais é atualmente o que tem maior número de polígonos delimitados de AUGI na AML.

A prioridade do poder local em reverter as áreas de génese ilegal ao longo da última década reflete um esforço significativo do município para alterar os processos de reconversão. O presente estudo valoriza esta iniciativa, destacando o esforço conjunto entre o poder local e os residentes, com o objetivo de requalificar o espaço urbano.

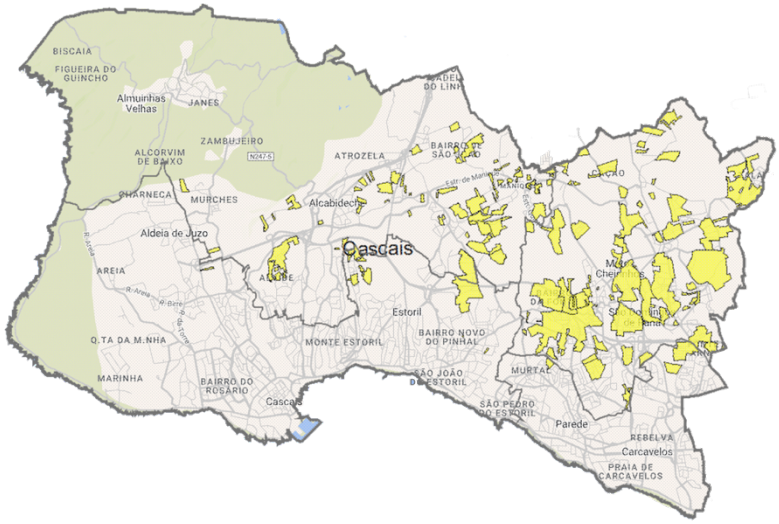


Figura 4:6 – Mapa com polígonos 131 AUGI delimitados no município de Cascais. Disponível em: https://geocascais.cascais.pt/ (consultado em 15 jun. 2022).

O desenvolvimento das AUGI em Cascais surgiu nas mesmas dinâmicas dos restantes municípios da AML, ou seja, a migração da população das zonas rurais para as zonas urbanas, e perto da capital. Na sequência da elaboração do PDM, em 1982, o município criou um gabinete – Gabinete de Recuperação dos Clandestinos – para a reconversão dos bairros de génese ilegal de forma a combater este fenómeno. Em 1987, este gabinete de serviço de recuperação dos bairros de génese ilegal ganhou autonomia e passou a ser independente dos serviços de urbanismo, o que levou ao aumento de inúmeros processos de reconversão (Rodrigues, 2011), devido à dinâmica entre as associações moradores e administrações conjuntas.

O município de Cascais, tem uma tipologia diversificada de bairros de génese ilegal, com a existência de pequenos núcleos, o que contribui para um elevado número de bairros de génese ilegal, que tem um forte crescimento desde a década de sessenta, fazendo parte dos movimentos migratórios com uma acentuada origem rural. Segundo Paula Cabral (2009), "a arquitetura da paisagem surge (...) muito ligada à identidade dos habitantes" (Cabral, 2009, p. 197).

No seguimento da análise tipológica dos espaços nos três bairros no município de Cascais destaca-se a atenção dedicada aos dois bairros (Figura 4:7) em processo de reconversão e que apresentam grandes carências ao nível da qualidade do espaço público: Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões. Nestes, o poder local tem feito um esforço em conjunto com as Associações de Moradores, para acelerar o processo de legalização das habitações e ao mesmo tempo, estimular a comunidade a pensar sobre o espaço público dos bairros. Este esforço conjunto visa melhorar a visão do espaço público, aspirando a tornar-se um modelo para outros bairros do município.

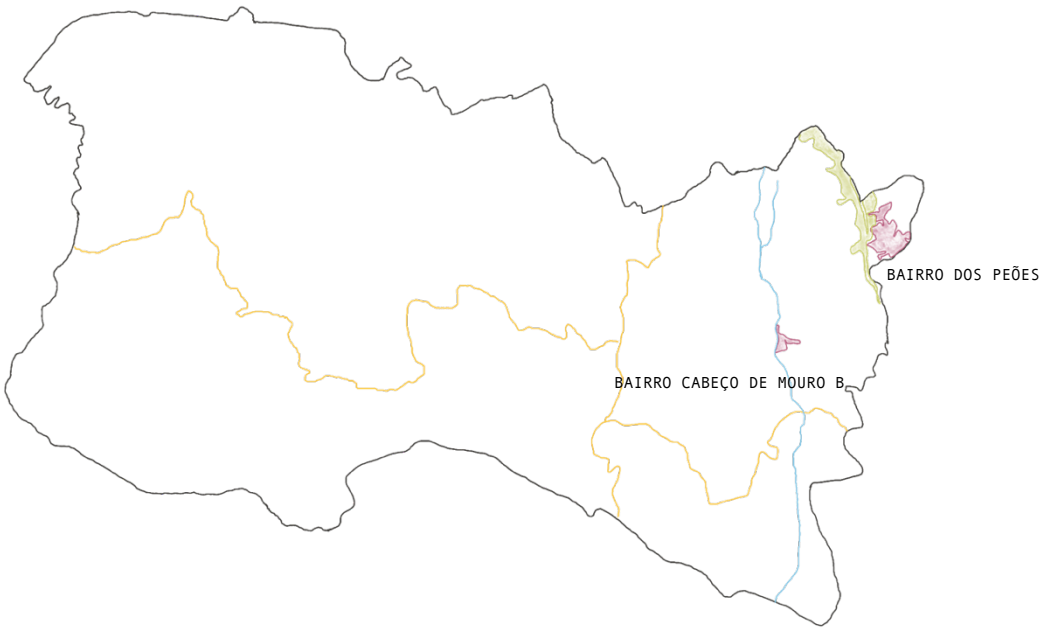


Figura 4:7 – Esquema de implantação dos bairros para ação no município de Cascais

Os bairros Cabeço de Mouro B e dos Peões fazem parte da freguesia de São Domingos de Rana, situada na parte nordeste do município, com o município de Sintra no a limite norte e a leste o município de Oeiras.

A freguesia de São Domingos de Rana, registou o maior crescimento de todo o município, em termos populacionais, a partir da década de 50, o que contribuiu para proliferação de forma desordenada no território deste fenómeno da ilegalidade, estimando-se em cerca de 6500 lotes ilegais (Cabral, 2009). As comunidades que habitam os bairros de génese ilegal da freguesia de São Domingos de Rana, fazem parte de movimentos migratórios que ocorreram nas décadas de 60, 70 e 80, com origem do meio rural. Estes movimentos migratórios eram na sua maioria compostos por alentejanos, que devido às características semelhantes da propriedade, permitia às comunidades o cultivo de cereais. Assim, "(...) o fenómeno das AUGI criou na periferia de Cascais uma paisagem urbana espontânea, não planeada, recriando modos de vida rurais que hoje persistem" (Cabral, 2009, p.198).

Segundo os Censos de 2021, a freguesia de São Domingos de Rana atingiu os 59238 habitantes, (CMC, 2021). A freguesia tem delimitados 62 AUGI, sendo a freguesia com maior número de AUGI.

A AUGI Bairro Cabeço de Mouro B (Figura 4:8), encontra-se dentro do polígono da AUGI Bairro Cabeço de Mouro, que tem uma área de 40.29 hectares que confronta a norte com a estrada nacional 249-4, a sul com terrenos privados, a poente com a Ribeira de Sassoeiros e a nascente com um loteamento privado. O bairro (Tabela 4:5) tem o seu primeiro registo do cadastro em 1951 e no PDM, tem uma qualificação de espaços de atividades industriais e espaços residenciais. No entanto, conforme descrito anteriormente, no seu limite poente, encontra-se a Ribeira de Sassoeiros, que está

descrita na REN com o curso de água e respetiva margem, e com zonas do leito de cheias, onde se pode verificar que existem construções no bairro em zona do leito de cheia da ribeira.

Esta zona é constituída por solos de topografia relativamente nivelada, o que acaba por integrar o bairro na paisagem envolvente, o edificado é heterogéneo, no entanto, não existe uma diferenciação nas vias. O bairro apresenta construções unifamiliares, de volumetrias variáveis entre um e dois pisos, com a existência de anexos. De uma forma sintetizada, apresenta-se uma tabela com alguns dados gerais do bairro (CMC, 2019).

Tabela 4:5 – Dados gerais do Bairro Cabeço de Mouro B. Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/uploads/1/2/4/3/124343598/2_drau_apresentação_summerschool__26.06.2019.pdf (consultado em 15 jun. 2022)

Bairro
Cabeço de Mouro B

LOTEAMENTO	
• Área de intervenção:	**59.214,75m²**
• Área a permutar com Recheio:	1.162,00m²
• Área total de cedências:	20.546,04m²
• Áreas Verdes:	5.215,27m²
• Arruamentos:	15.330,77m²
• Área total de lotes:	**37.506,71m²**
• Área total de construção:	23.780,74m²
• Índice de utilização:	0,40
• Área total de implantação:	13,137,98m²
• Índice de ocupação:	0,22

DADOS GERAIS

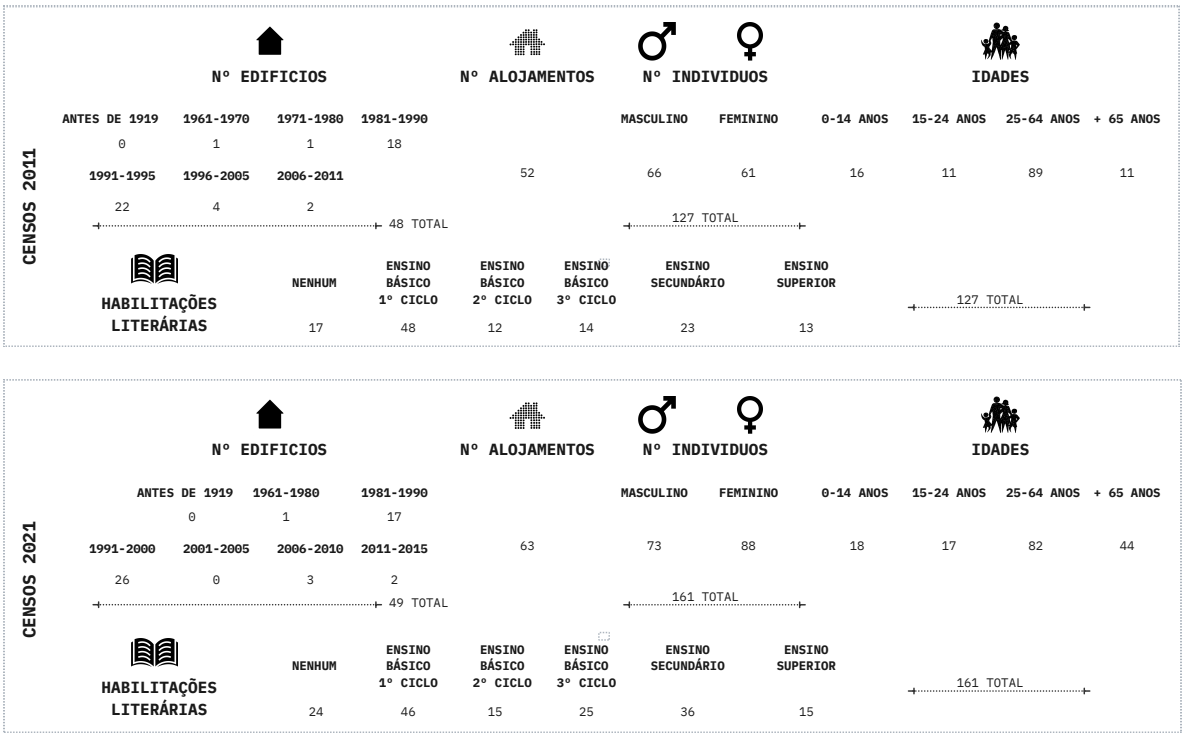
- DATA DE ENTRADA: 19-02-1998
- 1ª FASE APROVADA: 08-02-2010
- Inicialmente: 128 Lotes
  160 Fogos
  11 Unidades comerciais
  1 Equip.: Infantário
- Actualmente: 116 Lotes
  152 Fogos
  2 Unidades comerciais
  1 Equip.: Infantário



Figura 4:8 – Ortofotomapa Bairro Cabeço de Mouro B. Fonte: Google Earth, 2019.

Nos dados dos censos de 2011 e 2021 (Tabela 4: 6), relativos ao bairro, é percetível o aumento do número de indivíduos, 127 indivíduos nos censos de 2011 e 161 nos censos de 2021, sem um reflexo correspondente no aumento no número de edificações, apenas registando mais uma.

Tabela 4:6 – Dados dos Censos de 2011 e 2021 do Bairro Cabeço de Mouro B. Fonte: INE, 2023.



O bairro beneficia de acessos e ligações, ao restante edificado, e de acesso relativamente perto aos transportes públicos. No espaço público, existe uma ausência de espaços de permanência e encontro, apesar deste bairro possuir diversos terrenos vagos, especialmente junto à Ribeira de Sassoeiros. No diagrama do Bairro Cabeço de Mouro B (Figura 4:9), é percetível que os serviços, comércio, atividades de lazer e centro de saúde estão num raio máximo de 1 km do bairro, e existe no bairro espaços e equipamentos coletivos: café, colégio, centro comunitário e campo desportivo.

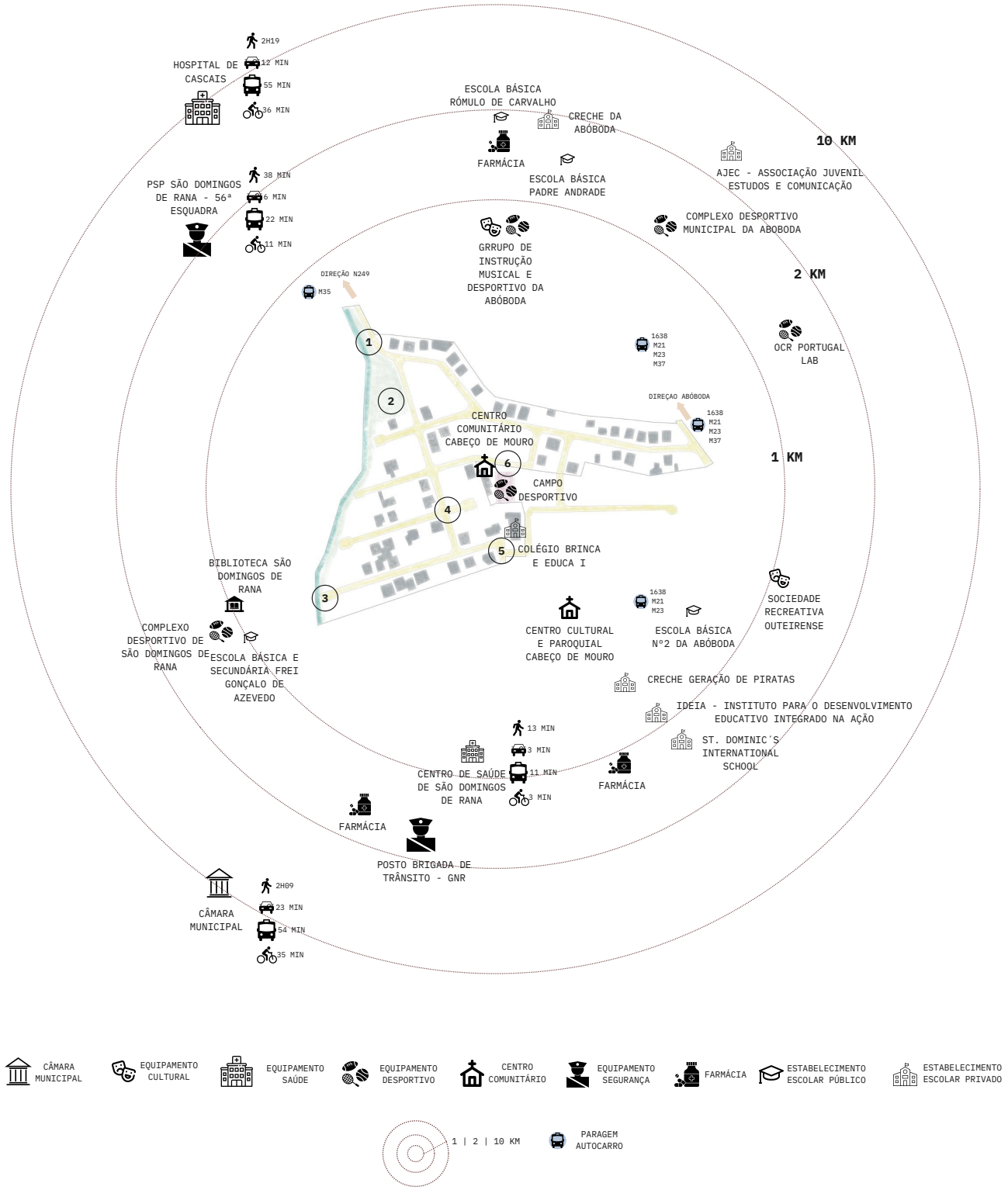


Figura 4:9 – Diagrama do Bairro Cabeço de Mouro B



Figura 4:10 – Fotografias do Bairro Cabeço de Mouro B

O Bairro dos Peões (Figura 4:11), adjacente a Talaíde, representa a AUGI localizada no extremo nordeste do município de São Domingos de Rana. Este bairro teve origem na segunda metade do séc. XX, ocupando uma área de loteamento com cerca de 32 hectares de terreno, dos quais 5 hectares correspondem ao núcleo habitacional. Caracterizado por uma topografia acidentada, o local abriga uma antiga pedreira a poente da estrada de Talaíde, onde se localiza o núcleo de construções ilegais ligadas à indústria e o núcleo habitacional. Este último ocupa a área onde os terrenos são mais regulares, datando o primeiro registo do cadastro de 1951.

De uma forma sintetizada, apresenta-se uma tabela (Tabela 4:7) com alguns dados gerais do bairro (CMC, 2019).

Tabela 4:7 – Dados gerais do Bairro dos Peões. Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/uploads/1/2/4/3/124343598/2_drau_apresentação_summerschool__26.06.2019.pdf (consultado em 15 jun. 2022).

Bairro dos Peões

LOTEAMENTO

- Superfície total do loteamento: **314.982,11m²**
- Parcelas a permanecerem rústicas: 170.044,50m²

- Área de Espaço Residencial: **144.937,61m²**

- Área total de cedências: 64.462,81m²
  - Equipamento: 12.638,50m²
  - Áreas Verdes: 14.181,50m²
  - Arruamentos: 37.587,81m²
  - Postos de Transformação: 55,00m²
- Área total de lotes: 80.474,80m²

- Área total de construção: 42.812,00m²
- Índice de utilização: 0,30
- Área total de implantação: 28,874,40m²
- Índice de ocupação: 0,20

DADOS GERAIS

- DATA DE ENTRADA: 01-10-2007

- 1ª FASE APROVADA: 30-07-2012

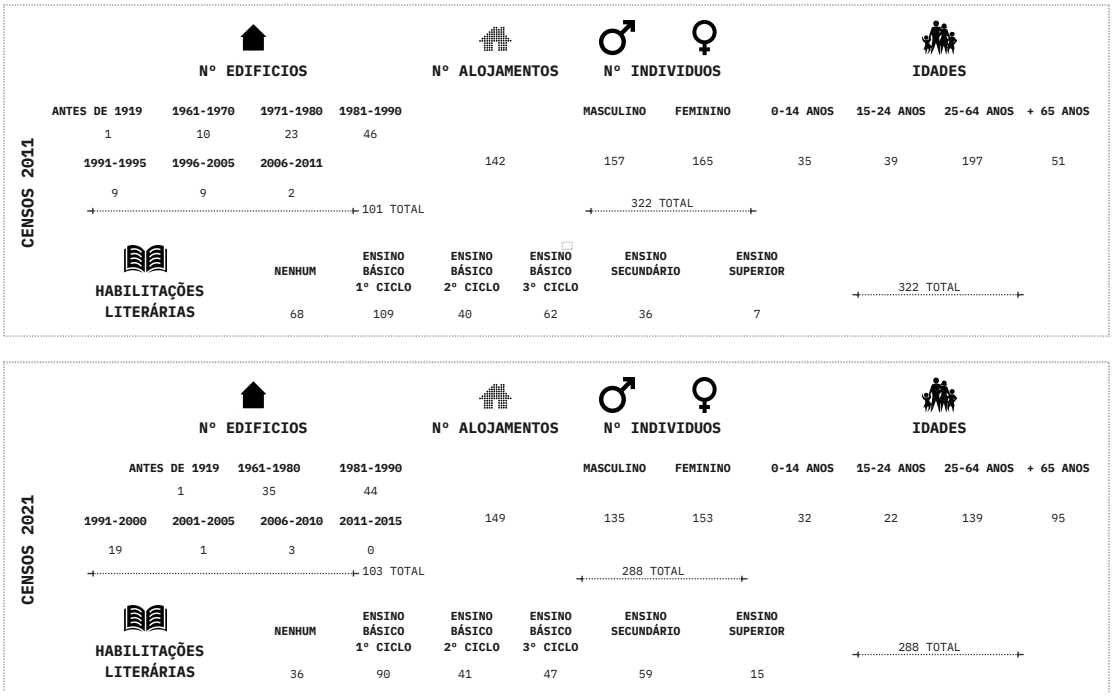
- Inicialmente: 209 Lotes
  328 Fogos
  21 Unidades comerciais

- Actualmente: 169 Lotes
  286 Fogos
  24 Unidades comerciais

O edificado do bairro é muito heterogéneo, apresentando construções de volumetrias variáveis entre um e dois pisos, e a dimensão e configuração dos lotes não são uniformes. De salientar que neste bairro, assim como observado na maioria das AUGI da AML, não se diferencia o carácter das vias. A particularidade neste bairro é que a área correspondente ao núcleo dos fundadores – Largo dos Peões e Rua dos Fundadores – é aquela onde o parcelamento dos lotes e apropriação do solo é mais irregular, observando-se dentro dos lotes primitivos, que têm emergido outras habitações – fogos – para alojar os descendentes do núcleo familiar, em virtude das condições socioeconómicas de algumas famílias. Este é um bairro maioritariamente habitacional, possui uma malha urbana orgânica, onde os vazios representam na maioria as ruas de acesso às habitações. Neste bairro não existem espaços públicos para permanência e encontro da comunidade, limitando-se a existência de espaços coletivos como pequenos negócios – cafés, restaurantes e associações locais -, os serviços, comércio e atividades de lazer estão no centro de Talaíde, localidade adjacente, a cerca de 500m do bairro, assim como a rede de transportes públicos.

Nos dados dos censos de 2011 e 2021 (Tabela 4:8), relativos ao bairro, é percetível a diminuição significativa do número de indivíduos, 322 indivíduos nos censos de 2011 e 288 nos censos de 2021– sem um reflexo no número de edificações.

Tabela 4:8 – Dados dos Censos de 2011 e 2021 do Bairro dos Peões. Fonte: INE, 2023.



No diagrama (Figura 4:12) é percetível que as acessibilidades e ligações ao bairro são bastante difíceis, pois existem apenas duas vias de acesso ao bairro. É evidente a carência de transportes públicos que se encontram fora do limite do bairro, fazendo com que exista a dependência do transporte individual, o automóvel. A comunidade tem que se deslocar cerca de 5 km para poder ir ao centro de saúde, e cerca de 2 km para uma farmácia, o mesmo acontece com as crianças que frequentam a escola básica e secundária Frei Gonçalo de Azevedo, que se encontra a cerca de 4 km de distância do bairro.



Figura 4:11 – Ortofotomapa Bairro dos Peões. Fonte: Google Earth (2019).

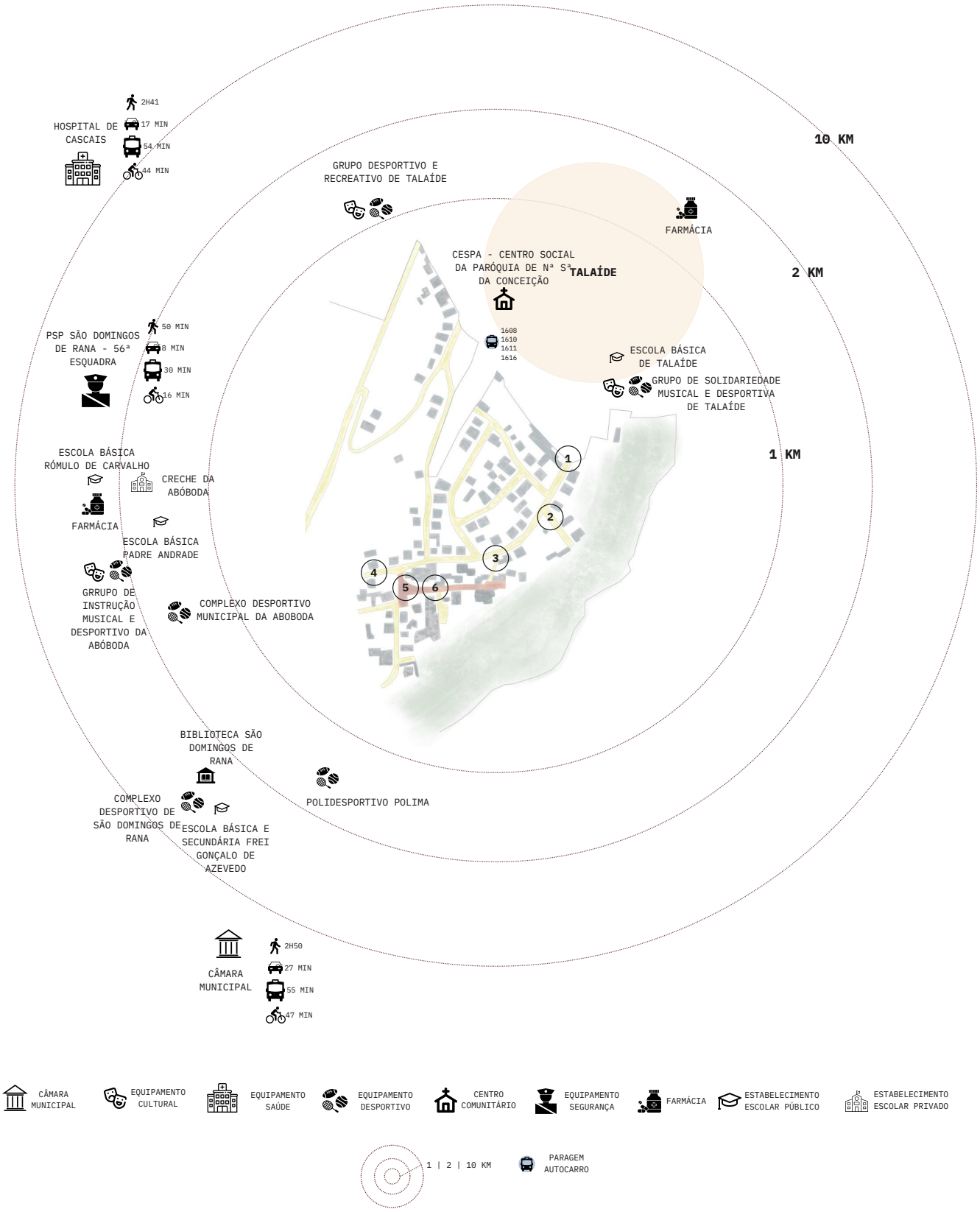


Figura 4:12 – Diagrama do Bairro dos Peões



Figura 4:13 – Fotografias do Bairro dos Peões

4.4| Notas finais do capítulo

A génese das AUGI na AML, dá-se sobretudo na década de 50 e 60, devido à falta de emprego no meio rural, levando ao êxodo rural, ou seja, à migração da população do interior do país à procura de oportunidades de trabalho. Assim, surgem nos limites administrativos dos municípios diversos bairros de génese ilegal, que surgem como resposta à carência de habitação na cidade. Na década de 50 e 60, o maior número de bairros de génese ilegal encontrava-se na margem norte da AML, e só nas décadas seguintes, 70 e 80, expande-se para a margem sul da AML, devido aos acessos criados.

Após a análise territorial das AUGI na AML nos últimos anos, optou-se por destacar os dados do relatório da DGT (2020), que permitiram selecionar os municípios para uma possível intervenção, e definir o município para a ação desta investigação, o município de Cascais.

A ausência de planeamento das AUGI resulta numa grande carência de espaços públicos de qualidade, devido à preocupação da população com a construção de habitação própria.

A análise tipo e tipológica proporcionou uma compreensão das características dos espaços públicos das AUGI. Esta fase da investigação foi essencial para a seleção dos bairros objeto de estudo mais aprofundado. Os bairros diferem na tipologia de espaço público: no bairro Cabeço de Mouro B existe uma área para requalificar junto à ribeira, enquanto no bairro dos Peões, o espaço público utilizado pela população é o largo e a rua dos Fundadores para socializar, e onde é evidente a inexistência de espaço verde qualificado.

A partir desta abordagem, é possível focar nestes dois bairros, iniciando o trabalho com a comunidade na construção do espaço público, de forma a promover o convívio, as interações sociais e contribuir para a construção de uma narrativa, que reforce o sentido de pertença ao bairro, fortalecendo as relações de vizinhança e melhorando a qualidade de vida da comunidade.

CAPÍTULO 5

Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos de co-desenho da cidade

Nos últimos anos, têm surgido, como resposta ao exercício do desenho e planeamento urbano participativo e colaborativo, um conjunto de ferramentas, denominadas *toolkits*, que visam enfrentar os principais desafios das práticas urbanas e facilitar o diálogo na tomada de decisão entre os diversos atores sobre o espaço público dos bairros. A diversidade e complexidade de práticas urbanas e dos guias criativos disponíveis online, em diversos formatos, levaram à necessidade de identificar e analisar um conjunto de experiências, com especial atenção aquelas que envolvam a participação das crianças na transformação do espaço público.

A primeira secção baseia-se numa análise das práticas urbanas e dos guias criativos de co-desenho da cidade, tendo como ponto de partida o Observatório da 11ª Edição da Bienal de Arquitetura de São Paulo, bem como outras iniciativas desenvolvidas na última década, tanto a nível nacional como internacional. Como resultado, será apresentada uma taxonomia que permitirá a categorização e classificação dessas práticas. O trabalho taxonómico permite, na segunda secção, identificar as diversas práticas urbanas e guias criativos mapeados, com foco em três tipologias: guias/manuais, processos participativos e jogos. São descritos os diferentes *toolkits* e etapas de projeto relacionadas com a participação, com um foco subsequente exclusivamente nos processos participativos e jogos. A análise detalhada das metodologias aplicadas na amostra recolhida torna-se essencial para a elaboração da metodologia estruturada em diversas fases, que se apresenta na terceira parte. O objetivo principal é desenvolver uma metodologia que permita a qualquer pessoa adaptar e reproduzir facilmente, no futuro, um exercício participativo.

5.1| O Observatório e outras páticas

A análise baseia-se na recolha de informação do Observatório da 11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo[56] (2017) e na pesquisa online de outras práticas urbanas criativas[57] e guias criativos que descrevem o processo e ferramentas utilizadas na ação de participação. A amostra demonstra a grande diversidade de experiências que têm sido realizadas no desenho do espaço público com a participação das crianças, na última década.

[56] Disponível em: https://bienaldearquitetura.org.br/wp-content/uploads/2022/06/catalogo_11_bienal.pdf

[57] Práticas urbanas criativas (Rosa, 2011) – são práticas socio espaciais – hortas comunitárias, manutenção e construção de mobiliário urbano pelos cidadãos, celebrações, pintura de infraestrutura – passadeiras, ciclovias -, e outras atividade -, nas quais os cidadãos convidam os diferentes atores a cooperar com o objetivo de uma alternativa urbana que seja impulsionada pela participação e colaboração. O objetivo é construir espaços comuns de maneira coletiva, proporcionando a criação de lugares de encontro.

O processo de construção da 11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo, realizada entre 2016 e 2018, teve início no Instituto de Arquitetos do Brasil, no Departamento de São Paulo, e apresentou uma plataforma de investigação, articulada com ações no território. A 11ª Bienal de Arquitetura, segundo Rosa e Montuori (2019) surgiu como uma oportunidade para abordar e discutir formas de fazer e participar ativamente na produção do espaço urbano através de quatro chamadas abertas à participação. Estas contribuições resultaram num amplo arquivo em processo, denominado de Observatório, um inventário de formas de representar, mapear, qualificar, edificar, editar, usar, colaborar e ocupar a cidade (Rosa & Montuori, 2019).

As práticas urbanas compiladas no Observatório derivam da investigação baseada no princípio da participação nos processos de decisão e de construção da cidade, revelando práticas desenvolvidas na última década no mundo, no Brasil e em São Paulo.

Os projetos selecionados segundo Rosa e Montuori (2019), reconhecem formas de coprodução da cidade envolvendo diversos atores, que incluem arquitetos e comunidade. Eles desafiam os limites da arquitetura e valorizam formas de produção da cidade, demonstrando diversas possibilidades de colaboração fundamentadas na participação e democratização. Estes projetos facilitam o acesso a ferramentas para desenhar e transformar a cidade, à escala local. De acordo com Rosa e Montuori (2019), a ação é localizada com um objetivo imediato, projetado no presente e com soluções pontuais.

O Observatório é uma plataforma de pesquisa e mapeamento, em que foram documentadas formas de coprodução do espaço público, identificando no território ações tendo dois eixos de desenvolvimento: Imaginário da Cidade e Utilidade Pública. O Imaginário da Cidade representa os diferentes olhares sobre a cidade e as formas de representação, enquanto a Utilidade Pública representa ferramentas e instrumentos capazes de habilitar pessoas na construção coletiva urbana, e as diferentes formas de construir e editar espaços (Rosa & Montuori, 2019).

Ao Observatório adicionam-se as práticas urbanas e guias criativos disponíveis on-line, no período entre 2009 e 2023, nos quais os praticantes começaram a utilizar termos como *Urbanismo tático*[58], *Placemaking, Do it Yyourself, Acupuntura Urbana*[59], *Micropráticas*[60], entre outros, para descrever as práticas no espaço público.

Nesta amostra, não se pretende apresentar um mapeamento exaustivo de práticas urbanas e guias criativos, uma vez que seria uma tarefa muito difícil, pela diversidade e quantidade de exemplos.

[58] Urbanismo Tático - são ações no espaço urbano com impacto na escala local, com iniciativas de diversas características idealizadas de forma coletiva. São intervenções e ocupações de espaços públicos a curto prazo e baixo custo (Domenico di Siena (2014) e Mike Lydon (2012)

[59] Acupuntura urbana - intervenções de pequena escala, fáceis de executar e de baixo custo, que são capazes de gerar mudanças significativas no entorno (Jaime Lerner, 2011)

[60] Micropráticas - são ações numa micro escala, que propõe intervenções urbanas pontuais, com o objetivo de promover melhorias para o espaço comum (Marcos L. Rosa, 2011)

A metodologia adotada para a coleta da amostra combinou: (1) a cartografia, como forma de identificar e coletar várias práticas urbanas e guias criativos; e (2) a elaboração de uma taxonomia, como forma de organizar a informação recolhida, em categorias e subcategorias de análise.

A amostra é fundamental para a construção de uma taxonomia, cujo propósito é desenvolver uma metodologia destinada a auxiliar o exercício colaborativo em intervenções de espaços públicos com a participação das crianças.

A taxonomia é, segundo Bailey (1994), um sistema de classificação em grupos, a partir das suas semelhanças, servindo como forma de organização da informação. A identificação de categorias e subcategorias de classificação são parte fundamental do processo de construção taxonómica (Farias, 2018).

A taxonomia de práticas urbanas e guias criativos de intervenção em espaço público, com participação das crianças, que se propõe neste trabalho, é uma síntese detalhada das relações entre as várias categorias e subcategorias. Esta permite identificar e classificar, oferecendo uma leitura ampla e organizada da importância destas boas práticas na transformação do espaço público, sendo as crianças as principais protagonistas.

Para organização da amostra foi elaborado uma tabela (Anexo B1) que sistematiza informação essencial relativamente a cada uma das práticas urbanas e guias criativos. O esquema criado segue os seguintes parâmetros: |nome| - consiste no nome do projeto, guia ou *toolkit;* |data| - apresenta o ano em que foi desenvolvido; |localização| - apresenta o país no qual foi desenvolvido o projeto, guia ou *toolkit;* |objetivo| - indica o objetivo principal do projeto; |tipo| - demonstra o método e/ou técnica utilizado para apresentar o projeto, guia ou *toolkit;* |autores| - consiste nos autores responsáveis ou que iniciam o projeto, guia ou *toolkit;* |descrição| - apresenta um breve resumo do projeto, guia ou *toolkit*; |imagem| - apresenta uma imagem representativa do projeto, guia ou *toolkit.*

A partir da amostra selecionada de trinta e duas práticas urbanas e guias criativos de co-desenho da cidade, com uma ampla diversidade de tipologias, representativas da variedade de referências, iniciou-se a taxonomia com a definição das categorias e subcategorias (Tabela 5:2). Desta forma, foram criadas as onze categorias, cuja descrição e subcategorias estão descritas adiante: (1) localização; (2) cidade; (3) eixo; (4) tipo; (5) escala; (6) idade das crianças; (7) duração; (8) autor; (9) objetivo; e (10) escala de participação de Roger Hart (1992) e escala de participação de Sherry Arnstein (1969).

Tabela 5:1 – Tabela de categorias e subcategorias da taxonomia

CATEGORIAS	COR	SUBCATEGORIAS
LOCALIZAÇÃO		PORTUGAL; BRASIL; MUNDO
CIDADE		FORMAL; INFORMAL
EIXO		IMAGINÁRIO DA CIDADE; UTILIDADE PÚBLICA
TIPO		GUIA/MANUAL; MAPEAMENTO; AÇÃO EXPERIMENTAL; INTERVENÇÃO URBANA; PROCESSO PARTICIPATIVO; PROTOTIPAGEM; JOGO; WORKSHOP; ENSAIO FOTOGRÁFICO
ESCALA		MACRO; MESO; MICRO
IDADE DA CRIANÇA		1-5 ANOS; 6-9 ANOS; 10-13 ANOS; 14-18 ANOS
DURAÇÃO		DIA(S); SEMANA(S); MÊS(ES); ANO(S); NÃO DEFINIDO

CATEGORIAS	COR	SUBCATEGORIAS
AUTOR		ARQUITETO; DESIGNER; COMUNIDADE; FOTOGRAFO; PODER LOCAL; LAB; COLETIVO
OBJETIVO		DESENHAR O ESPAÇO PÚBLICO; DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO; SUGESTÕES PARA DESVENDAR/TRANSFORMAR A CIDADE; TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO; DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS; OLHAR PARA O BAIRRO E PARA A COMUNIDADE QUE NELE HABITAM
ESCALA DE PARTICIPAÇÃO (ROGER HART, 1992)		1.MANIPULAÇÃO; 2.DECORAÇÃO; 3.TOKENISMO; 4.DESIGNADO, MAS INFORMADO; 5.CONSULTADO E INFORMADO; 6.DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS; 7.INICIADOS E DIRIGIDOS POR CRIANÇAS; 8.DECISÕES COMPARTILHADAS POR INICIATIVA DE CRIANÇAS COM ADULTOS
ESCALA DE PARTICIPAÇÃO (SHERRY ARNSTEIN, 1969)		1.MANIPULAÇÃO; 2.TERAPIA; 3.INFORMAÇÃO; 4.CONSULTA; 5.CONCILIAÇÃO; 6.PARCERIA; 7.DELEGAÇÃO DE PODER; 8.CONTROLO DO CIDADÃO

Descrição das categorias e subcategorias:

- |localização|: apresenta o país no qual foi desenvolvido o projeto, guia ou *toolkit,* e foram organizados nas seguintes subcategorias: Portugal, Brasil e Mundo;

- |cidade|: apresenta se projeto foi desenvolvido na cidade formal ou cidade informal, e foram organizados nas seguintes subcategorias: formal e informal;

- |eixo|: identifica o desenvolvimento da ação no território (Rosa; Montuori, 2019), e é definida a partir do estudo do observatório, com as seguintes subcategorias: imaginário da cidade - que representa os diferentes olhares sobre a cidade e as formas de representação, e o que pode ser no futuro da cidade -, e utilidade pública – que representa ferramentas e instrumentos capazes de habilitar pessoas na construção coletiva, e as diferentes formas de construir e editar espaços (Rosa; Montuori, 2019);

- |tipo|: demonstra o método e/ou técnica utilizado para apresentar o projeto, guia ou *toolkit,* e foram organizados nas seguintes subcategorias: guia/manual, mapeamento, ação experimental, intervenção urbana, processo participativo, prototipagem, jogo, workshop, ensaio fotográfico:

- |escala|: apresenta os possíveis níveis de intervenção (Krishnamurthy; Steenhuis; Reijnders, 2018), e é definida a partir de subcategorias: macro (escala da cidade), meso (escala do bairro), micro (escala da rua);

- |idade da criança|: representa a faixa etária das crianças envolvidas no projeto, guia ou *toolkit*, e foram organizados nas seguintes subcategorias, tendo em conta o estudo da ARKI_LAB (2016): 1-5 anos (*toddlers*), 6-9 anos (*kids*), 10-13 anos (*tweens*), 14-18 anos (*teenagers*);

- |duração|: apresenta a duração temporal do uso do *toolkit* ou da realização do projeto ou guia, e foram organizados nas seguintes subcategorias: dia(s), semana(s), mês(es), ano(s), ou não definido temporalmente;

- |autor|: consiste em mapear o(s) autor(es) responsáveis ou que iniciam o projeto, guia ou *toolkit,* considerando a possibilidade de ser composto por mais de um tipo de autor, e foram organizados nas seguintes subcategorias: arquiteto, designer, comunidade, fotografo, poder local, LAB, coletivo;

- |objetivo|: apresenta o objetivo principal do projeto, guia ou *toolkt,* e é definido a partir de subcategorias: desenhar o espaço público, desenhar mobiliário urbano, sugestões para desvendar/transformar a cidade, transformar temporariamente o espaço público, desenvolver qualidades espaciais, olhar para o bairro e para a comunidade que nele habitam;

- |escala de participação de Hart (1992)|: representa o nível de envolvimento das crianças na decisão de participação no uso do *toolkit,* guia ou projeto, e é definida a partir das seguintes subcategorias: 1. Manipulação; 2. Decoração; 3. Tokenismo; 4. Designado, mas informado; 5. Consultado e informado; 6. Decisões compartilhadas iniciadas por adultos com as crianças; 7. Iniciados e dirigidos por crianças; 8. Decisões compartilhadas por iniciativa de crianças com adultos;

- |escala de participação de Arnstein (1969)|: representa o nível de envolvimento das crianças na escada de participação cidadã de Arnstein, na decisão de participação no uso de *toolkit,* guia ou projeto, e é definida a partir das Seguintes subcategorias: 1. Manipulação; 2. Terapia; 3. Informação; 4. Consulta; 5. Conciliação; 6. Parceria; 7. Delegação de poder; 8. Controlo do cidadão.

As categorias e subcategorias foram agrupadas, e analisadas visualmente na taxonomia (Figura 5:1), o que permitiu posteriormente a visualização das diversas práticas urbanas e guias criativos da amostra na taxonomia, e revelar as suas ligações. Para a construção desta taxonomia das práticas urbanas e guias criativos, foi elaborado novamente uma tabela (Anexo B2) que sistematiza a informação essencial, para facilitar a construção da taxonomia.

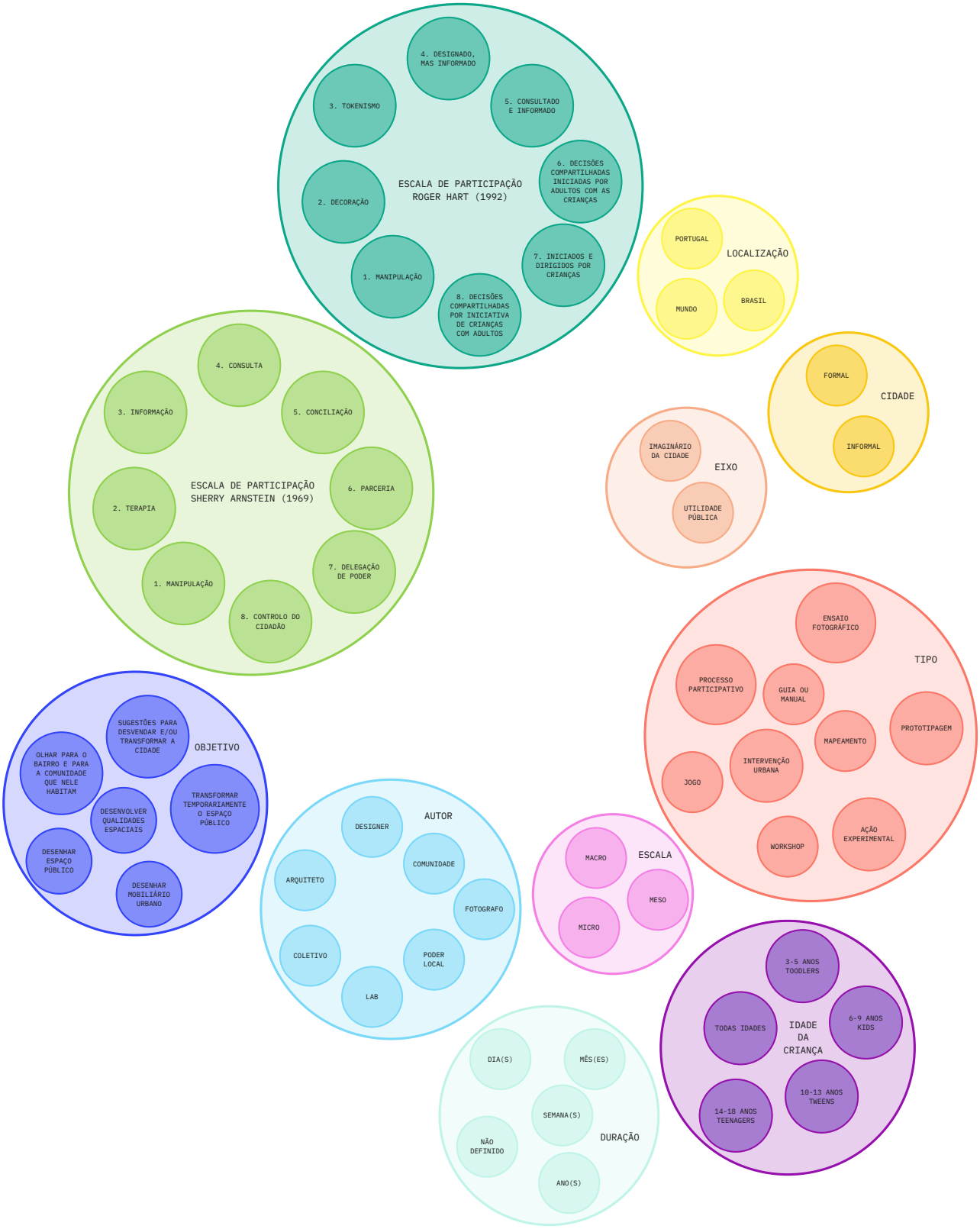
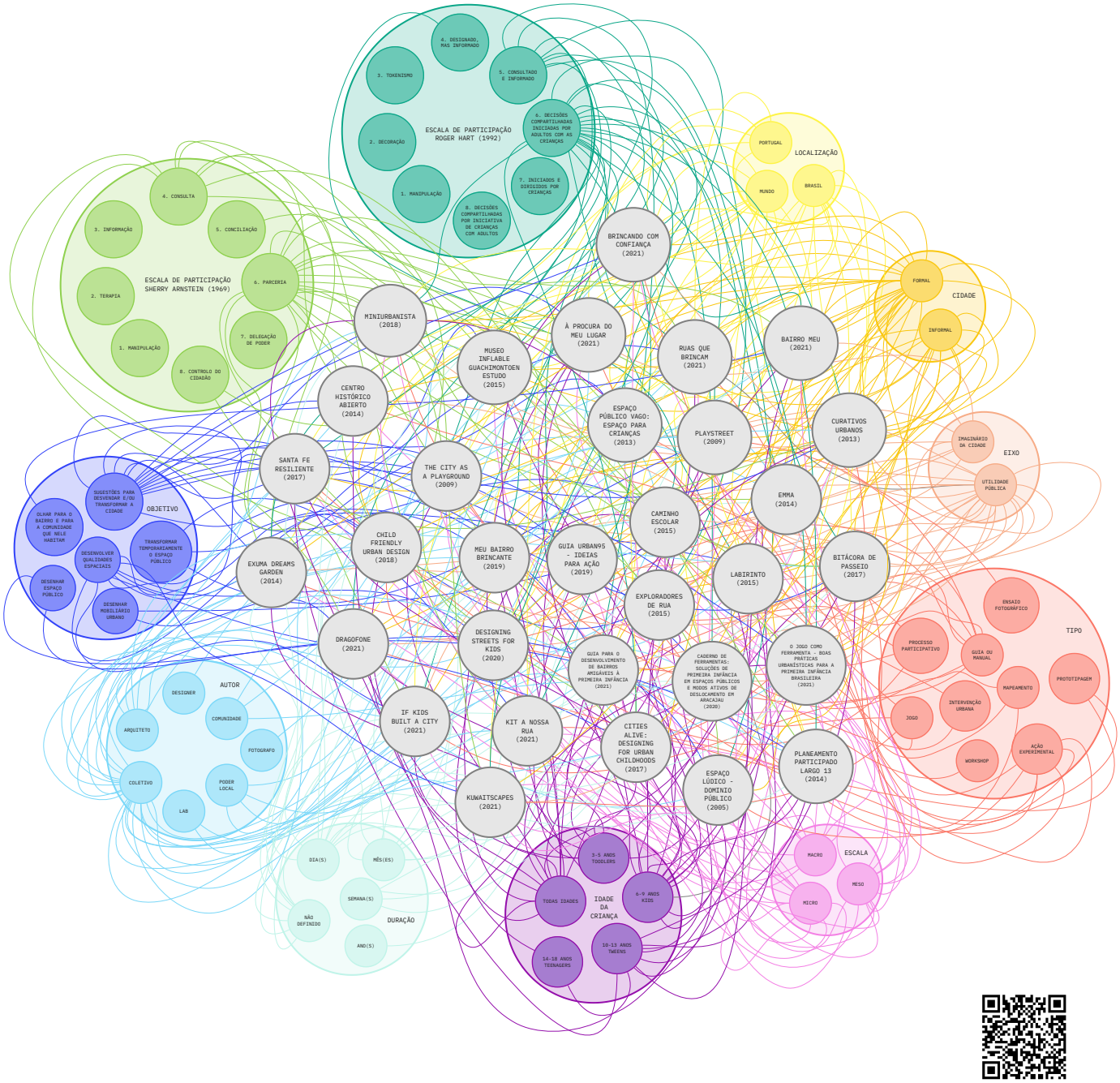


Figura 5:1 – Taxonomia da amostra



LEGENDA

- LOCALIZAÇÃO |PORTUGAL; BRASIL; MUNDO|
- CIDADE |FORMAL;INFORMAL|
- EIXO |IMAGINÁRIO DA CIDADE; UTILIDADE PÚBLICA|
- TIPO |GUIA/MANUAL; MAPEAMENTO; AÇÃO EXPERIMENTAL; INTERVENÇÃO URBANA; PROCESSO PARTICIPATIVO; PROTOTIPAGEM; JOGO; WORKSHOP; ENSAIO FOTOGRÁFICO|
- ESCALA |MACRO; MESO; MICRO|
- IDADE DA CRIANÇA |1-5 ANOS; 6-9 ANOS; 10-13 ANOS; 14-18 ANOS|
- DURAÇÃO |DIA(S); SEMANA(S); MÊS(ES); ANO(S); NÃO DEFINIDO|
- AUTOR |ARQUITETO; DESIGNER; COMUNIDADE; FOTOGRAFO; PODER LOCAL; LAB; COLETIVO|
- OBJETIVO |DESENHAR O ESPAÇO PÚBLICO; DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO; SUGESTÕES PARA DESVENDAR/TRANSFORMAR A CIDADE; TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO; DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS; OLHAR PARA O BAIRRO E PARA A COMUNIDADE QUE NELE HABITAM|
- ESCALA DE PARTICIPAÇÃO ARNSTEIN(1969) |1.MANIPULAÇÃO; 2.DECORAÇÃO; 3.TOKENISMO; 4.DESIGNADO, MAS INFORMADO; 5.CONSULTADO E INFORMADO; 6.DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS; 7.INICIADOS E DIRIGIDOS POR CRIANÇAS; 8.DECISÕES COMPARTILHADAS POR INICIATIVA DE CRIANÇAS COM ADULTOS|
- ESCALA DE PARTICIPAÇÃO HART (1992) |1.MANIPULAÇÃO; 2.TERAPIA; 3.INFORMAÇÃO; 4.CONSULTA; 5.CONCILIAÇÃO; 6.PARCERIA; 7.DELEGAÇÃO DE PODER; 8.CONTROLO DO CIDADÃO|
- NOME DA PRÁTICA URBANA OU GUIA CRIATIVO
- LIGAÇÕES

Figura 5:2 – Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos

Na taxonomia das práticas urbanas e guias criativos de co-desenho da cidade (Figura 5:2), cada círculo cinzento representa um exemplo da amostra, listados na tabela (Anexo B2), e as categorias identificadas por cores que incluem as subcategorias a que pertencem. As linhas demonstram as conexões entre a amostra e as subcategorias.

5.2| Tipologias das práticas urbanas e guias criativos

A taxonomia proporcionou uma visão cruzada das categorias e subcategorias, e, assim, revelar uma variedade de práticas urbanas e guias criativos que desenvolveram métodos de atuação no espaço público com crianças.

Com a visualização da informação na Figura 5:2, é fácil identificar características comuns entre as práticas urbanas e guias criativos, como, por exemplo, aquelas que possuem maior quantidade de conexões, são as seguintes: (1) mundo; (2) formal; (3) utilidade pública; (4) processo participativo; guia ou manual; ação experimental; jogos; (5) micro; (6) 6-9 anos; 10-13 anos; (7) dia(s); (8) coletivo; (9) sugestões para desvendar e/ou transformar a cidade; desenvolver qualidades espaciais; (10) 6. parceria; (11) 6. decisões compartilhadas iniciadas por adultos com as crianças.

Examinando cada uma das categorias, pode-se reconhecer a frequência, na amostra, das suas subcategorias (Tabela 5:2), no entanto, permanece, para o objetivo da investigação, a necessidade de filtrar o número de práticas/guias disponíveis.

Tabela 5:2 - Tabela de demonstração das subcategorias mais frequentes, por categoria

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS + FREQUENTES
LOCALIZAÇÃO	MUNDO
CIDADE	FORMAL
EIXO	UTILIDADE PÚBLICA
TIPO	PROCESSO PARTICIPATIVO; GUIA/MANUAL; AÇÃO EXPERIMENTAL; JOGO
ESCALA	MICRO
IDADE DA CRIANÇA	6-9 ANOS; 10-13 ANOS

CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS + FREQUENTES
DURAÇÃO	DIA(S)
AUTOR	COLETIVO
OBJETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR/TRANSFORMAR A CIDADE; DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS;
ESCALA DE PARTICIPAÇÃO (ROGER HART, 1992)	6.DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS
ESCALA DE PARTICIPAÇÃO (SHERRY ARNSTEIN, 1969)	6.PARCERIA

Assim, optou-se por analisar apenas na categoria Tipo, referente ao método e/ou técnica utilizada em cada prática/guia, e perceber aquelas com maior quantidade de conexões como: (1) Guia/Manual;

(2) Processos Participativos; (3) Jogos; e (4) Ação Experimental. Esta focagem, permitiu reconhecer a sua utilização na arquitetura participativa. No entanto, a Ação Experimental, no final, não foi analisada, por se tratar de ações no espaço público pontuais, realizadas num curto espaço de tempo, e muitas associadas a pequenas exposições para as crianças poderem temporariamente brincar.

Este passo, reduziu a amostra (Figura 5:3) para dezasseis exemplos alinhados com contribuições importantes para orientar a definição da metodologia da parte prática da investigação e, desta forma, responder à questão da pesquisa.

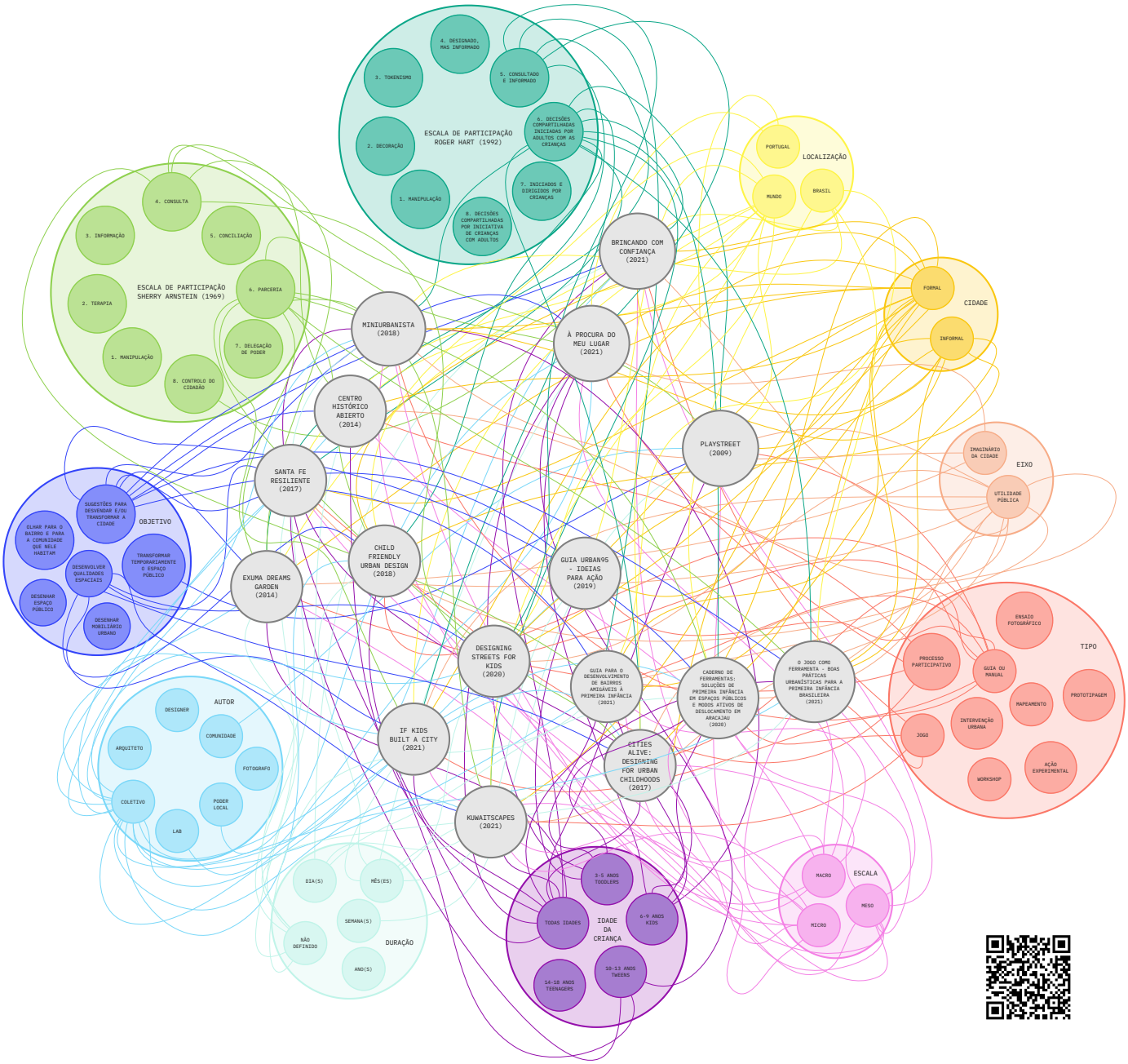


Figura 5:3 - Taxonomia das práticas urbanas e guias criativos – seleção 16 amostras

A amostra foi reduzida para oito guias/manuais, quatro jogos e quatro processos participativos, procedendo-se a analisar os seus *toolkits*, ou conjunto de ferramentas utilizadas na realização do projeto ou guia, e às etapas do processo que descrevem resumidamente como a ação pode ser realizada. Esta fase permitiu perceber em detalhe os *toolkits* – elementos, regras, materiais -, e passo-a-passo o processo da sua utilização (Anexo B3).

No final, verificou-se que apenas os jogos e os processos participativos no total de oito exemplares (Figura 5:4; Figura 5:5), poderiam contribuir diretamente para o objetivo da investigação. Uma vez que os guias/manuais (Figura 5:6) apenas davam diretrizes de como atuar, servindo como leitura das normas e objetivos adotar para intervir na cidade, tendo sempre como foco o olhar e a perspetiva da criança



Figura 5:4 - Diagrama de análise das quatro práticas/guias - jogo

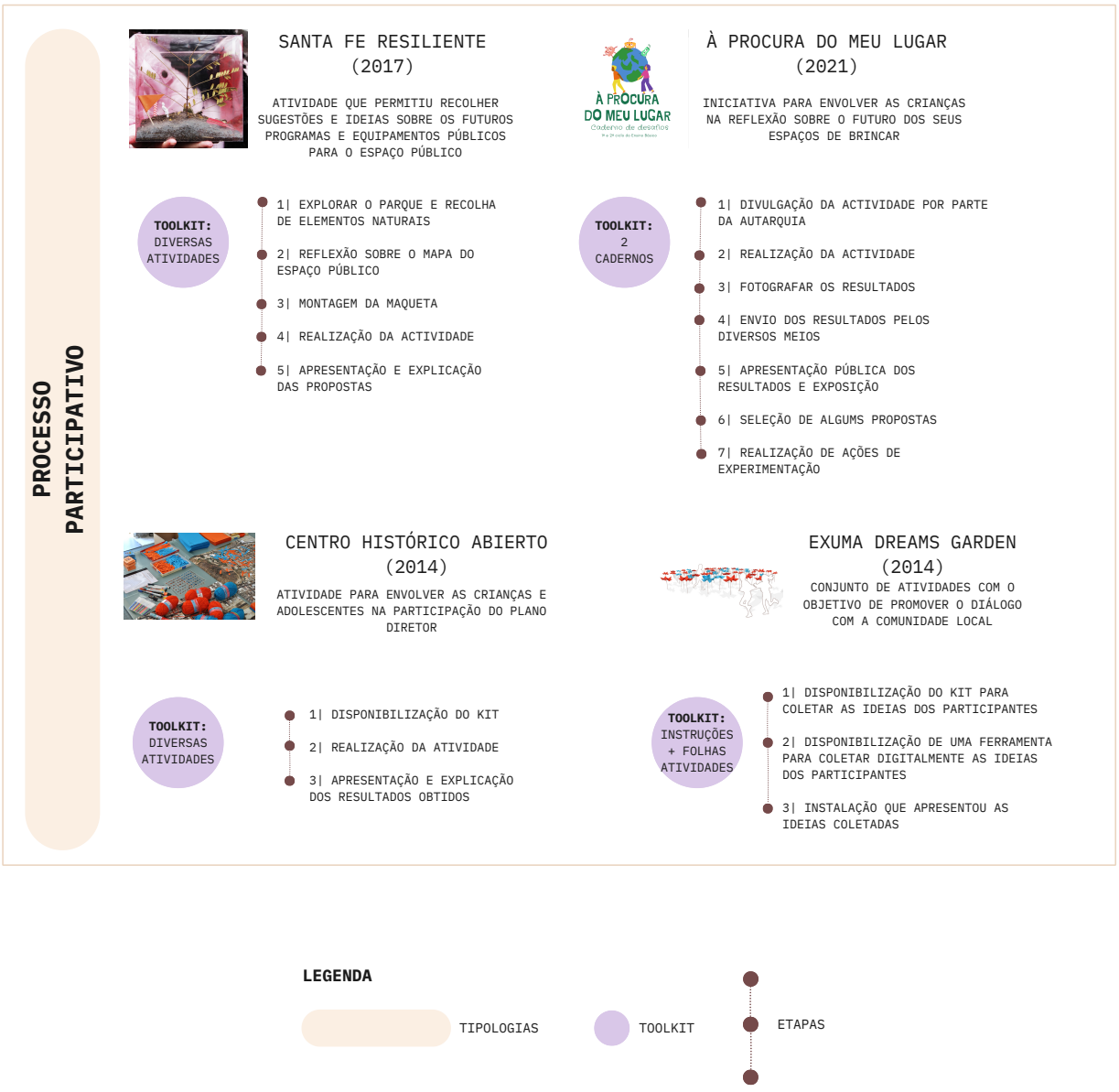


Figura 5:5 - Diagrama de análise das quatro práticas/guias - processo participativo

GUIA/MANUAL



CITIES ALIVE: DESIGNING FOR URBAN CHILDHOODS (2017)

GUIA QUE MOSTRA COMO PODEMOS CRIAR CIDADES MAIS SAUDÁVEIS E INCLUSIVAS PARA AS CRIANÇAS

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| DISCUSSÃO DE IDEIAS
- 3| PLANEAMENTO DE AÇÕES



GUIA URBAN95 - IDEIAS PARA AÇÃO (2019)

GUIA QUE SERVE COMO PONTO DE PARTIDA PARA AJUDAR AS CIDADES A ENTENDER O VALOR DE INVESTIR NAS CRIANÇAS, ALÉM DE FORNECER IDEIAS E ORIENTAÇÕES

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| PROGRAMA CONVIDA DIVERSOS ATORES (ADMINISTRADORES PÚBLICOS + LEGISLADORES + ARQUITETOS + CIDADÃOS)
- 2| DIVULGAÇÃO DO OBJETIVO DO PROGRAMA - OLHAR A CIDADE A PARTIR DE UMA ALTURA DE 95 CM - O NÍVEL DOS OLHOS DE UMA CRIANÇA DE 3 ANOS DE IDADE
- 3| DIVULGAÇÃO DO GUIA PARA INICIAR A DISCUSSÃO DA IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA CIDADE



CHILD FRIENDLY URBAN DESIGN (2018)

GUIA QUE APRESENTA SOLUÇÕES URBANAS PARA AUMENTAR A CONVIVÊNCIA COM AS CRIANÇAS NO BAIRRO

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| DISCUSSÃO DE IDEIAS
- 3| PLANEAMENTO DE AÇÕES



GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE BAIRROS AMIGÁVEIS À PRIMEIRA INFÂNCIA (2021)

QUATRO GUIAS QUE OFERECEM FERRAMENTAS E CONHECIMENTOS BASEADOS NA REALIDADE BRASILEIRA PARA QUE GESTORES URBANOS E PROJETISTAS POSSAM INCLUIR A PERSPETIVA DA CRIANÇA E DOS SEUS CUIDADORES NO PLANEAMENTO, NO DESENHO URBANO E NA GESTÃO DOS BAIRROS

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| DISCUSSÃO DE IDEIAS
- 3| PLANEAMENTO DE AÇÕES



DESIGNING STREETS FOR KIDS (2020)

O GUIA BASEIA-SE NAS NECESSIDADES ESPECIFICAS DAS CRIANÇAS E SEUS CUIDADORES COMO PEDESTRES, CICLISTAS E USUÁRIOS DE TRANSPORTE PÚBLICO NAS RUAS EM TODO O MUNDO

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| DISCUSSÃO DE IDEIAS
- 3| PLANEAMENTO DE AÇÕES



MINIURBANISTA (2018)

ATIVIDADES QUE PERMITEM IMAGINAR COMO PODEMOS TRANSFORMAR AS CIDADES, COM OLHAR DAS CRIANÇAS

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE
- 3| DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA ATIVIDADE



IF KIDS BUILT A CITY (2021)

GUIA QUE EXPLORA DIVERSAS MANEIRAS DE BRINCAR NA CIDADE, CONSTRUÍDO PELAS CRIANÇAS, PARA TORNAR A CIDADE MAIS AMIGÁVEL PARA ELAS

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| DIVULGAÇÃO DO GUIA
- 2| REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE
- 3| MONITORIZAÇÃO DA ATIVIDADE



PLAYSTREET (2009)

4 PASSOS PARA ORGANIZAR UM RUA PARA BRINCAR

TOOLKIT: GUIA ILUSTRATIVO

- 1| ORGANIZAÇÃO DOS VIZINHOS PARA FECHAR À RUA
- 2| PEDIR PERMISSÃO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE
- 3| DIVULGAÇÃO DA ATIVIDADE
- 4| REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE

LEGENDA

TIPOLOGIAS

TOOLKIT

ETAPAS

Figura 5:6 - Diagrama de análise das oito práticas/guias - guia/manual

As figuras 5:7 e 5:8 detalham todas as fases e subfases dos 8 projetos selecionados (Anexo B4), evidenciando a presença de fases metodológicas similares, com o propósito comum de envolver a comunidade, especialmente as crianças, no desenvolvimento e na participação no ambiente urbano e no espaço público. Estas atividades incluem reflexão e criatividade, podendo ser realizadas tanto por meio de atividades presenciais quanto em plataforma online.

Na fase inicial, todos os 8 projetos analisados observam, refletem, exploram, dialogam e identificam os problemas e oportunidades da área em estudo, que necessita de intervenção - o espaço público a ser transformado. Isto inclui considerar as expectativas, perceções e necessidades, permitindo que as crianças identifiquem locais com potencial, para que no futuro possam fazer propostas de requalificação.

Na fase subsequente, nem todos os projetos têm esta etapa mapeada, embora seja fundamental. Essencialmente, consiste num momento de reflexão e imaginação sobre os elementos e atividades que as crianças gostariam de ver concretizadas no espaço público. Isto é feito para que, na terceira fase, possam agir, criando e desenvolvendo as suas propostas.

Na quarta fase, nos oito projetos analisados, identifica-se uma etapa de partilha, discussão e exposição das ideias definidas ao longo do processo. Porém, a última fase, apenas se verificou em duas dos oito exemplos, trata-se da fase de avaliação de todo o processo e seus resultados. Esta realiza-se através de critérios e indicadores, permitindo analisar os sucessos e pontos a melhorar no processo de cocriação com as crianças.

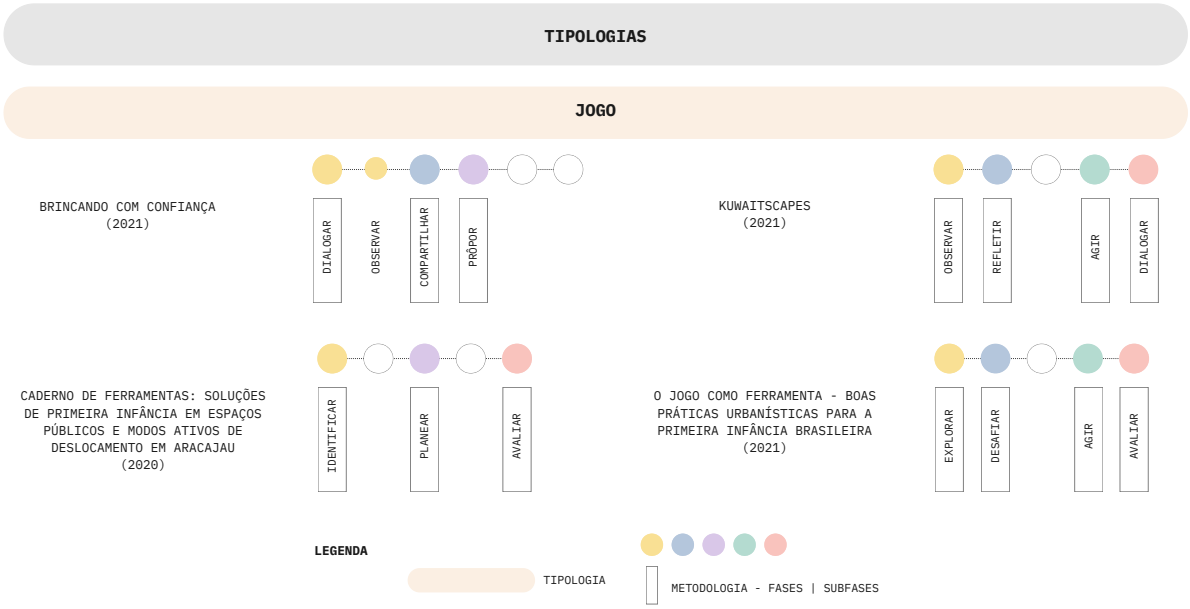


Figura 5:7 - Metodologia das quatro práticas - jogo

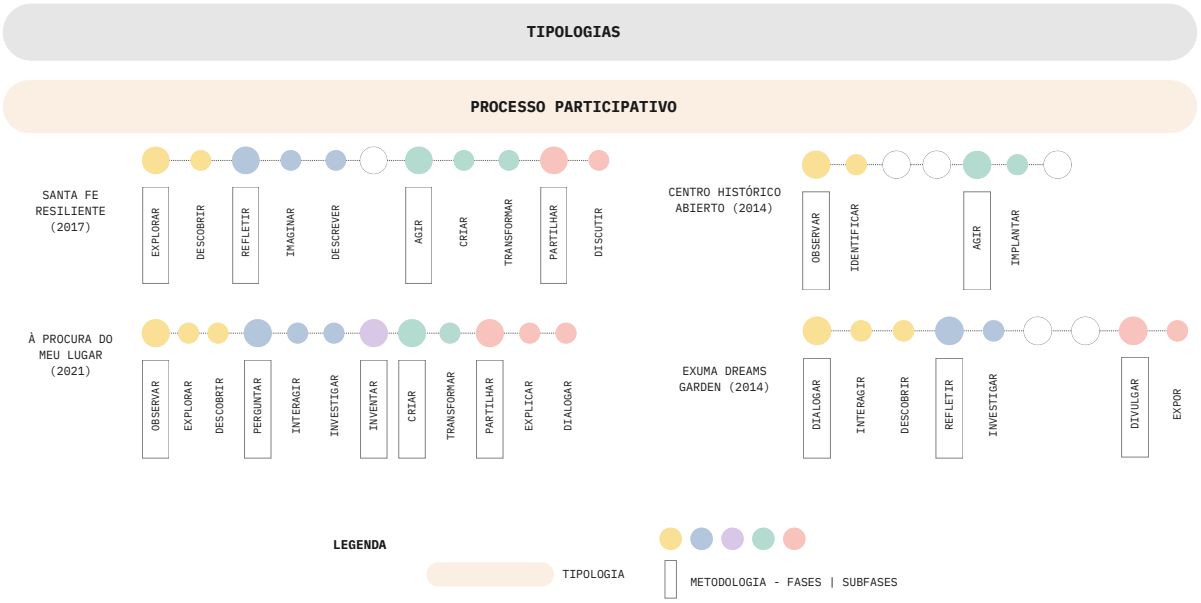


Figura 5:8 - Metodologia das quatro práticas - processo participativo

A análise taxonómica e a avaliação crítica realizada sobre a amostra final, visando identificar a metodologia adotada por cada projeto analisado, reforçou a importância de desenvolver uma metodologia estruturada em fases e subfases que permita a qualquer pessoa, adaptar e reproduzir com facilidade, a realizar um processo participativo com as crianças.

5.3| Desenho de uma metodologia de participação colaborativa

Com base na análise da amostra de práticas urbanas e guias criativos, procede-se à sistematização de informações fundamentais para definir uma metodologia de ação no espaço público com as crianças, por meio de um diagrama ou guia.

No diagrama (Figura 5:9) é apresentada uma sistematização transversal de uma ferramenta metodológica para o planeamento de ações no espaço público. Esta visa promover a participação e estimular a comunidade na organização em torno do bem comum. Está estruturada em seis fases, abrange desde o início do processo de atuação, até a celebração e monitorização. Desta forma, ajuda em exercícios colaborativos para intervenções de espaços públicos, envolvendo não apenas as crianças, mas toda a comunidade.

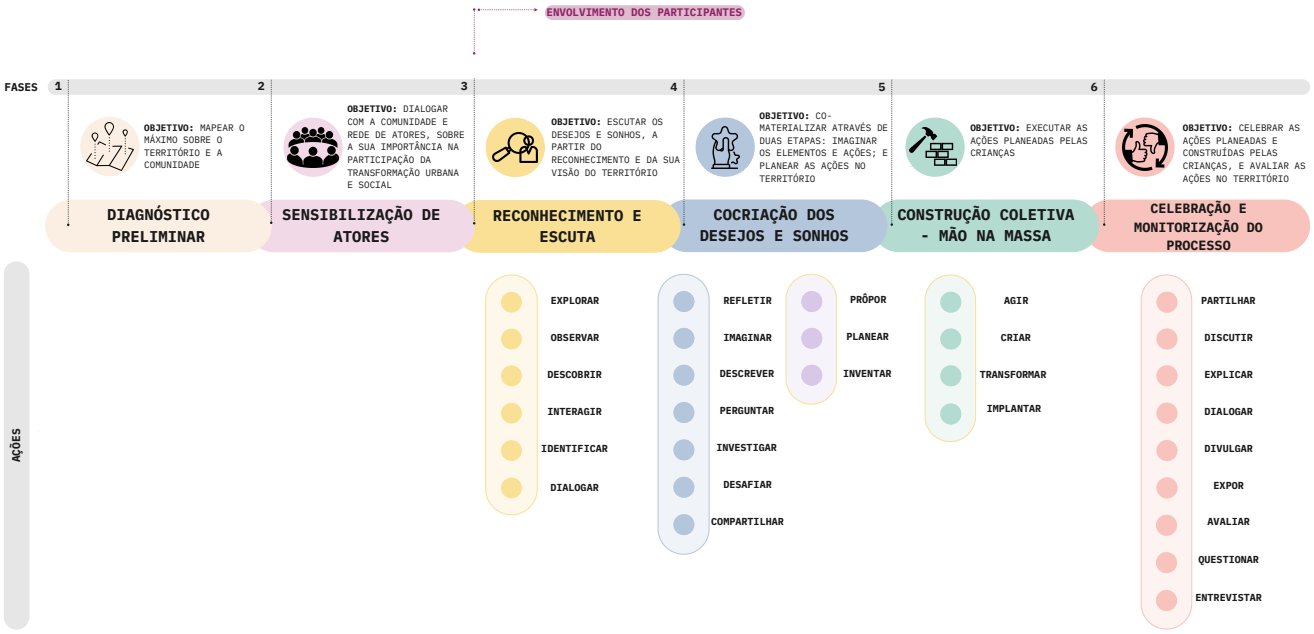


Figura 5:9 - Diagrama para o desenho de uma metodologia de ação

As seis fases da metodologia proposta, são: (1) diagnóstico preliminar; (2) sensibilização de atores; (3) reconhecimento e escuta; (4) co-criação dos desejos e sonhos; (5) construção coletiva - mão na massa; e (6) celebração e monitorização do processo.

1. Diagnóstico Preliminar

A primeira fase requer o reconhecimento do lugar e/ou das pessoas que o habitam, mapeando as suas ideias, iniciativas, memórias, entre outras, com o objetivo de mapear o máximo sobre o território e a comunidade. Nesta fase procura-se também identificar os atores do território, onde podem ser identificados diferentes grupos, com interesses distintos, para que possam ser envolvidos no exercício de participação. Por exemplo, podemos identificar diversos grupos: crianças – envolver as crianças no desenvolvimento da sua cidade, tornando-as mais conscientes do que está acontecer ao seu redor, e das suas próprias capacidades para interpretar e intervir na cidade; universitários – envolver jovens universitários e futuros profissionais que vão trabalhar no futuro da cidade; cidadãos – envolver toda a comunidade na participação do espaço que habitam; agentes ativos – envolver pessoas e grupos que têm promovido iniciativas dinamizadoras na cidade; instituições – envolver poder político, instituições académicas, entre outras, para que estas alterem a forma como abordam por vezes à cidade, em especial, o espaço público, o espaço que é partilhado por todos.

2. Sensibilização de Atores

A segunda fase, tem como objetivo dialogar com a comunidade e rede de atores que se pretende envolver no exercício participativo, sobre a sua importância na participação da transformação urbana e social.

3. Reconhecimento e Escuta

A terceira fase, procura envolver as crianças na análise do lugar e/ou das pessoas que o habitam, com o objetivo de escutar os desejos e sonhos, a partir do reconhecimento e da sua visão –o território. Assim, existem diversas ações nesta fase - explorar, observar, descobrir, interagir, identificar, dialogar, entre outras -, que promovem a observação e descoberta do território, de forma a consciencializá-las para o espaço urbano, e para o seu papel fundamental na transformação do território. Esta fase procura extrair informações dos aspetos positivos das crianças com o lugar, mas também os aspetos negativos. Estes dados positivos e negativos, podem auxiliar na identificação dos problemas e das potencialidades do lugar, de forma a construir um diagnóstico coletivo e uma narrativa do lugar.

4. Cocriação dos Desejos e Sonhos

A quarta fase, pretende que as crianças deem asas à imaginação, na procura de soluções para o território, de forma a contribuírem para o planeamento de micropráticas no território, através de pequenas intervenções táticas. Assim, esta fase tem como objetivo materializar através de duas etapas: imaginar os elementos e ações; e planear as ações no território.

Na etapa de imaginar, podemos ter ações para refletir, descrever, perguntar, investigar, desafiar, compartilhar, entre outras, de forma aumentar o sentimento de pertencimento da criança ao lugar. Na etapa de planear, podemos ter ações para propor, planear, inventar, entre outras, de forma orientar para o desenho de soluções para o território.

5. Construção Coletiva – Mão na Massa

A quinta fase, tem como objetivo executar as ações planeadas pelas crianças, incentivando-as a construir os seus desejos e sonhos. Nesta fase podemos ter ações de agir, criar, transformar, implantar, entre outras, para construir nossa ação no território.

6. Celebração e Monitorização do processo

A sexta fase, tem como objetivo celebrar os resultados planeados e construídos pelas crianças, e avaliar estes no território, utilizando ações para partilhar, discutir, explicar, dialogar, expor, entre outras, de forma a partilhar as ideias das crianças e o processo de aprendizagem, apresentando os resultados obtidos, avaliando todo o processo, mas também avaliando as transformações que ocorrem depois da implantação das micropráticas (Rosa, 2011) no território.

Uma análise detalhada das práticas urbanas e guias criativos resultou na elaboração de uma estrutura que delineia uma metodologia para ação no espaço público com crianças. Esta ferramenta metodológica visa fomentar o exercício de participação colaborativo percorrendo as várias etapas de uma intervenção no espaço público com as crianças e envolvendo toda a comunidade. Um contributo para potencialmente transformar o espaço público de maneira colaborativa, comunitária e inclusiva.

5.4| Notas finais do capítulo

Este capítulo teve como objetivo reunir intervenções no espaço público, de forma a recolher e analisar diferentes processos de transformação/intervenção urbana, com a participação das crianças, como o principal ator de transformação da cidade. Analisando, essencialmente, para dois contextos geográficos que se aproximam na leitura do que é o espaço público, como centro de vida em sociedade, e da sua valorização para a comunidade. Para Borja e Muxi (2003), "(...) o espaço público é uma peça fundamental para a criação e recuperação da cidade (...)" (Borja e Muxi, 2003, p. 25), este é o suporte de todas as funções que existem na cidade, define a qualidade da cidade, porque indica a qualidade de vida urbana dos seus cidadãos.

Nesta amostra de trinta e dois guias/práticas, verificou-se o potencial destas práticas na promoção da justiça urbana, do bem comum, e do direito à cidade, e o direito ao habitat para todos os atores do território, com foco nas crianças, que não tem voz sobre o espaço público, e que vão ser os futuros utilizadores. As etapas de leitura crítica permitiram um processo de filtragem, utilizando diversos critérios de análise, sendo selecionadas duas subcategorias - jogos e processos participativos -, que representam uma variedade da sua aplicação na arquitetura, analisando a sua metodologia para a transformação urbana e social, respondendo às necessidades da comunidade

Assim, mapeou-se uma série de exemplos, identificando diversas ferramentas de participação - *toolkits* - que podem ser adaptados ao objectivo-chave, que permitem criar junto com à comunidade, algo para o bem comum, o espaço partilhado por todos.

A análise resultou no desenho de uma metodologia com uma sequência temporal de aplicação, um contributo para concretizar um exercício de participação colaborativa, na transformação urbana do espaço público com crianças.

PARTE III | LABORATÓRIO EM EXPERIÊNCIA

A análise da tipologia de espaços públicos das AUGI e taxonomia realizada na parte II, foram importantes contributos para o desenho de uma metodologia direcionada ao exercício participativo colaborativo. Esta apresenta-se como um guia na promoção da participação e colaboração das crianças na tomada de decisões e no planeamento dos espaços comuns da cidade, especialmente o espaço público.

O estudo realizado no capítulo 5, possibilita, nesta parte, descrever um conjunto de ações realizadas no contexto das AUGI do município de Cascais. As páginas seguintes detalham a fase do processo de aplicação de uma metodologia para intervir na (re)qualificação do espaço público das AUGI, através de duas experiências testadas em cenário real no município de Cascais. O objeto final é definir um instrumento, adaptável às diversas AUGI na AML, um jogo como meio de diálogo para intervenção no espaço público das AUGI.

CAPÍTULO 6
AUGI como Laboratório

"As práticas urbanas coletivas buscam por ferramentas capazes de lidar com as realidades urbanas emergentes. O espaço urbano passa a ser entendido como um local de experimentação em que torna-se possível ressignificar sua condição através da ação coletiva"

Marcos L. Rosa, 2011, p. 14

Interpretar a cidade como um laboratório é cada vez mais fundamental na promoção da mudança no planeamento urbano, envolvendo diversos atores na participação, num processo colaborativo e interdisciplinar, de forma a impulsionar as ações de transformação urbana, essencialmente no espaço público.

Os laboratórios urbanos (Karvonen e Van Heur, 2013) estão na linha da frente de novas configurações sociais, culturais, económicas e políticas nas cidades, sendo, os espaços de inovação e incubação das mudanças nos espaços urbanos.

Nos últimos anos, emerge à escala global um urbanismo alternativo ao sistema dominante, um urbanismo interativo, colaborativo e partilhado, que tem como prioridade a coesão social e territorial, e o reforço da identidade local, caracterizando-se através de pequenas ações, chamadas de micropráticas (Rosa, 2011). Estas incluem a comunidade como coautores na transformação do lugar, do seu habitat, construindo o seu direito à cidade (Lefebvrre, 1968).

Em Portugal, emergiram programas municipais como o programa BIP/ZIP (2011), lançado pelo município de Lisboa, que partem de uma visão democrática, na qualificação do lugar e na inclusão dos grupos sociais com menos recursos, agregando comunidade e atores locais na discussão sobre o território, com o objetivo da coesão social e urbana.

Neste enquadramento, é possível pensar as AUGI como um laboratório, na (re) qualificação do espaço público, como atividade de campo, através de intervenções de tentativa e erro. As AUGI enquanto laboratórios urbanos são considerados um ambiente oportuno para a experimentação, onde as ideias podem ser projetadas, testadas e avaliadas. Se bem sucedidas, essas também podem ser replicadas em outras AUGI.

Relembrando que na génese as AUGI foram também uma experimentação, uma vez que eram projetadas e construídas, pelos próprios habitantes, muitas das vezes construíam com as suas próprias mãos e com ajuda dos vizinhos, conforme o que sabiam.

A AUGI da AML como laboratório para testar ideias em tempo real, ações temporárias ou táticas, podem auxiliar os municípios e os moradores a explorar outras possibilidades de intervir. Para Brenner (2016), as ações táticas podem ser ferramentas de capacitação para os habitantes do espaço urbano, permitindo-lhes ocupar e apropriar-se, transformando-o continuamente.

Nesta investigação foi construída uma metodologia em laboratório, chamada *(RE) Qualifica AUGI* (Figura 6:1), para a transformação do espaço público das AUGI de Cascais, município selecionado para ação no capítulo 4. Esta metodologia nasce com base na análise das práticas urbanas/guias discutidas no Cap. 5, da qual resultou num diagrama/guia de uma metodologia de ação.

A *(RE) Qualifica AUGI* expressa-se através de um diagrama, combinando diversas fases, ações e ferramentas, podendo ser replicáveis pelas restantes AUGI da AML.

A disponibilização desta metodologia é fundamental para autonomia das pessoas no exercício de participação, ou seja, no processo de planeamento da transformação urbana destas AUGI, habilitando-os a tomar decisões sobre o espaço comum, e a percorrer todas as fases de forma a construírem um plano de ação para intervenção na (re) qualificação do espaço público.

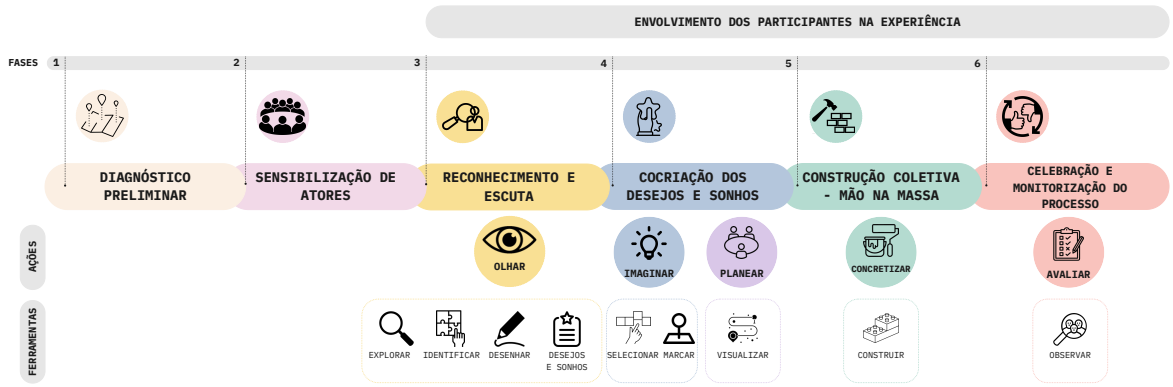


Figura 6:1 - Diagrama da metodologia em laboratório – *(RE) Qualifica AUGI*

A (RE) Qualifica AUGI, está sistematizada em seis fases. As duas primeiras fases: (1) diagnóstico preliminar e (2) sensibilização de atores, são trabalho prévio realizado para diagnóstico do lugar e /ou das pessoas, e sensibilização dos participantes. As quatro fases seguintes são com envolvimento dos participantes na tomada de decisões, e tem cinco ações associadas, com diversas ferramentas possíveis para intervir em cada ação:

3) Fase – Reconhecimento e escuta – ação olhar

A ação de olhar requer a utilização de uma diversidade de ferramentas, que permitam aos participantes reconhecer o que está acontecendo ao seu redor com o lugar e/ou pessoas que o habitam, e quais são as suas expectativas, preocupações e necessidades, para o espaço público do bairro. Podemos usar ferramentas para: **|explorar|** o bairro, com o objetivo de conhecê-lo; **|identificar|** o que (re)qualificar no espaço público**; |desenhar|** o que observamos, representando graficamente o lugar; e **|desejos e sonhos|** para o espaço público do bairro.

4) Fase – Cocriação dos desejos e sonhos – ação imaginar

Na ação do imaginar é colocar as crianças e jovens, a pensar e tomar decisões sobre o espaço público, e selecionar qual o melhor lugar no espaço público para as atividades/equipamentos e intervenções possam ocorrer. Podemos usar ferramentas para: **|selecionar|** equipamentos e/ou atividades; e **|marcar|** essa mesma seleção no espaço público.

Fase – Cocriação dos desejos e sonhos – ação planear

Na ação do planear é colocar as crianças e jovens, a propor ações e ferramentas para (re)qualificar o espaço público, numa aproximação ao que vai ser o resultado. Nesta ação a ferramenta é de **|visualizar|** a solução no espaço público.

5) Fase – Construção coletiva – Mão na massa – ação concretizar

Na ação do concretizar, as crianças e jovens realizam a sua solução no espaço público, utilizando ferramentas e materiais para **|construir|** a solução.

6) Fase – Celebração e Monitorização do processo – ação avaliar

Na ação do avaliar, o objetivo é avaliação do resultado da (re)qualificação do espaço público, utilizando ferramentas que permitam **|observar|** como as pessoas habitam o lugar após a (re)qualificação.

A metodologia começou a ser desenhada no início de 2019, e concretizou-se com duas experiências em AUGI, em colaboração com CMC, sendo uma das experiências condicionada pelos constrangimentos da situação pandémica de 2020 a 2022, da COVID 19.

6.1| Experiências

Nesta secção, são apresentadas duas experiências realizadas em cenário real, no município de Cascais, nos bairros AUGI do Cabeço de Mouro B e dos Peões, selecionados para a ação de (re)qualificação do espaço público, conforme discutido no Cap. 4.3.

A experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, realizada entre Maio e Julho de 2019, e o *TUR´19: Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*, uma escola de verão, organizada pelo Iscte - Instituto Universitário de Lisboa, que decorreu entre 26 de Junho à 5 de Julho de 2019, ambas realizadas com o apoio da CMC.

6.1.1| PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar

A experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, parte de um acompanhamento e integração, por parte da CMC nas AUGI de Cascais, olhando para dois bairros - Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões. O objetivo era procurar alternativas ao processo de intervenção no espaço público, promovendo um processo de urbanismo colaborativo e inclusivo.

Esta experiência teve como premissa intervir nas AUGI, especialmente no espaço público, a partir das necessidades e desejos da comunidade, através micropráticas (Rosa, 2011) e *toolkits* para melhorar a qualidade de vida das pessoas e consequente transformação positivamente das AUGI.

Esta experiência foi apenas realizada no Bairro Cabeço de Mouro B no requalificar dois espaços públicos: (1) espaço junto à ribeira; e (2) espaço do campo desportivo associado ao centro comunitário. As atividades não foram totalmente executadas devido à situação pandémica da Covid´19, no entanto, toda a metodologia e *toolkits* foram pensados para ambos os bairros.

Processo

A partir da metodologia em laboratório *(RE) Qualifica AUGI*, foram desenvolvidos diversos *toolkits* para diferentes faixas etárias em cada fase e sua correspondente ação. Estes conjuntos continham elementos bidimensionais e tridimensionais, acompanhados de instruções (Anexo C1, C2, C3), para guiar todas as fases na formulação do plano de ação (Figura 6:2).

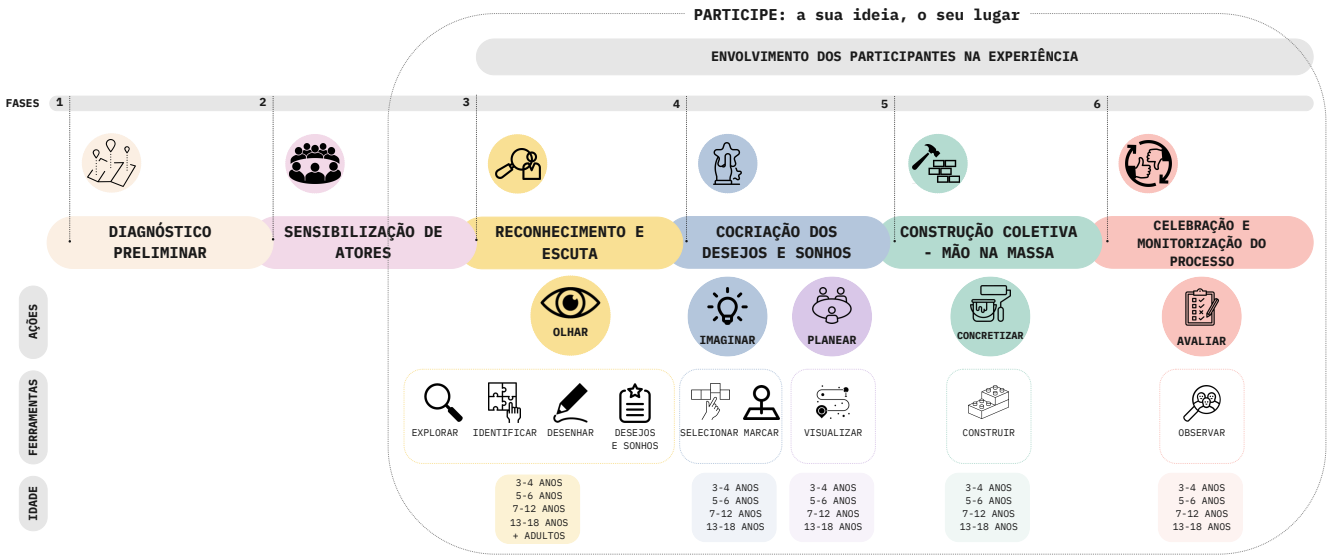


Figura 6:2 - Diagrama da experiência PARTICIPE: a sua ideia, – seu lugar, tendo como base metodologia em laboratório - *(RE) Qualifica AUGI*

Os preparativos iniciaram-se com o diagnóstico preliminar (Fase 1) e a sensibilização de atores (Fase 2). A partir destas fases foram desenvolvidos *toolkits* para as fases seguintes. A fase de reconhecimento e escuta (Fase 3), é o momento de aproximação com os diversos atores do território, para compreender o território e seus problemas, escutando as vozes daqueles que habitam o território, utilizando ferramentas que permitem olhar para o bairro. A fase de cocriação dos desejos e sonhos (Fase 4), é dividida em duas etapas - imaginar e planear -, é o momento para utilizar ferramentas que permitem imaginar soluções para o bairro, e como planear essas–soluções no espaço público. A fase construção coletiva - mão na massa (Fase 5), o objetivo é construir as soluções desenvolvidas nas fases anteriores, e por fim, a fase de celebrar e monitorizar o processo (Fase 6), é a fase de celebrar e avaliar todo o processo desenvolvido.

Ferramentas colaborativas

Ação Olhar – explorar, identificar, desenhar, desejos e sonhos

A ação do olhar para o bairro - (3) fase reconhecimento e escuta -, teve como objetivo incluir as crianças, jovens, adultos e idosos, no desenvolvimento urbano do bairro, através de atividades de reflexão e criatividade, tornando-as mais conscientes do que está a acontecer ao seu redor, e quais são as suas expectativas, perceções e necessidades para o espaço público.

Nesta ação de olhar para o bairro, foram desenvolvidas ferramentas para: Explorar, Identificar, Desenhar, Desejos e Sonhos. O objetivo é que permitissem refletir sobre o espaço público, onde participaram trinta e duas crianças do Colégio Brinca e Educa I. A ferramenta Explorar, pretende que

as crianças realizem um passeio de observação, com o objetivo de conhecer o lugar e a comunidade que o habita, e recolher elementos do espaço público como flores, pedras, folhas, entre outros.

Na ferramenta Desenhar, as crianças utilizam uma folha para desenhar e descrever o percurso de casa até à escola. Desta forma, é possível identificar os diferentes elementos que as crianças priorizam no caminho que fazem diariamente. Os resultados (Figura 6:3) foram surpreendentes, uma vez que a maioria das crianças fazia o percurso de carro, e o que observavam eram muitos carros, e poucas pessoas nas ruas, e uma criança que desenhou apenas estrada, porque todos os dias fazia mais de 50 km para ir para escola, uma vez que vivia em Vila Franca de Xira, mas os pais trabalhavam junto ao bairro. No Anexo C4, é possível ver todos os resultados desta atividade de desenhar.



Figura 6:3 – Exemplos dos resultados PERCURSO CASA-ESCOLA digitalizados, no Bairro Cabeço de Mouro B

Na ferramenta Identificar, as crianças são divididas em dois grupos - 3 e 4 anos; 5 e 6 anos - com atividades distintas. As crianças 3 - 4 anos, realizaram uma atividade que permitiu olhar para dois lugares específicos do bairro – Ribeira de Sassoeiros e Centro Comunitário -, e através dos diversos ícones, adaptados do livro *Handmade Urbanism* de M. Rosa e U. Weiland - mobiliário, atividades, ... - disponibilizados com *toolkit*, escolherem três que gostariam de ver realizados nos lugares pré-selecionados. A ação tem como objetivo responder à questão colocada na folha disponibilizada: "O que é que gostavas de fazer nestes dois lugares?".



Figura 6:4 – Exemplo de um dos resultados "O que é que gostavas de fazer nestes dois lugares?" digitalizado, no Bairro Cabeço de Mouro B

Nos resultados obtidos (Figura 6:5), verifique-se que as crianças na maioria escolheram o p*layground* e a ciclovia ao longo da ribeira para andar de bicicleta, trotinete e skate. No centro comunitário e sua envolvente, o resultado indica-nos que maioritariamente pretendem atividades desportivas e jogos, para o campo desportivo associado ao centro comunitário.

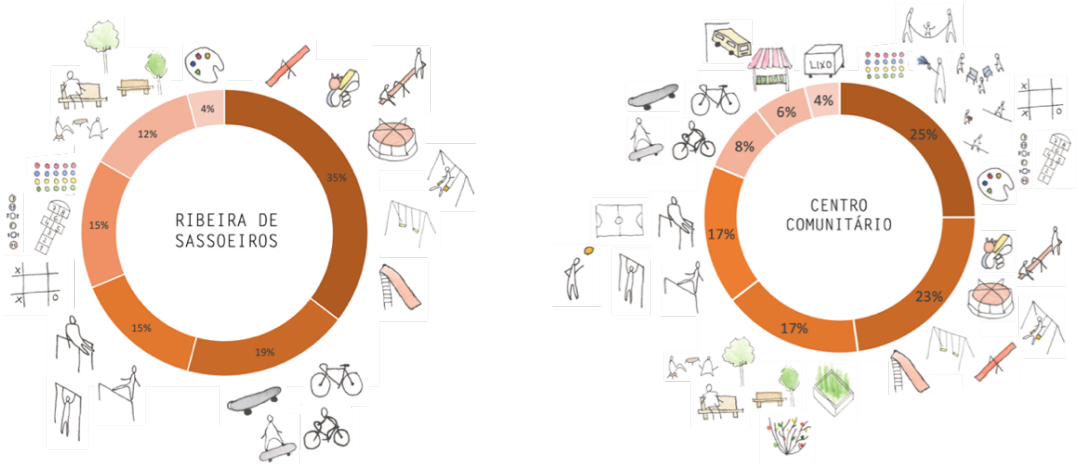


Figura 6:5 – Resultados: O que é que gostavas de fazer nestes dois lugares? – Ribeira de Sassoeiros e Centro Comunitário, no Bairro Cabeço de Mouro B

As crianças 5 - 6 anos, a atividade continha uma folha com ortofotomapa do bairro, que tinha assinalado o colégio, o centro comunitário e a ribeira, e tinha como questão - O que é que gostavas de fazer neste lugar?. As crianças disponham de diversos ícones para escolher, e desta ferramenta de identificar, as crianças reconheceram que faltava no bairro, segundo os resultados obtidos (Figura 6:7) lugares no bairro para brincar, ciclovias para andar bicicleta, trotinete e skate, mas também mobiliário urbano, vegetação, sendo que nesta idade identificaram a necessidade de caixotes do lixo e paragens de autocarro, que são problemas bastante visíveis no bairro.



Figura 6:6 – Exemplo de um dos resultados "O que é que gostavas de fazer neste lugar?" digitalizado, no Bairro Cabeço de Mouro B

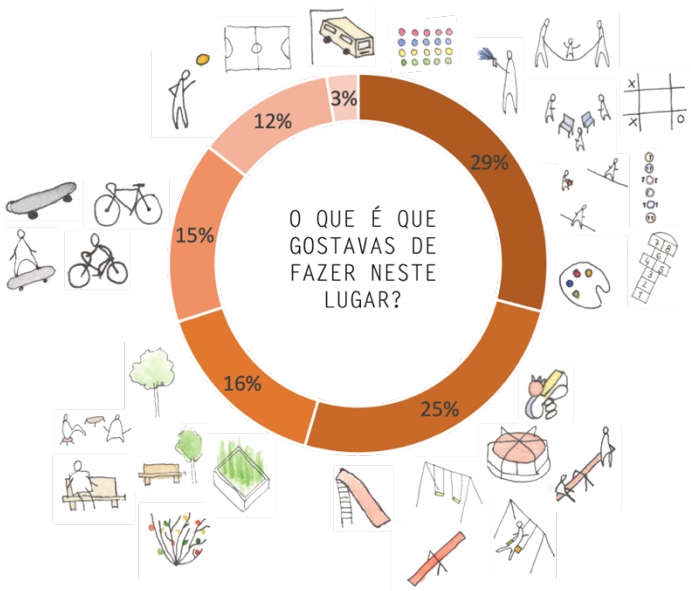


Figura 6:7 – Resultados: O que é que gostavas de fazer neste lugar?, no Bairro Cabeço de Mouro B

Na atividade Olhar para o bairro, foram disponibilizadas quinze caixas no colégio para que as crianças as usassem junto com seus pais, irmãos e avós. Altura em que os adultos participaram na

experiência. No entanto, houve uma baixa adesão por parte dos adultos, resultando apenas na devolução de seis caixas com contributos para melhorar a qualidade de vida do bairro. Isto pode demonstrar uma falta de envolvimento dos adultos, talvez devido à falta de consciência sobre a importância de participar nas decisões que afetam a qualidade de vida no próprio bairro em que vivem ou trabalham.

Estas caixas tinham como objetivo refletir como os jovens e adultos olham para o bairro, identificando os problemas e potencialidades dos lugares, e que espaços gostariam de ver transformados no bairro.

O *toolkit* (Figura 6:8) é constituído por: um ortofotomapa do bairro, onde está identificado alguns elementos chaves para orientação - colégio, centro comunitário e a ribeira de Sassoeiros; diversos pins coloridos para fixar sobre ortofotomapa, em que cada cor corresponde uma identificação - pin azul: espaço agradável (lugar onde as condições são favoráveis para a realização de atividades), pin amarelo: espaço de permanência (lugar que convida as pessoas a pararem, sentarem-se, brincarem, ...), pin vermelho: espaço que não se deslocava (lugar onde as condições são de má qualidade), e pin dourado: espaço para transformar (lugar onde depois de transformado se deslocava para atividades); um conjunto de palavras para avaliar e pensar o bairro, e que gostariam de ver refletidas neste território, fixando com um pin preto sobre ortofotomapa, de acordo com os quatro critérios (usos e atividades, conforto e imagem, acessibilidade e conexões, e sociabilidade), do diagrama "O que faz um lugar?", do PPS; e um conjunto de post-its para indicarem soluções, desejos e sonhos que gostariam de ver realizados no bairro, e três questões acerca do lugar – "O que gostas neste lugar?", "O que não gosta neste lugar?", e "O que precisa de ser melhorado?" -, sendo que estas três questões são as questões simples da primeira fase, do método de avaliação *da Urban Design Alliance – Placecheck*[61].



Figura 6:8 – *Toolkit* para participação dos 13-18 anos e adultos

[61] *Método Placecheck,* é um método desenvolvido pela Urban Design Alliance, uma organização de parceria entre o governo e diversas entidades inglesas, que se desenvolveu na década de 90 no Reino Unido, através de Robert Cowan. É um método de avaliação às qualidades de um lugar, que tem como objetivo demonstrar as alterações necessárias para esse lugar, contando com a participação dos cidadãos, sendo que este método é composto por três fases de perguntas.

A análise efetuada às caixas devolvidas pelos pais e avós, conforme esquema (Figura 6:9), foram identificados os seguintes pontos: a Ribeira de Sassoeiros é um espaço agradável, seguida, da área junto ao centro comunitário; o espaço de permanência, o centro comunitário como único lugar referenciado entre as diversas caixas; o espaço que não se deslocavam, a Ribeira de Sassoeiros, e os terrenos vagos existentes no bairro; e espaço para transformar, os diversos terrenos vagos, com especial incidência os que se encontram junto ao centro comunitário e da Ribeira de Sassoeiros.

É importante notar que um dos espaços menos frequentados eram os terrenos vazios. No entanto, foi expresso o desejo de transformar esses mesmos espaços, ou seja, ao (re)qualificar esses terrenos, a intenção é torná-los locais mais utilizados, destinados a uma variedade de atividades que podem acontecer no espaço público.

O conjunto de palavras mais selecionada" pelos participantes, de acordo com "O que faz um lugar" do PPS, inclui termos como verde, limpo, segurança, diversão e acessível. Estes são elementos essenciais para garantir a qualidade de vida no espaço público, que atualmente não está presente no bairro.



Figura 6:9 – Análise da marcação dos espaços com pins - *Toolkit* 13-18 anos e adultos

Ao analisar os post-its, as soluções, desejos e sonhos expressos foram referentes a espaços verdes acessíveis a todos, hortas urbanas e um parque infantil. Quanto às três questões colocadas - "o que gosta neste lugar?", "o que não gosta neste lugar?" e "o que precisa de ser melhorado?" - foram identificadas várias respostas. Entre os gostos estão a tranquilidade, a atmosfera familiar, o café Dona Pilar e os terrenos vazios com potencial para serem explorados. As insatisfações referem-se à falta de valorização e cuidado com os terrenos vazios, a ausência de áreas verdes e espaços de lazer, a velocidade dos automóveis no bairro, a sujidade da ribeira e o mau estado do campo desportivo. Para melhorar, foram listados vários elementos do espaço público, incluindo sinalização, limpeza dos

terrenos vazios, pavimentação de passeios e ruas, sensibilização para a correta gestão de resíduos, e a manutenção e criação de espaços verdes e de lazer no bairro.

Ficou evidente que para melhorar o espaço público do bairro, é crucial investir em mobilização e comunicação para as atividades no espaço público. Isto visa envolver ativamente a comunidade na tomada de decisões sobre o bairro e ouvir atentamente os seus desejos e necessidades. Esta abordagem busca promover um maior sentimento de pertencimento ao local e fortalecer os laços entre os vizinhos.

Na ferramenta Desejos e Sonhos, foi distribuída a cada criança duas cartas em branco, que permitia desenhar outro ícone que não tivesse representado no conjunto disponibilizado na atividade anterior, e que gostariam de ter no bairro. A questão de introdução à atividade foi: O que é que eu quero?.

Nas cartas em branco, algumas crianças não desenharam ou repetiram ícones já existentes. Contudo, aquelas que desenharam novos ícones expressaram o desejo de ter uma parede de escalada (Figura 6:10) associada ao centro comunitário. Posteriormente, ao conversar com as educadoras do colégio, percebeu-se que as crianças costumavam frequentar esse local para brincar, mas pararam devido às más condições de infraestrutura e à falta de limpeza no local.

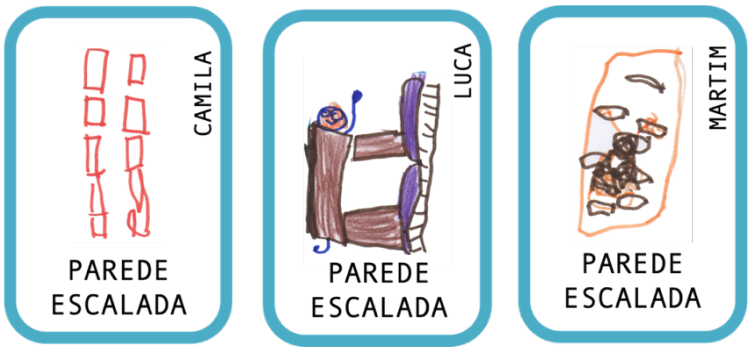


Figura 6:10 – Exemplos dos desenhos da parede de escalada associada ao Centro Comunitário, no Bairro Cabeço de Mouro B

Ação Imaginar – selecionar, marcar

Nesta ação de imaginar soluções para o bairro, o objetivo foi colocar as crianças, a pensar e tomar decisões sobre mobiliário, atividades que ocorrem no espaço público, e qual melhor lugar para se desenvolverem, permitindo encontrar soluções para o espaço urbano.

Para esta ação foram desenvolvidas ferramentas – selecionar e marcar -, que permitissem às crianças selecionar os ícones da fase anterior e selecionar o lugar no bairro para ocorrerem, e marcar esses ícones no espaço público do bairro, recorrendo a uma maqueta à escala 1/600, inclusive os

ícones desenhados nas cartas em branco da fase anterior. As crianças com idade 3-4 anos, divididas em grupos de quatro, escolhiam entre si, os quatros jogos favoritos ao ar livre e disponham na maqueta o lugar que pretendiam no bairro. As crianças com idade 5-6 anos, cada uma tinha um cartão com ícones que selecionou na fase anterior, e respetivas cartas desenhadas, e colocavam na maqueta, esses ícones no lugar que gostariam.

Os resultados obtidos (Figura 6:11), com ícones dispostos na maqueta, permitiu observar que as crianças identificam com clareza os dois lugares no bairro que necessitam de (re)qualificação, a ribeira de Sassoeiros e a envolvente do centro comunitário.



Figura 6:11 – Ação Imaginar, no Bairro Cabeço de Mouro B. Fonte: Miguel Narciso (2019).

Ação Planear - visualizar

Na ação de planear, o objetivo é colocar as crianças a planear as soluções que tiveram nas fases anteriores, aproximando essas soluções da realidade. Para esta ação foi desenvolvida uma ferramenta - visualizar -, que permite às crianças começar a visualizar os ícones tridimensionalmente, recorrendo agora uma maqueta escala 1/50, que permite uma aproximação à realidade, através da escala. Esta ação já não foi realizada nesta experiência, devido à situação pandémica da COVID 19.

Ação Concretizar - construir

A ação de concretizar a solução para o bairro, com o objetivo de construir a solução com a comunidade para o espaço público do bairro, numa forma de aproximar e criar laços de vizinhança. Para esta ação foi desenvolvida uma ferramenta - construir -, sendo que a ideia passava por arranjar diversos materiais, com parceiros locais, para a comunidade construir as soluções para o espaço público. Esta ação, conforme a anterior, não foi realizada.

Ação Avaliar - observar

A ação é avaliar o impacto das soluções no território, com o objetivo de avaliar as mudanças que aconteceram no bairro após esta experiência. A ferramenta desta ação é observar, ou seja, utilizar um método de observação do espaço público *in situ*, realizando contagens de crianças, adultos e idosos, em um determinado dia e horário, para tentar compreender o aumento ou a diminuição do uso do espaço público, e observação *in situ* para realizar o levantamento de usos e atividades, num período - um mês, três meses e 12 meses -, para acompanhamento do espaço, de forma a perceber as mudanças de comportamento e usos do espaço público, para comparações antes e depois da (re)qualificação. Esta ação não foi realizada devido à situação pandémica da COVID 19.

Esta experiência prática, denominada PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, foi dividida em várias fases cuidadosamente planeadas. Embora não tenha sido totalmente concluída devido à situação pandémica da COVID 19, esta iniciativa permitiu ilustrar a metodologia em laboratório - (RE)Qualifica AUGI - e destacou a importância da participação das crianças no processo. Isso possibilitou o enfrentamento dos desafios e a proposição de soluções viáveis para o espaço público das AUGI, mesmo diante das limitações enfrentadas.

Em conclusão, esta experiência possibilitou um tipo de participação, que foi avaliada com base na escala de Roger Hart (1992), detalhada no capítulo 3. O resultado indica que as ferramentas empregadas contribuíram para garantir um nível de participação situado entre os degraus 5 e 6 do modelo, isto é, entre "consultado e informado" e "iniciado pelo adulto, decisões compartilhadas com a criança".

6.1.2| TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

Esta secção descreve a segunda experiência de aplicação da metodologia ação em contexto académico. O *TUR´19: Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*[62], foi um evento inovador em Portugal que abordou a relação entre tecnologia, sociedade e espaços públicos, com o argumento de que as cidades são um caldeirão de novas formas de sociabilidade e ação coletiva. Destacou a importância de espaços autenticamente públicos, que sejam abertos, democráticos e envolventes, permitindo que as pessoas sejam agentes de mudança na cidade contemporânea. Também enfatizou como iniciativas comunitárias ao redor do mundo demonstram a capacidade dos cidadãos de contribuir com soluções para questões urbanas.

[62] Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/plataforma.html. (consultado em 10 jun. 2023).

O TUR´19 teve início três meses antes em colaboração direta com CMC, visando uma oportunidade de mobilização da iniciativa local. Uma das ações foi a "Limonada em Ação", que ocorreu nos bairros selecionados, possibilitando o estabelecimento de um vínculo inicial com a comunidade.

Este evento abriu oportunidades para compartilhar as melhores práticas e pesquisas internacionais, identificar campos de oportunidades para ações e destacar sua importância para a construção de uma cidade. A conferência teve quatro oradores convidados: Belinda Tato (Ecossistema Urbano), Felix Stalder, José Carlos Mota e Isabel Cristina Carvalho, reunindo académicos, estudantes e profissionais, onde foi apresentado um conjunto significativo de trabalhos de pesquisa e prática, e permitiu a interação entre diversos campos científicos.

A escola de verão ocorreu num cenário real, em dois bairros de génese ilegal em Cascais – Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões -, um projeto de investigação-ação, para desenvolver uma solução de desenho urbano. Nos quatro dias iniciais da escola de verão ocorreram masterclasses que foram projetadas para envolver todos os participantes em uma abordagem de aprendizagem de integração colaborativa, para desenvolver uma solução de design urbano em Cascais.

O propósito do TUR´19 foi desenvolver estratégias inclusivas que promovessem a colaboração entre estudantes, pesquisadores, cidadãos e a municipalidade. A intenção era enriquecer o conhecimento coletivo e aprimorar a capacidade de lidar com métodos de design para a transformação urbana e a cocriação de espaços públicos. Tudo começou com uma pergunta: "O que está na vanguarda do design de espaços públicos atualmente?".

O TUR´19 desenvolveu-se com base numa metodologia de ação (Figura 6:12) composta por cinco fases: (1) aproximação; (2) reconhecimento; (3) ideação; (4) prototipagem; e (5) apresentação.

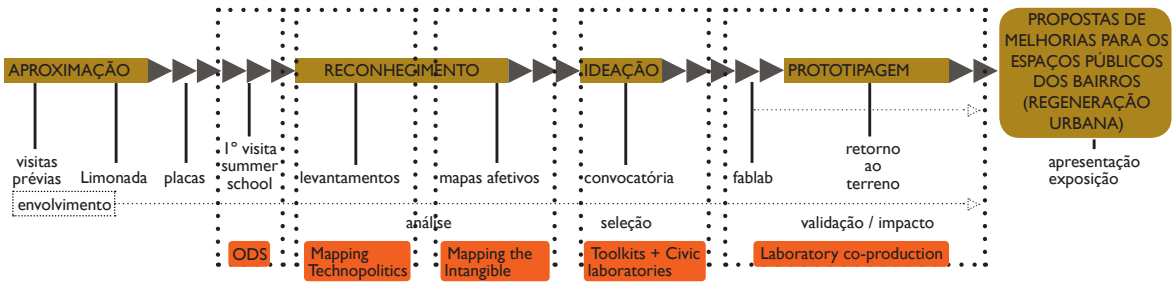


Figura 6:12 - Metodologia do TUR´19. Fonte: TUR´19

Aproximação ao território

A primeira fase da metodologia do TUR´19, teve início três meses antes, com o apoio da CMC, tendo compilado toda a informação sobre os bairros, e procedendo ao contacto com as administrações conjuntas de cada bairro, permitindo a criação de um vínculo com a comunidade, de forma a

compreender a realidade sócio espacial, e quais os seus problemas com a AUGI. Numa primeira abordagem analisou-se as cartografias e dados fornecidos pela CMC, e iniciou-se visitas de campo aos bairros, de forma a conhecer o território e quem o habita.

De forma a escutar os problemas da comunidade, realizou-se uma ação no espaço público de cada bairro - Limonada em Ação (Figura 6:13) - com o objetivo de conhecer a comunidade e mapear coletivamente os principais problemas vividos no espaço público. A dinâmica de participação, envolveu um modelo tridimensional de cada bairro, a escala 1/400, uma ferramenta que é utilizada em técnicas de investigação-ação, e uma limonada oferecida aos participantes, como um desbloqueador no diálogo, de forma a recolher informação sobre o espaço público do bairro, e da sua comunidade. A comunidade identificou como necessidades no Bairro Cabeço de Mouro B - espaço público de qualidade; espaço desportivo de qualidade; ribeira limpa; espaço para as crianças; contentores limpos; dinamizar centro comunitário -, e no Bairro dos Peões – espaço público de qualidade; espaço desportivo de qualidade; espaço para as crianças; contentores limpos; largo para as pessoas; veículos organizados. Estas necessidades identificadas pelas comunidades foram depois expostas em placas e afixadas pelos bairros, nos sítios identificados pela comunidade na ação realizada sobre a maqueta.
Os resultados foram expostos na Biblioteca Municipal de São Domingos de Rana, com o objetivo de mostrar os problemas das AUGI, e de forma despertar o interesse da comunidade na escola de verão.



Figura 6:13 – Cartaz da Limonada em Ação. Fonte: TUR´19 (2019).

Conferência Internacional

A escola de verão iniciou-se com uma conferência internacional, de forma compartilhar práticas e pesquisas, identificando campos de oportunidades para ações, com o objetivo de proporcionar aos participantes uma visão geral de trabalhos em diversos campos científicos, sendo que se estruturou em quatro sessões temáticas: (1) Participação Comunitária e cocriação de espaços públicos através de

toolkits; (2) Como os laboratórios cívicos podem melhorar a urbanidade através da colaboração e de ferramentas digitais?; (3) Colaboração em condição digital; e (4) Mapeamento coletivo digital através dos processos de participação pública rumo a uma nova territorialidade na contemporaneidade.

A sessão 1, teve como orador convidado Belinda Tato, do *Ecossistema Urbano*[63], que apresentou diversas experiências que tem como objetivo facilitar a comunicação entre cidadãos e instituições, apresentando métodos e ferramentas que devemos utilizar em processos participativos, no desenho do espaço público. A sessão 2, teve como orador convidado o investigador José Carlos Mota, que compartilhou a experiência do *Lab Cívico Santiago*[64], um laboratório cívico criado em Aveiro, e liderado pela comunidade, em que a ferramenta para promover a cidadania, é a utilização convocatória pública, e que tem uma metodologia inspirada na Experimenta Distrito Madrid. A sessão 3, teve como orador convidado o investigador Felix Stalder, que nos falou do tema da participação e da colaboração na era digital, e as oportunidades e desafios que o uso de ferramentas digitais têm no processo, tornando mais inclusivo e democrático. A sessão 4, teve como orador convidado a investigadora Isabel Carvalho, que compartilhou a experiência dos mapeamentos digitais coletivos, como uma ferramenta do processo de participação.

Metodologia e ferramentas colaborativas

A metodologia e as ferramentas de participação apresentadas pela escola de verão TUR´19 procuravam explorar novas abordagens para solucionar os problemas nos espaços públicos das AUGI. Isto foi realizado por meio de uma colaboração entre académicos, o município e a comunidade local, promovendo o diálogo entre diferentes participantes no processo de co-criação do espaço público. O objetivo era alcançar impactos de longo prazo por meio de experiências no território, mesmo em um período de tempo mais curto.

Reconhecimento do território

A escola de verão iniciou-se na fase 2 – Reconhecimento, com um grupo de vinte participantes, que foram divididos em grupos de trabalho interdisciplinares. Cada grupo tinha pelo menos um estudante de arquitetura, um investigador e um técnico da CMC. Devido à barreira linguística, não foi possível integrar nos grupos de trabalho, um elemento da comunidade de cada bairro.

O reconhecimento do território, parte dos dados coletados na fase de aproximação, sobre o território e a identificação inicial dos problemas, mencionados pela comunidade local. Durante os quatro dias iniciais, a escola de verão desenvolveu-se através de uma ação teórico-prática, em que no

[63] Disponível em: https://ecosistemaurbano.com. (consultado em 10 jun. 2023).
[64] Disponível em: https://labcivicosantiago.wordpress.com. (consultado em 10 jun. 2023).

período da manhã existiram masterclasses temáticas, onde foram apresentados conceitos, metodologias e ferramentas, e com um desafio prático no território, recorrendo a ferramentas (Anexo D1) que funcionaram como dispositivos de escuta.

As primeiras masterclasses (1) AUGI: gestão do território de Cascais e (2) Sustentabilidade SDG e economia circular, tiveram como objetivo apresentar uma visão do município acerca das AUGI e a visão académica dos desafios da sustentabilidade, na forma como devemos pensar e agir para transformar os territórios que estudamos e que habitamos. A atividade no território iniciou-se com visitas aos bairros selecionados para trabalhar, escutando a perspetiva de quem os habita, e dos técnicos que o trabalham, sendo assim possível ouvir as perspetivas de diferentes atores do território.

A masterclasse (3) Mapeamento de tecnopolíticas sobre práticas urbanas, começou por definir o conceito tecnopolítica, que serve para estimular e instrumentalizar a população a participar da política governamental, demonstrando diversos mapeamentos realizados no mundo. Foi apresentado na masterclasse uma rede de atores nos bairros (Figura 6:14), com a ferramenta Kumo.io, mapeados na fase de aproximação, para análise e para ser completada com mais atores/parceiros que cada grupo de trabalho identifica-se nos respetivos bairros, sendo que em paralelo foi sendo construída uma linha do tempo das AUGI (Figura 6:15), com a ferramenta Timeline JS, para a construção de outras narrativas. A atividade no território consistiu na recolha de diversas narrativas, tais como, eventos, histórias locais - pessoais e coletivas -, para completar os mapeamentos – rede de atores nos bairros e linha do tempo das AUGI -, recorrendo a uma ficha de registo, disponibilizada a cada participante.

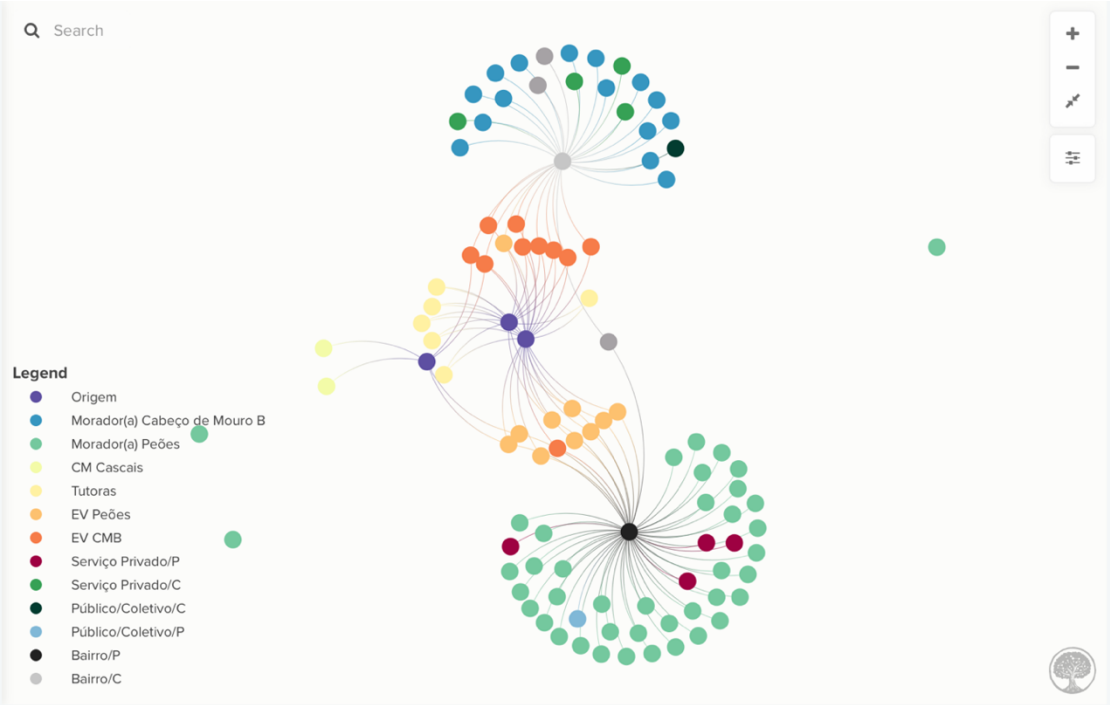


Figura 6:14 – Rede de atores nos bairros, ferramenta *Kumo.io.* Fonte: TUR´19 (2019).

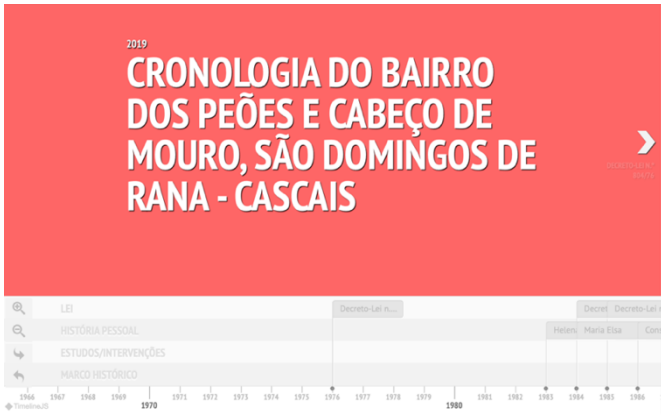


Figura 6:15 – Linha de tempo das AUGI, ferramenta *Timeline JS.* Fonte: TUR´19 (2019).

A quarta masterclasse – Cartografia do património imaterial – teve como objetivo apresentar técnicas e ferramentas de mapeamentos coletivos, sendo que atividade no território, passou pela utilização de dispositivos móveis, em que cada telemóvel dos participantes foi instalada aplicação *"myTrack"* (Minha Rota), onde os participantes registaram o percurso no bairro (Figura 6:16), e dados quantitativos – número de espaços expectantes, os serviços, entre outros -, e dados qualitativos – fotos, vídeos, comentários da comunidade, entre outros -, tendo como base o que era pedido na ficha de registo, disponibilizada a cada participante. Este mapeamento permitiu comparar e sistematizar parâmetros, usando a dimensão tangível e intangível dos bairros, permitindo diferentes leituras e visões dos diferentes atores. Esta fase permitiu observar que os bairros – Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões -, têm diferentes dinâmicas socio-territoriais, enquanto, o bairro dos Peões a comunidade usa mais às ruas e mostra sentido maior de pertença e vizinhança, valorizando a sua história, o bairro Cabeço de Mouro B, a comunidade não utiliza o espaço público do bairro e não tem um sentido de vizinhança, sendo que, estas diferenças determinam o tipo de participação nas atividades realizadas no território.

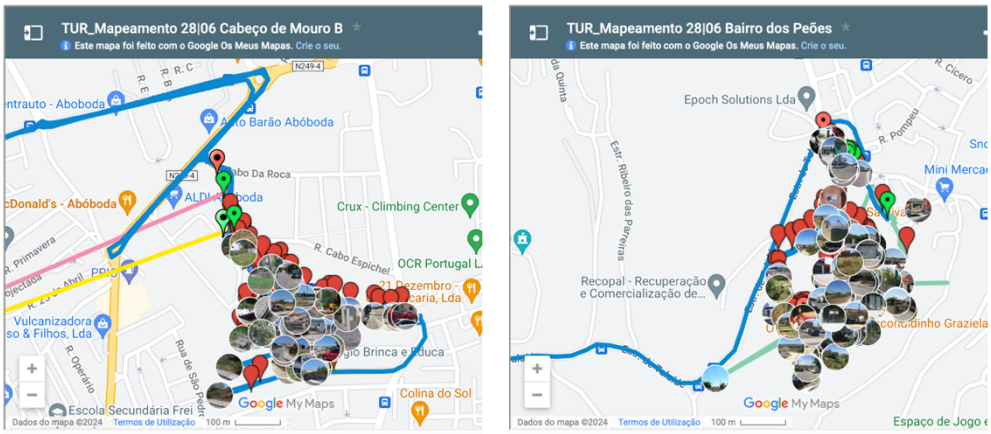


Figura 6:16 – Registos do *"myTrack"* (Minha Rota), do Bairro Cabeço de Mouro B e Bairro dos Peões. Fonte: TUR´19 (2019).

Ideação

A quinta masterclasse – Laboratórios cívicos e *Toolkits* -, dá início a terceira fase da metodologia – a ideação -, onde o processo de cocriação requer a necessidade de diálogo e colaboração dos diversos atores no território, desenvolvendo uma dinâmica de cocriação in situ, envolvendo a comunidade. O objetivo é convidar a comunidade a imaginar o futuro do bairro, através de uma ferramenta - *toolkit* - que promovem o diálogo e tomada decisão para o espaço público da AUGI.

O *toolkit* (Figura 6:17) é constituído com cartões de desafios - mapeados na limonada em ação - e fotografias de diversos espaços públicos em todo o mundo. A comunidade identificava o desafio que pretendia resolver no bairro, e identificava possíveis soluções para resolver, recorrendo às fotografias, e identificando através de post-its os atores que poderiam estar envolvidos e os recursos necessários para desenvolver a solução.



Figura 6:17 – *Toolkit* da masterclasse - Laboratórios cívicos e *Toolkits*. Fonte: TUR´19 (2019).

Em cada masterclasse, todos os grupos receberam conjuntos de cartas contendo cartas de conceito, ferramentas e temas comuns, correspondentes aos tópicos abordados diariamente. Estas cartas foram fornecidas para auxiliar os grupos a enfrentar os desafios propostos, visando organizar, categorizar e resumir ideias. Ao final de cada dia, os grupos reuniam-se para compartilhar suas reflexões sobre o território e os resultados obtidos.

Prototipagem

A quarta fase da metodologia do TUR´19 – Prototipagem – realizou-se em duas partes como um laboratório de coprodução, na primeira parte fora do território, no VITRUVIUS–Fablab – um laboratório de fabricação digital no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa. Os participantes criaram objetos e *toolkits* (Figura 6:18), com o objetivo de dar visibilidade a potencialidades existentes no território, e experimentar soluções para desenvolver no futuro. A segunda parte passou por os grupos

experimentarem os protótipos desenvolvidos com a comunidade no espaço público de cada bairro (Figura 6:19).



Figura 6:18 – Prototipagem. Fonte: TUR´19 (2019).

No bairro dos Peões, um dos grupos propôs encerrar e ocupar temporariamente o Largo dos Peões, uma área utilizada para estacionamento automóvel, um dos problemas identificados pela comunidade, e torná-lo num possível espaço para as crianças brincarem. A ação começou por encerrar temporariamente o largo à passagem de carros, rodeando o espaço com vasos com árvores disponibilizados pela CMC. Com os *toolkits* as crianças e a comunidade construíram com os participantes o que pretendiam para este espaço público, pintando o chão com as soluções - passadeira, banco, entre outros -, permitindo à comunidade, a oportunidade de experimentar e imaginar possíveis soluções para um futuro deste espaço público.

O outro grupo que trabalhou no bairro, desenvolveu uma rede, que mapeou os serviços e espaços verdes disponíveis no bairro, e colocou no acesso ao bairro toda a rede disponível no bairro, com a sua localização.

No bairro Cabeço de Mouro B, os dois grupos trabalharam com as crianças que estudam e vivem no bairro, com *toolkits* que escutam sobre futuros alternativos para aquele território.



Figura 6:19 – Soluções com a comunidade. Fonte: TUR´19 (2019).

Apresentação

No último dia, as propostas finais (Anexo D2) foram apresentadas na Biblioteca de São Domingos de Rana a toda comunidade, e a todos os envolvidos durante todo o processo do TUR´19, permitindo um

momento de reflexão coletiva sobre a importância de processos mais colaborativos e inclusivos, na construção do espaço público das AUGI.

Laboratório de coprodução de cada proposta – processo, resultado e atividade futura

O laboratório de coprodução conforme referido anteriormente, foi a quarta fase da metodologia proposta do TUR´19, e passou por cada grupo de trabalho - quatro grupos no total -, dois para cada bairro, em que cada grupo desenvolveu um projeto para o território.

Na análise dos resultados do laboratório de coprodução, considera-se o processo de trabalho, o resultado final proposto e as atividades futuras de cada grupo. Para facilitar a análise, é tomado como referência o livro *Recoded City: co-creating urban futures* (2016), de Thomas Ermacora e Lucy Bullivant, exploram-se de acordo com um método e um conceito específicos denominados de – Recodificação. Este sistema incentiva as partes interessadas e os atores cidadãos, a trabalharem em conjunto, tendo como base quatro princípios: (1) diálogo, com a escuta de todas as partes interessadas - *stakeholders*; (2) construir a confiança, para garantir que as ideias possam ser apresentadas, e desenvolvidas coletivamente; (3) a recodificação não é um processo único, pois pode trazer novas situações, em desafios e oportunidades; e (4) avaliação dos projetos na sua replicação. A recodificação tem uma estrutura aberta, e um impacto social, cultural, ecológico e económico, na relação que constrói com a história - identidade -, o contexto - lugar -, e a população local, combinando *bottom-up* e *top-down* de regenerar e reequilibrar bairros afetados no seu bem-estar, procurando apresentar soluções colaborativas e modelos de governança (Ermacora; Bullivant, 2016).

O processo de trabalho passou por identificar ações no território para cocriação do espaço público, as oportunidades para ocorrerem essas ações, a identificação dos possíveis parceiros no território, prever as barreiras que podem surgir com as ações no território e os riscos associados na cocriação destes espaços públicos. Este processo dividiu-se em três etapas: (1) levantamento de histórias do bairro - eventos, construção, marcos relevantes sobre o bairro -, e da história dos habitantes; (2) pesquisar no território possível rede de atores/parceiros, para futuras intervenções no espaço público; e (3) definir um nome para o grupo, relacionado com as propostas à desenvolver.

Para analisar o processo de cada grupo, foram propostos critérios de análise (Figura 6:20) - (1) identificar, (2) investigar, (3) desenvolver, (4) co-desgin, (5) co-construir, e (6) transferir – para verificar cada proposta desenvolvida. Estes critérios são as fases da recodificação, proposta por Thomas Ermacora e Lucy Bullivant (2016), para analisar os projetos no livro *Recoded City: co-creating urban futures*.

Assim, os critérios de análise são:

(1) Identificar - é encontrar proativamente um problema que pode ser resolvido;

(2) Investigar - está associada à pesquisa-ação do lugar;

(3) Desenvolver - é a construção de um projeto para ação;

(4) Co-design - é a concessão real e o design de cenários possíveis para ação;

(5) Co-construção - é a implementação da ação;

(6) Transferir - é ajudar a comunidade local a gerenciar e a se apropriar do resultado da ação.



Figura 6:20 - Esquema dos critérios de análise das propostas do TUR´19

Para analisar os resultados finais de cada grupo, foram criados critérios de classificação (Figura 6:21) - (1) impacto, (2) escala, (3) projeto dirigido, (4) replicabilidade e (5) envolvimento -, para verificar a aplicabilidade de cada proposta no espaço público. Estes critérios são também utilizados por Ermacora e Bullivant (2016) para analisar os projetos, tendo em consideração os diferentes tipos de estratégias de recodificação, e cinco níveis de avaliação, sendo que o nível mais alto é o que envolve mais atores na criação. Os critérios de classificação são:

(1) Impacto - o impacto que o projeto tem para o espaço público do bairro;

(2) Escala - a escala de intervenção no bairro;

(3) Projeto dirigido - o nível de design do projeto;

(4) Replicabilidade - a facilidade em o projeto ser replicado pelos moradores do bairro;

(5) Envolvimento - o envolvimento da população na participação da implantação da ação.



Figura 6:21 - Esquema dos critérios de classificação das propostas do TUR´19

O resultado final passou por cada grupo desenvolver um projeto para o território, para cocriação do espaço público, produzindo *toolkits* para a realização das ações no território com a comunidade. Estas ações foram desenvolvidas no penúltimo dia da escola de verão, conforme referenciado anteriormente, onde durante o dia cada grupo, com os moradores de cada bairro, aplicou e testou a sua proposta no espaço público.

No bairro Cabeço de Mouro B o projeto - *Mutirão* e *Pick-UP Ribeira* -, e no bairro dos Peões - *Ocupa Peões* e *Peões em Rede* -, foi descrito o processo, avaliado o resultado final, através dos critérios de classificação, e por último identificadas as atividades futuras de cada proposta. Para toda esta análise foi desenvolvida uma ficha de registo para cada proposta (Anexo D3), sendo que, da análise obtida das propostas de cada bairro (Figura 6:22), foi possível perceber que existiu maior envolvimento da comunidade do bairro dos Peões na participação das soluções para os problemas identificados, e na sua construção e implantação no bairro das propostas desenvolvidas, o que veio a permitir uma reflexão com a comunidade sobre a importância do papel do espaço público na qualidade de vida do bairro, ao contrário, no bairro Cabeço de Mouro B, em que não existiu um envolvimento da comunidade, no dia da testagem as ruas encontravam-se vazias, foram as crianças de um colégio do bairro os participantes. O dia de testagem permitiu concluir que é necessário fortalecer os laços de vizinhança no bairro, para depois em conjunto desenhar o espaço público, e imaginar os possíveis cenários futuros.

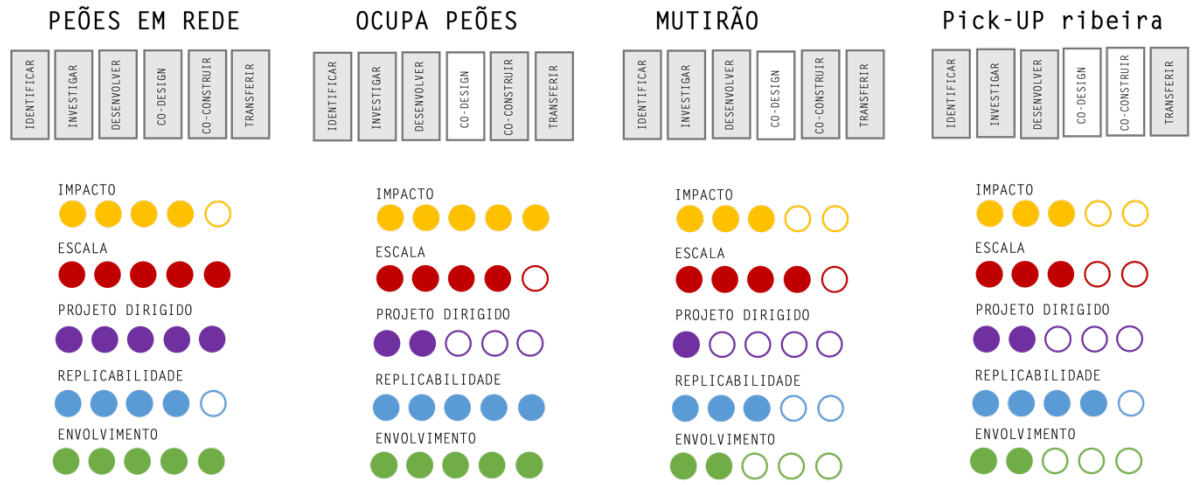


Figura 6:22 - Esquema síntese dos critérios de análise e dos critérios de classificação das propostas do TUR´19

O projeto *Peões em Rede*, foi o que teve escala e envolvimento mais elevada, pois é o projeto de intervenção para todo o espaço público do bairro, e o que a população esteve permanentemente

envolvida no processo do projeto. Criou uma plataforma online que foi sendo construída ao longo de toda a escola de verão TUR´19, e que futuramente poderá continuar a ser construída, e o que abordou todos os critérios de análise, ou seja, passou por todas as fases do método do processo. No entanto, o projeto *Ocupa Peões*, foi a proposta que teve o maior impacto, escala, replicabilidade e envolvimento na análise, pois permitiu a comunidade ficar com um jogo que permite intervir temporariamente no espaço público, ou seja, o bairro pode estar constantemente com intervenções e ações temporárias.

Pela dificuldade de envolvimento da comunidade no bairro Cabeço de Mouro B, na participação dos projetos, estes tiveram um impacto baixo no espaço público, sendo que o projeto *Pick-UP Ribeira*, desenvolveu um código de boas práticas participativas para o espaço público associado à Ribeira de Sassoeiros, criando em formato digital e analógico. O formato digital procurou promover o contacto entre os moradores, de forma a sensibilizar e mobilizar a comunidade na participação sobre o desenho do espaço público. O projeto *Mutirão,* pretendia transformar o centro comunitário em um laboratório cívico, para fazer deste um ponto de encontro para a comunidade, e da Ribeira de Sassoeiros, o grande espaço público do bairro, deixando no local diversas placas para a comunidade parar e sentir aquele espaço, utilizando o único mobiliário urbano existente no lugar, um banco, produzido de paletes reutilizadas, e que foi desenvolvido durante escola de verão.

As soluções apresentadas pelos grupos, as discussões decorrentes e a análise do laboratório de coprodução possibilitaram identificar o caminho a ser seguido por cada projeto. Num futuro próximo, isto pode culminar na construção de um plano de ação coletivo entre os vários intervenientes do território, mobilizando a comunidade para o desenvolvimento de propostas a serem consideradas no âmbito do orçamento participativo.

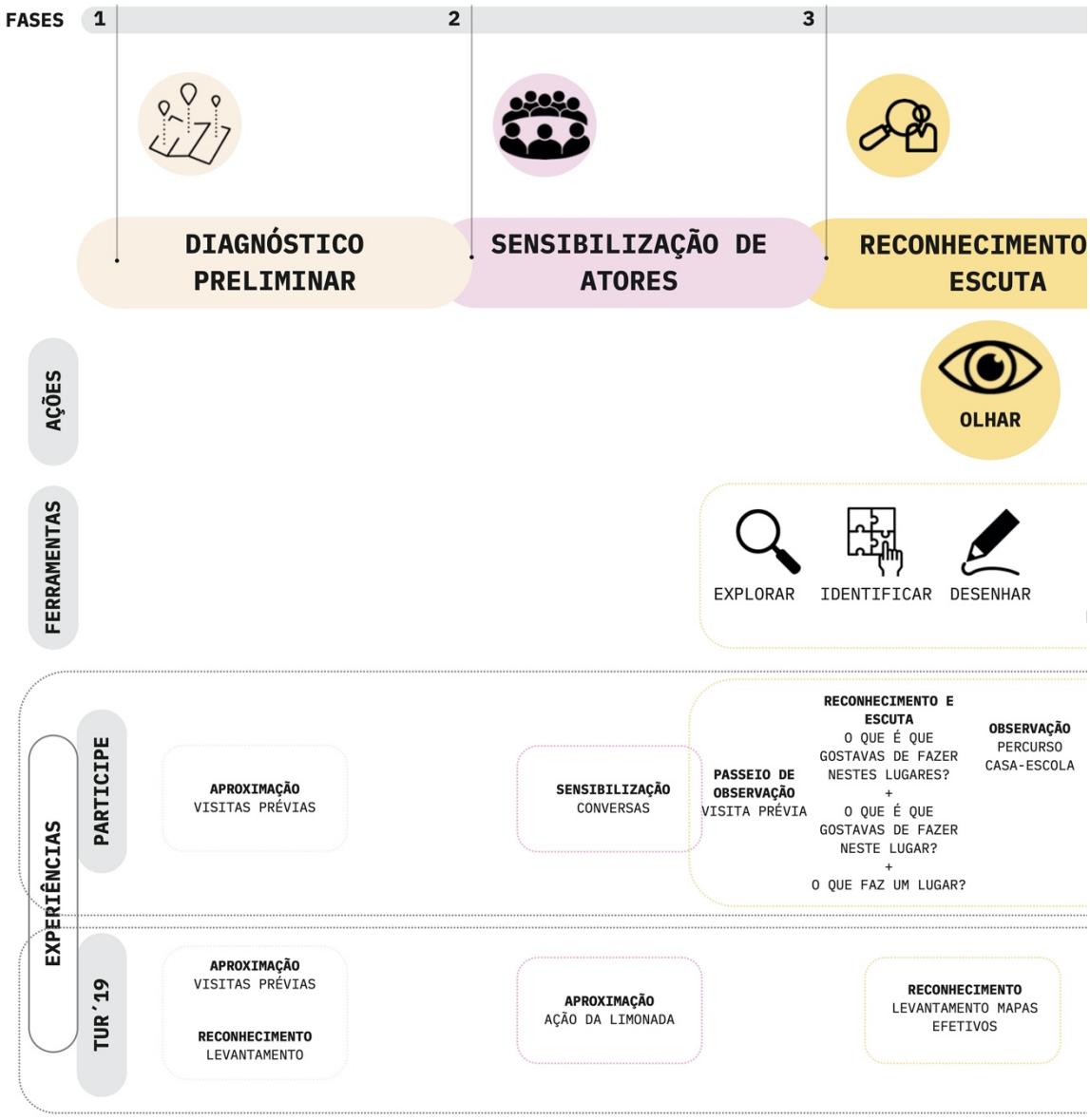
6.2| Notas finais do capítulo

Nas experiências conduzidas, conforme retratado na Figura 6:23, tornou-se evidente que tanto as crianças no PARTICIPE como os adultos e crianças no TUR´19, apresentaram sugestões mais voltadas para a escala local, ou seja, a escala micro onde a vida acontece. Isto ocorre porque é no dia a dia que surgem tanto os problemas quanto às soluções. A importância da escala local, sobressai quando a questão é planear com as crianças, por ser a escala do território que melhor conhecem (Chawla, 2002/2016; Driskell, 2002).

Em ambas as experiências, tornou-se evidente a escassa cultura participativa em Portugal, destacando a importância crucial de incentivar fortemente a participação cívica, especialmente a das crianças, que representam a voz e os futuros utilizadores do espaço público. Acredita-se que o diálogo

contínuo sobre o bairro e os territórios das AUGI contribuirá para o fortalecimento da comunidade, da cidadania e poderá dar origem a uma nova perspetiva sobre as AUGI.

Pretende-se, com estas experiências, compartilhar os resultados, e perceber qual poderá ser a ferramenta, que permitirá o diálogo, entre os diferentes atores nas AUGI.


FASES
1
2
3
DIAGNÓSTICO PRELIMINAR
SENSIBILIZAÇÃO DE ATORES
RECONHECIMENTO ESCUTA
AÇÕES
OLHAR
FERRAMENTAS
EXPLORAR
IDENTIFICAR
DESENHAR
EXPERIÊNCIAS
PARTICIPE
APROXIMAÇÃO
VISITAS PRÉVIAS
SENSIBILIZAÇÃO
CONVERSAS
PASSEIO DE OBSERVAÇÃO
VISITA PRÉVIA
RECONHECIMENTO E ESCUTA
O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES LUGARES?
+
O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
+
O QUE FAZ UM LUGAR?
OBSERVAÇÃO
PERCURSO CASA-ESCOLA
TUR´19
APROXIMAÇÃO
VISITAS PRÉVIAS
RECONHECIMENTO
LEVANTAMENTO
APROXIMAÇÃO
AÇÃO DA LIMONADA
RECONHECIMENTO
LEVANTAMENTO MAPAS EFETIVOS

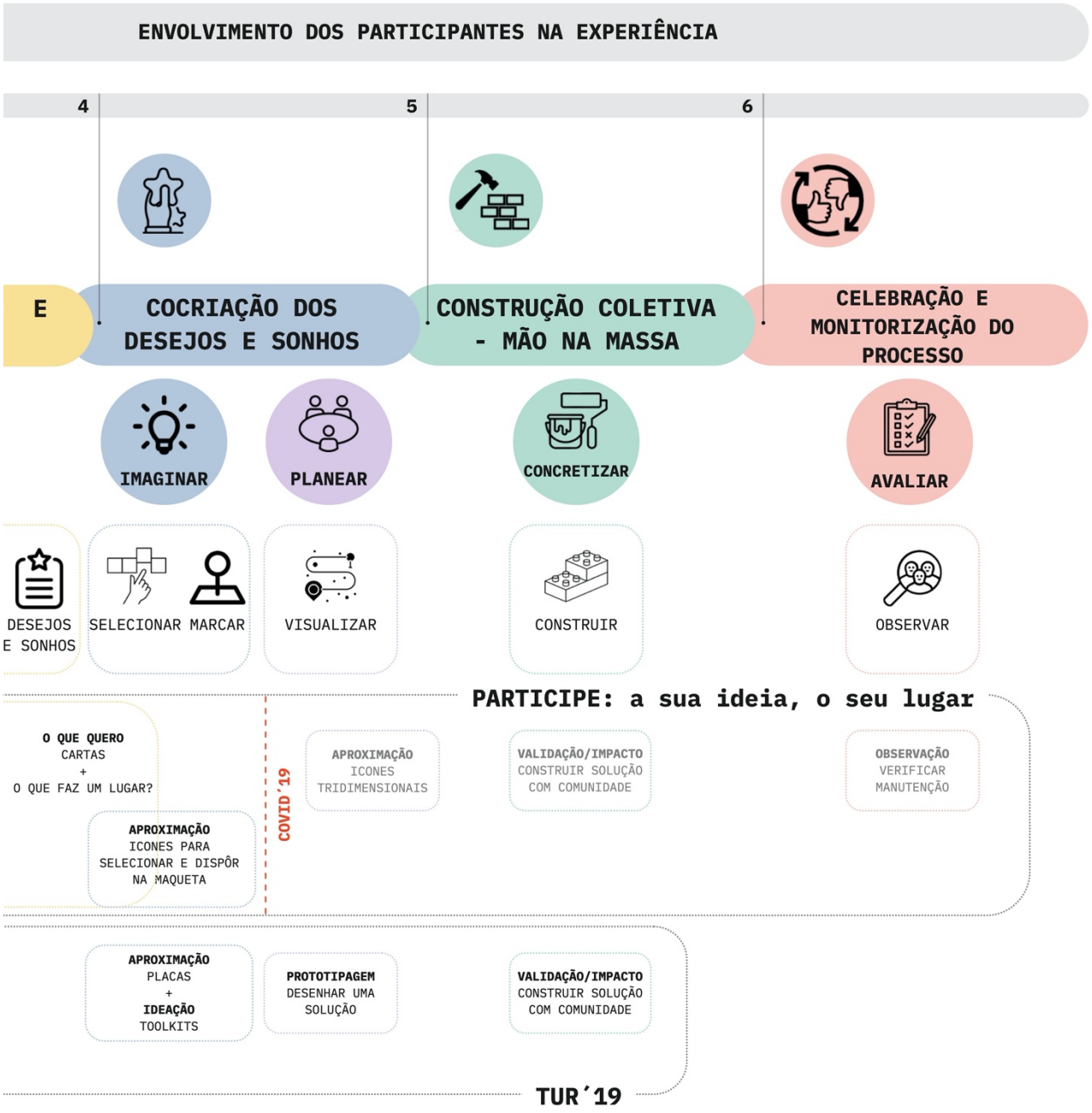


Figura 6:23 - Diagrama da metodologia em laboratório - *(RE) Qualifica AUGI, com as atividades das experiências PARTICIPE e TUR´19*

CAPÍTULO 7

O jogo/guia como ferramenta de diálogo no co-desenho do espaço público das AUGI na AML

Nos últimos anos, tem-se assistido a um debate global sobre como as cidades podem satisfazer as necessidades das crianças, respeitando o seu espaço e escutando as suas ideias, visando cidades verdadeiramente amigas das crianças.

O desafio, especialmente no espaço público das AUGI, é como priorizar os direitos das crianças nas políticas públicas, e nos seus programas, para que estas possam contribuir para a discussão e tomada de decisões sobre os espaços comuns. O envolvimento das crianças na procura de respostas para os problemas e no desenho de soluções para os espaços comuns, representa uma visão futura das cidades sobre as crianças.

Após percorrer e cruzando as leituras de diferentes temáticas (Figura 7:1), tipologias de espaço público, taxonomia de práticas e guias, e experiências em AUGI, torna-se evidente a fase seguinte desta investigação. A solução aponta para o desenvolvimento de um jogo/guia como ferramenta de diálogo e suporte no co-desenho de soluções, para requalificar o espaço público das AUGI na AML. O jogo nasce da necessidade de criar uma ferramenta de diálogo e de sensibilização da população para a (re)qualificação dos espaços públicos, envolvendo as crianças, que são os atuais e futuros cidadãos desses espaços.

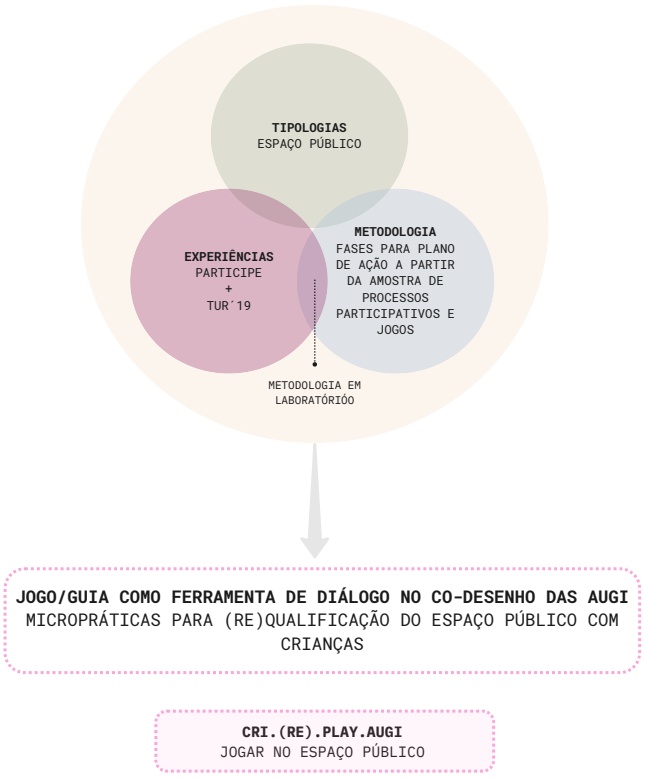


Figura 7:1 - Esquema da leitura e análise de toda investigação, com a solução para intervir no espaço público das AUGI – o jogo

Neste capítulo, vamos apresentar um jogo/guia onde a criança é protagonista. Nele, a criança enfrenta e identifica os desafios do espaço público e tem a capacidade de transformar a cidade que vive de forma lúdica e educativa. O capítulo está estruturado em torno de experiências teóricas e práticas, descrevendo as testagens realizadas e os resultados obtidos com o protótipo. Expõe as contribuições e limitações, que conduziram à materialização do jogo, como instrumento de diálogo e de requalificação do espaço público das AUGI da AML.

7.1| Construção da ferramenta de co-desenho - narrativa e mecânica do jogo

O jogo/guia nasce da necessidade de criar uma ferramenta de diálogo, agindo como um instrumento de mediação entre diferentes atores (arquitetos, engenheiros, sociólogos, entre outros) e comunidade (crianças), para promover o debate, partilhar e tomar decisões de forma colaborativa para co-desenhar e cocriar planos de ação de forma lúdica, educativa e participativa, para o espaço público das AUGI.

O objetivo do jogo/guia é produzir coletivamente um plano de ação para (re)qualificar o espaço público, através de micropráticas (Rosa, 2011), tornando-os mais inclusivos, acessíveis, seguros, sustentáveis, lúdicos e democráticos, contribuindo para a melhoria da qualidade de vida nos bairros.

As micropráticas, segundo Rosa (2011), são ações numa micro escala, que propõe intervenções urbanas pontuais, com o objetivo de promover melhorias para o espaço comum. Neste sentido, o jogo proposto pretende capacitar crianças de diferentes realidades, a construir uma narrativa, uma ação para os espaços públicos que habitam.

O jogo/guia tem como base os critérios estabelecidos pela pedagoga Tizuko Morchida Kishimoto (1996), adequando a função lúdica e educativa, mas respeitando a liberdade de brincar, estimulando a imaginação e a criatividade, para pensar o ambiente que as rodeia. Adicionalmente, o jogo/guia segue também o método proposto por Ekim Tan (2017), para a criação de jogos sobre a cidade, percorrendo as diversas etapas propostas pela arquiteta.

Os jogos educativos, tem diversas potencialidades e desafios dependendo do seu objetivo (Hoorn, 2022; Sousa et al., 2022; Seaborn & Fels, 2015). O renovado interesse global pelos jogos de tabuleiro (Sousa & Bernardo, 2019) tem inspirado arquitetos a criarem os seus próprios jogos. Com presença de um tabuleiro como cenário para as dinâmicas do jogo, as peças e outros elementos que compõem o jogo podem apresentar mecânicas simples e complexas.

O conceito de mecânica de um jogo, é o seu aspeto funcional, ou seja, o seu sistema. As mecânicas de um jogo são as responsáveis por guiar a forma de funcionamento do jogo, descrevendo e padronizando as ações que podem ocorrer (Schell, 2008).

Assim, um jogo de tabuleiro poderá combinar múltiplas mecânicas, sendo estas as responsáveis pelo nível de complexidade do jogo. A construção de uma narrativa e mecânica alinhadas (Figura 7:2) aos objetivos, garantem a coerência entre a função lúdica e educativa. Isto, facilita a criação de um universo lúdico, onde a criança se insere. Por exemplo, possibilita à criança colocar as suas ideias sobre o que ela compreende como problemas do espaço público e relacionarmos mecânicas de jogos com dinâmicas sociais urbanas, podendo exercer a função educativa sem perder a função lúdica do jogo.



Figura 7:2 - Princípios da criação de um jogo educativo e lúdico sobre o espaço público

A narrativa é essencial na construção de um jogo educativo, pois permite criar uma experiência imersiva que aborda temáticas da realidade de forma crítica. Quando a narrativa se conecta com a realidade da criança, é possível transportar as reflexões geradas no universo lúdico, para a vida real. Isto permite uma ligação mais profunda entre o jogo e a experiência do jogador.

Uma narrativa alinhada com a realidade da criança, amplia o impacto educativo do jogo, inspirando reflexões e ações práticas no mundo real, pois o jogo incentiva as crianças a questionar, analisar e desenvolver um pensamento crítico sobre o mundo real, tornando-se um instrumento para aprender, refletir e agir de maneira consciente.

Neste sentido, para produzir um jogo sobre o espaço público e a cidade, é necessário traduzir as dinâmicas sociais reais em elementos lúdicos, presentes nas mecânicas e nas narrativas das jogadas. Isto reforça a ideia de que o jogo é um elemento da cultura e, logo, parte do quotidiano de todos os cidadãos (Huizinga, 1938). Ele influência as relações sociais entre os cidadãos e na relação destes cidadãos com o espaço público.

A figura 7:3 esquematiza a dinâmica de jogo, explorando o tema do espaço público das AUGI. Esta figura representa uma primeira abordagem, mostrando como a realidade pode ser adaptada para o contexto lúdico, juntamente com as primeiras ideias de mecânicas que poderiam ser implementadas no jogo/guia.

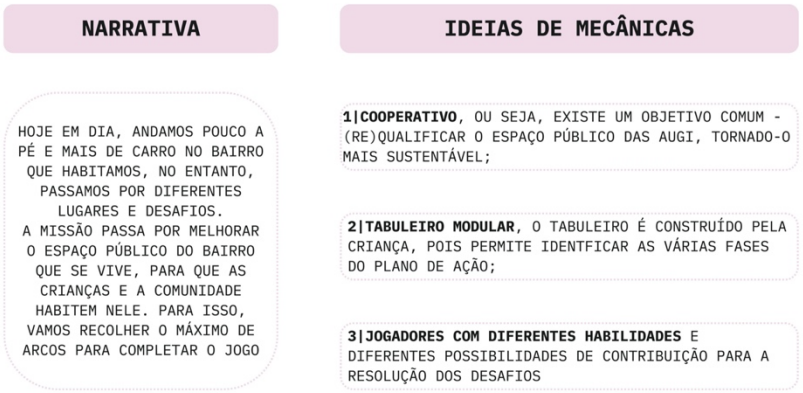


Figura 7:3 - Esquema da narrativa e ideias de mecânica para o jogo

O jogo, enquanto ferramenta colaborativa, atrai um maior número de cidadãos para participarem na construção das suas cidades. Torna-se, assim, um instrumento transdisciplinar que envolve diversos atores do território, com o objetivo de transformar o planeamento e desenho urbano, em processos inclusivos. Esta abordagem visa gerar cidades mais humanas (Tan, 2017).

A arquiteta Ekim Tan (2017), no seu livro *Play the City: games informing the urban development*, descreve um método de sete etapas (Figura 7:4), que ajuda na reflexão e construção de um jogo sobre a cidade, na área da arquitetura. As etapas são: (1) definir o desafio do jogo, elaborando qual a questão que irá ajudar a orientar no jogo e qual o objetivo do jogo; (2) definir a rede de partes interessadas – *stakeholders* -, que deve ter em consideração relações não lineares, o que vai gerar laços imprevisíveis e trocas entre estes de diferentes realidades; (3) identificar os dados relevantes do jogo, projetando os elementos que vão ser representados na criação do jogo; (4) identificar os recursos disponíveis, definindo os recursos que devem corresponder ao bem comum; (5) projetar as regras do jogo e condições; (6) construir o jogo; (7) jogar e gravar/fotografar o jogo.

Seguindo o método de Tan (2017), foi esquematizada (Figura 7:5) a proposta de um jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.

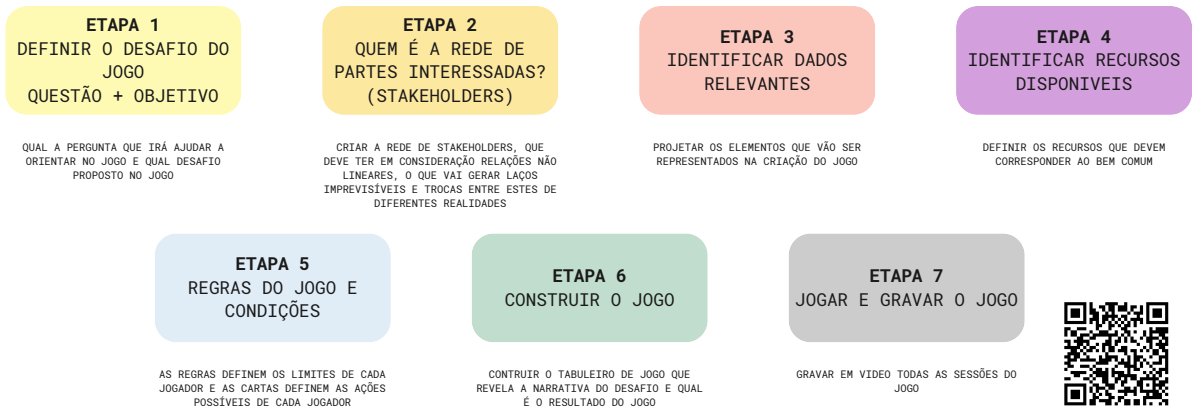


Figura 7:4 - Esquema como construir um jogo. Adaptado de Ekim Tan (2017)

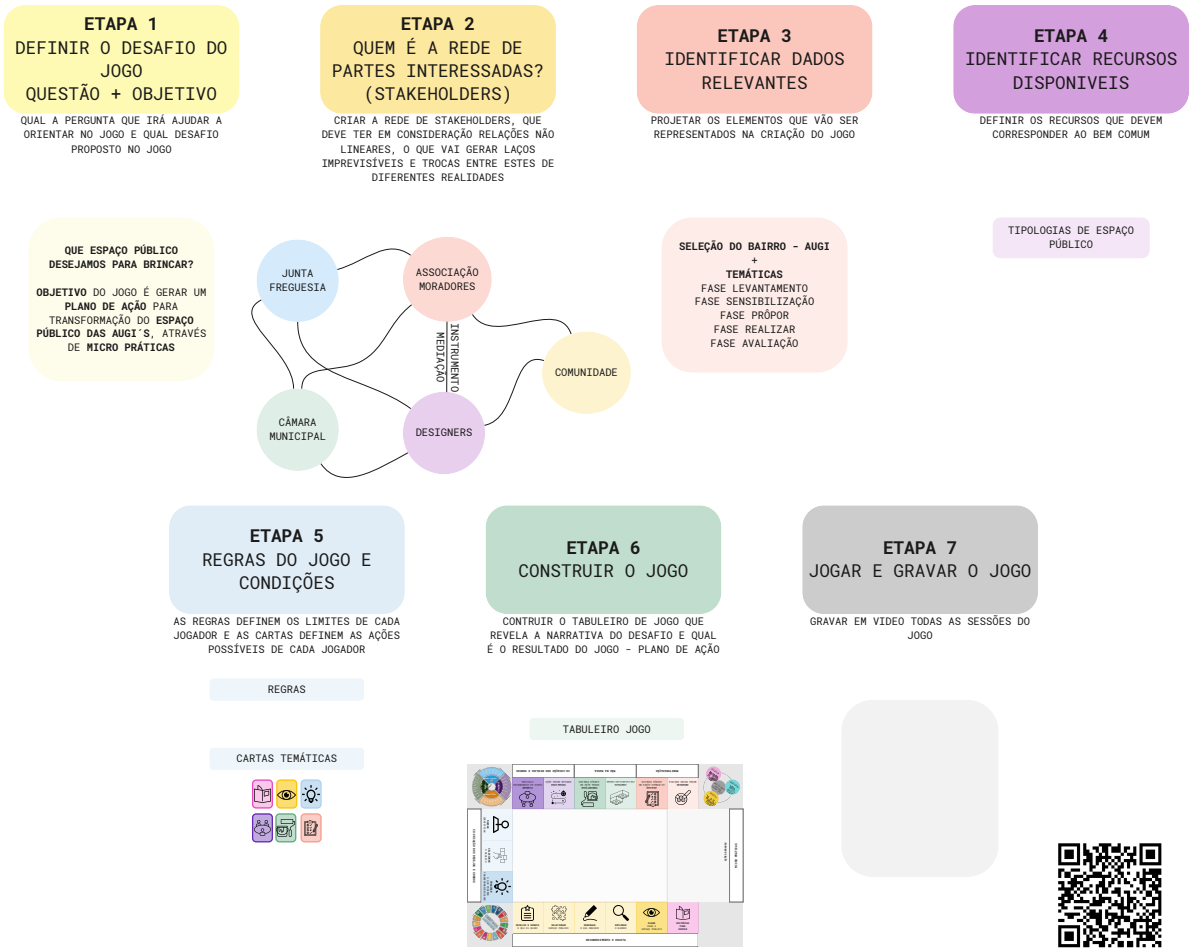


Figura 7:5 - Esquema da proposta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

O jogo/guia incorpora micropráticas para intervenção no espaço público, incentivando os jogadores a criar um plano de ação para a (re)qualificação das AUGI, através de micropráticas para o espaço público. O jogo/guia (Figura 7:6) inicia-se com o reconhecimento e escuta das crianças que brincam no bairro, em seguida passa para a cocriação dos desejos e sonhos das crianças para o espaço público, continua com a concretização das ações práticas de mão na massa, e por último explora formas de celebração e monitorização das ações.

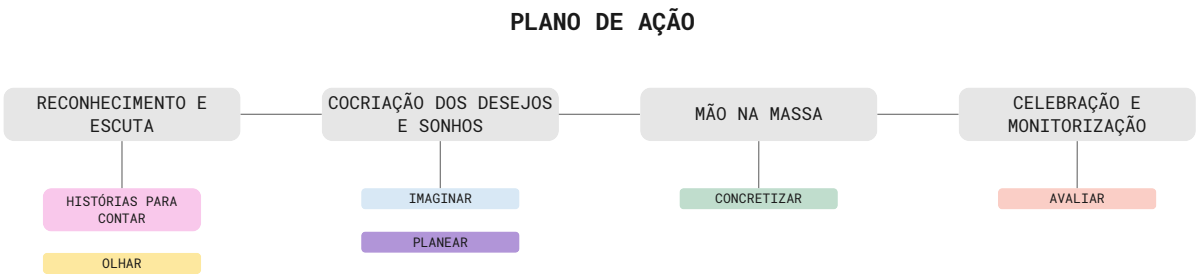


Figura 7:6 - Etapas do plano de ação do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

É importante realçar que a experiência urbana, não se configura da mesma forma para todos, principalmente em bairros onde a desigualdade social marca espacialmente a realidade, em outras palavras, crianças sob diferentes contextos urbanos, sociais e económicos, apreendem o espaço público à sua maneira.

As experiências realizadas no capítulo 6, permitiram estar atenta a qualquer detalhe ou comentários que os participantes pudessem fazer acerca do espaço público das AUGI. A atividade de desenhar o percurso casa-escola (capítulo 6.1.1) serve de exemplo para refletir sobre os desafios que podem ser encontrados e procurar soluções na narrativa das crianças.

Desta forma, adotou-se uma abordagem inicial que consistiu na elaboração de um diagrama esquemático das mecânicas para completar a narrativa e a abordagem sobre o espaço público das AUGI, organizando-as segundo o esquema (Figura 7:7) e a dinâmica do jogo (Figura 7:8).

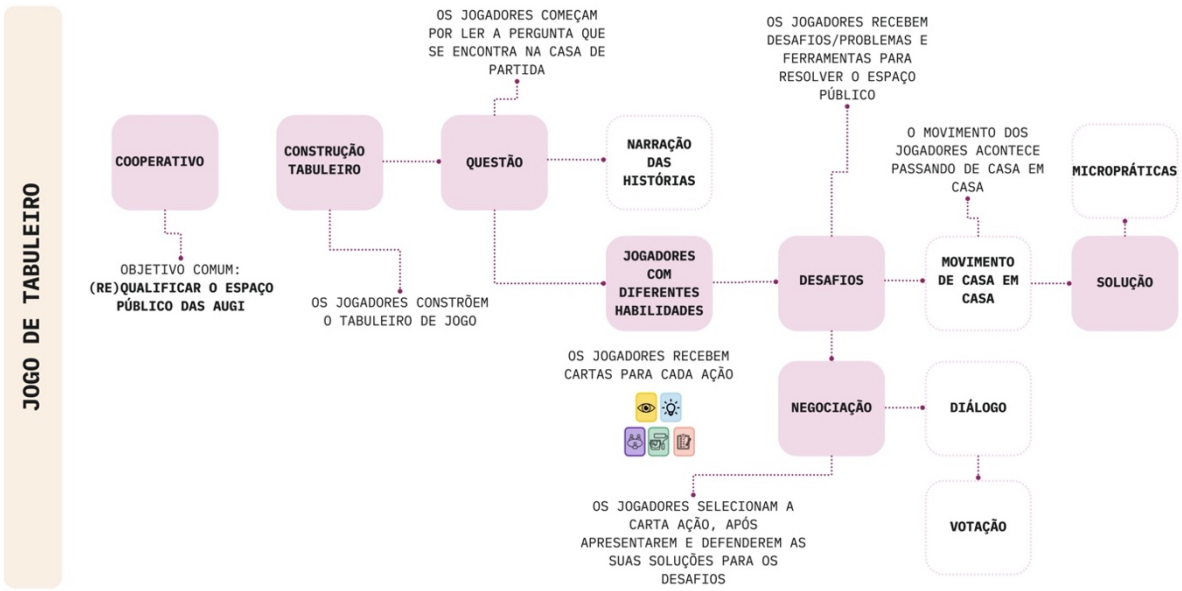


Figura 7:7 - Esquema do sistema e conexões entre mecânicas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

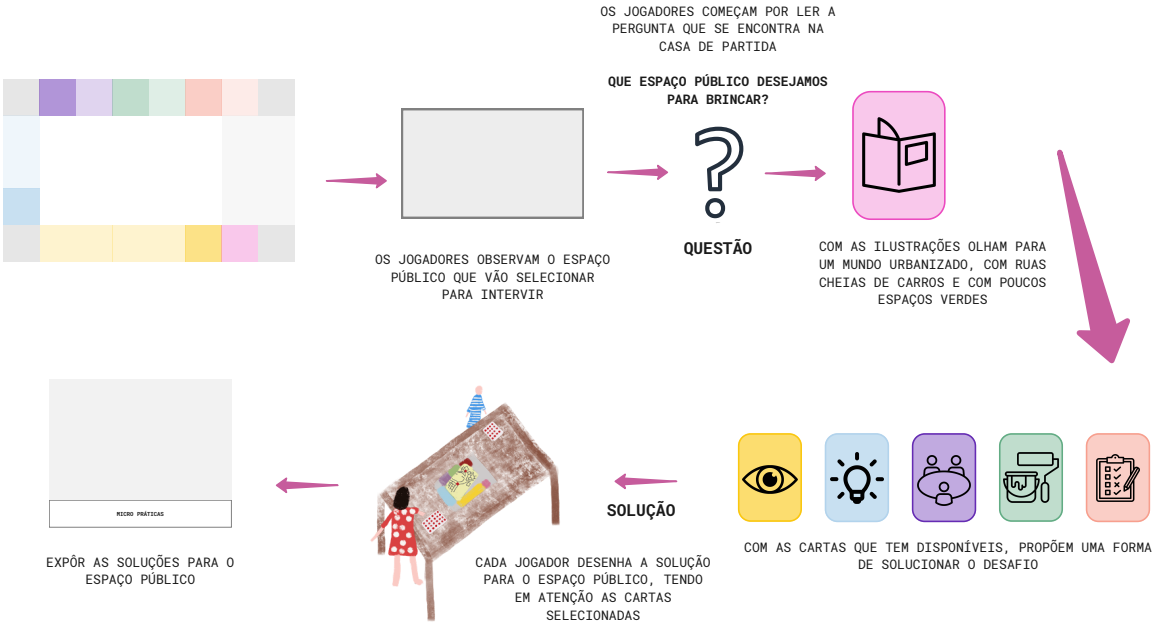


Figura 7:8 - Dinâmica do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

A criação dos desafios baseou-se na identificação dos problemas destacados nas experiências e no conhecimento adquirido ao longo de vários anos de trabalho nas AUGI.

Para o protótipo do jogo/guia, foram selecionados ícones de várias fontes disponíveis no site Noun Project, enquanto as ilustrações de autoria própria utilizando o Procreate. O protótipo (Figura 7:9) é constituído por: (1) um tabuleiro de jogo; (2) diversas cartas; (3) um escantilhão urbano; (4) elementos solicitados nas cartas; (5) pin principal de jogo (preto) para tabuleiro, e (6) diversos pins de jogo (cru) com argolas para adicionar à medida que são completadas as fases do plano de ação.

Foram realizadas simulações de combinações de possíveis desafios para (re)qualificar o espaço público, um dos exemplos encontra-se no seguinte esquema (Figura 7:10).



Figura 7:9 - Protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças



Observando o **espaço público** que está no centro do tabuleiro, identifico uma **rua** (tipologia de espaço público) para (re)qualificar, em que o **desafio** é resolver o **pavimento** danificado do passeio, e da estrada. As **ferramentas** que vou utilizar para esta ação – **passadeira e pavimentação** -, realizando o arranjo no passeio e pintando a passadeira, para se poder atravessar entre os dois passeios. Com o **escantilhão urbano**, vou desenhar a **solução** por cima da imagem do tabuleiro, **tudo vai depender da minha imaginação!**

Figura 7:10 - Possibilidade de combinação de cartas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

O desenho das cartas (Figura 7:11) destaca no canto superior direito, a ação, a ferramenta e as estratégias para ação, e no canto inferior direito, qual duração do jogo – tempo curto 30min/1h ou vários dias. Cada carta apresenta um título da atividade no topo, uma descrição do objetivo da carta e quais as atividades a realizar com seleção dessa carta, incluindo material necessário e uma imagem ilustrativa da atividade. Existem ainda cartas *DIY (Do-it-Yourself)* (Figura 7:12) para algumas ações, para permitir às crianças sugerir outras atividades ou ferramentas para (re)qualificar o espaço público.

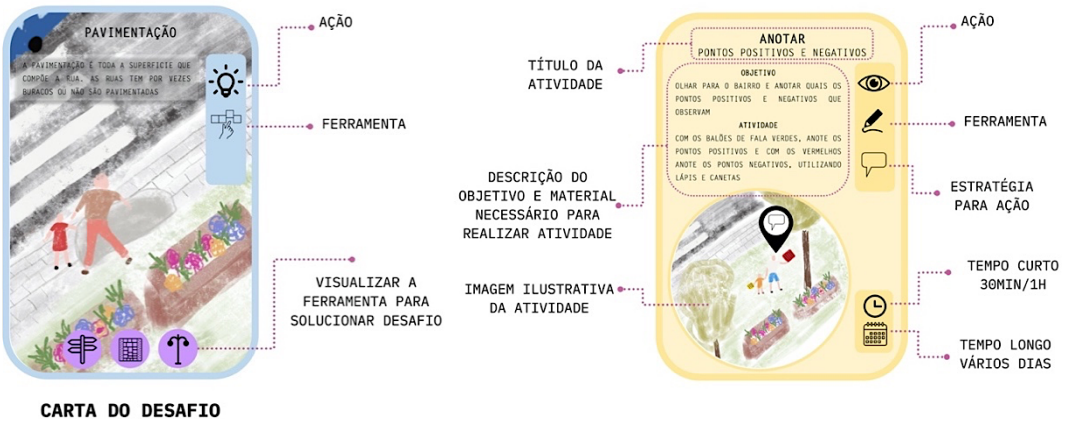


Figura 7:11 - Desenho das cartas do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

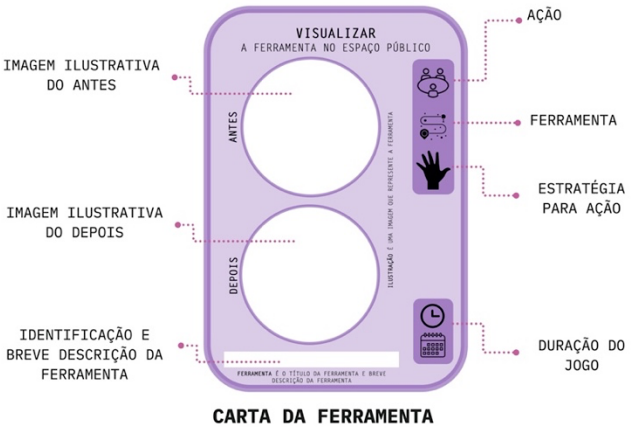


Figura 7:12 - Carta DIY, exemplo carta da ferramenta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

O protótipo de jogo propõe três casas especiais: (1) “Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) para 2030”; (2) “O que faz um lugar?”; e (3) “O que é preciso para meu plano de ação?”. Estas cartas servem de reflexão sobre o que pode ser mudado no mundo. Por exemplo, na casa especial ODS 2030 (Figura 7:13), são apresentados os dezassete objetivos com soluções que podem ser implementadas no espaço público do bairro, sendo que o objetivo é escolher os que melhor se adaptam ao espaço público que estamos (re)qualificar.



Figura 7:13 - Desenho das cartas especiais do ODS 2030, exemplo da carta do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

Como referido anteriormente, o jogo tem como objetivo associar as funções lúdicas e educativas, sendo que, a função educativa é utilizar os desafios e as casas especiais do jogo como temas que possam ser aprofundados fora do universo lúdico.

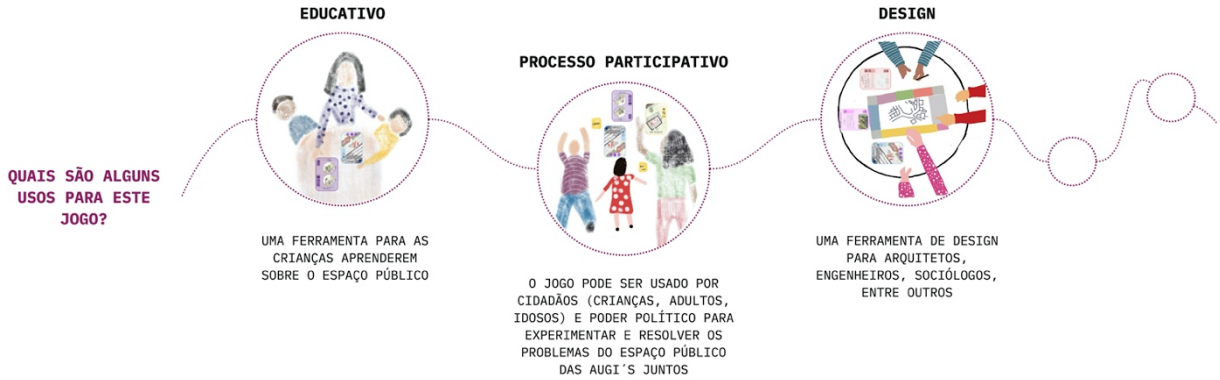


Figura 7:14 - Diagrama de usos para o jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

7.2| Testagem do jogo

Com a primeira versão do protótipo do jogo/guia (Figura 7:15) foi possível iniciar os testes por meio de várias partidas num dos bairros de ação previamente selecionados no capítulo 4.3, assim como numa AUGI do município de Lisboa. Além destas, houve ainda a oportunidade de testar o protótipo com estudantes do 5º ano, na disciplina de projeto final de arquitetura do Mestrado Integrado em Arquitetura do Iscte - Instituto Universitário de Lisboa, que estavam a desenvolver propostas nas AUGI da coroa norte do município de Lisboa.

Na primeira fase dos testes, o objetivo era compreender se as crianças compreendiam os objetivos do jogo, o seu conteúdo, se a duração do jogo era apropriada, qual era a sua motivação para jogar e qual era a sua reação geral ao jogo - incluindo ilustrações e atividades desenvolvidas ao longo do jogo. Na segunda fase, procurou-se recolher várias opiniões e sugestões dos futuros profissionais que vão trabalhar e discutir sobre a cidade, com o intuito de entender as suas reações ao jogo e identificar as dificuldades encontradas durante a partida.



Figura 7:15 - Protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

No início de cada testagem, foi explicado aos participantes, o objetivo do jogo, a função de cada carta, os elementos que compõem o jogo, e qual o resultado esperado no final. No final de cada partida, os jogadores responderam a um questionário (Anexo E1) de forma a validar posteriormente o protótipo, e o observador preencheu um formulário (Anexo E2), onde regista diversas anotações acerca da partida.

O objetivo dos questionários realizados, foi perceber qual a perceção dos participantes face ao jogo, qual a sua reação ao jogá-lo, detalhar alguns aspetos importantes para a validação do protótipo, e também a sua opinião acerca do que acharam positivo e negativo do jogo. Todas as questões colocadas no questionário, foram essencialmente de escolha múltipla, de resposta rápida, e tendo em consideração os parâmetros para validar o protótipo de jogo, que iremos descrever, nas páginas seguintes.

Protótipo jogo/guia versão 1: ÀS CLARAS

O primeiro teste do protótipo do jogo/guia, decorreu no âmbito do evento ÀS CLARAS, uma parceria entre o Centro Comunitário de Desenvolvimento Comunitário da Charneca da SCML e a Quinta Alegre, local onde se realizou o evento, nos dias 2 e 3 de Junho. Contou com a participação de diversas crianças das escolas EB das Galinheiras e EB Eurico Gonçalves, a maioria moradores das AUGI da zona da Ameixoeira - Galinheiras, que frequentam o 3º ano de escolaridade.

No evento ÀS CLARAS, foram concretizadas três partidas do jogo (três testagens do protótipo) (Anexo E3), com crianças com idades entre 8 e 10 anos, num total de 7 participantes. Uma das testagens foi acompanhada por uma professora. Nestas diversas testagens do jogo/guia nas AUGI do município de Lisboa, foi possível verificar que os problemas detetados no espaço público no município de Cascais eram semelhantes às AUGI da AML.



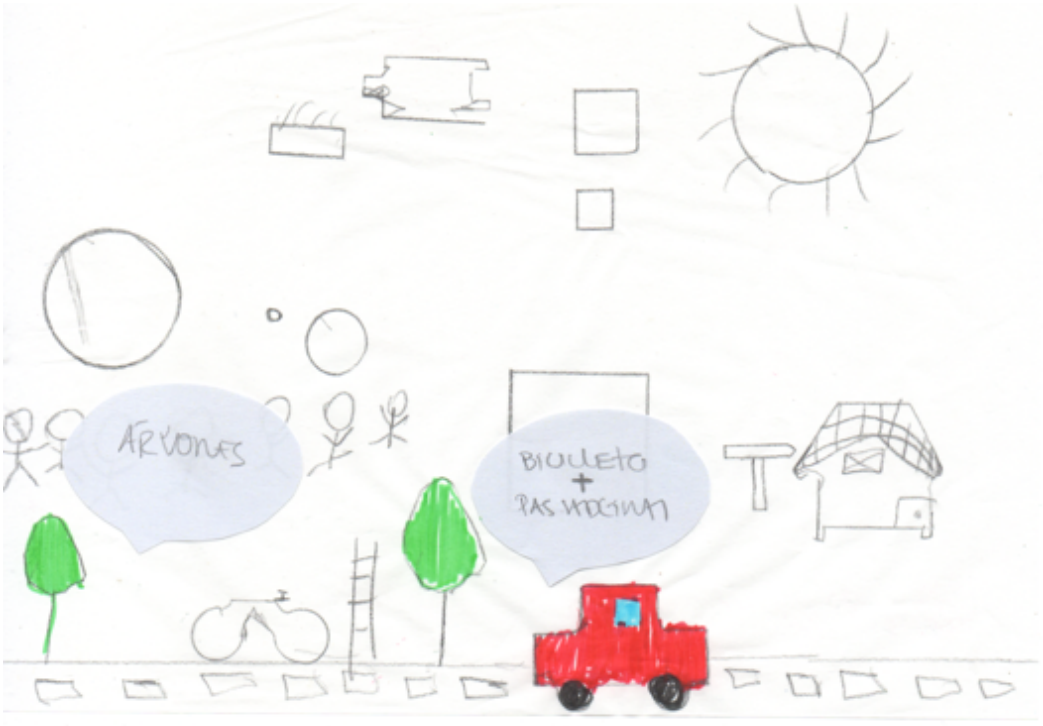


Figura 7:16 – Exemplo do resultado de uma das testagens, no evento ÀS CLARAS

Após as três testagens do protótipo foi possível detetar elementos positivos e a melhorar. Ficou bastante claro que as crianças compreenderam a temática do jogo/guia, com o reconhecimento dos

problemas e desafios que ocorrem nos seus bairros. Foi, também, possível identificar, de modo geral, que os participantes consideraram a dinâmica do jogo divertida. Um ponto positivo, foi o facto de cada casa completa da ação, representar a criança receber um arco para colocar no seu peão.

As crianças tiveram dificuldade em perceber a última casa especial: "O que é preciso para meu plano de ação?", devido ao desconhecimento de alguns conceitos urbanos, ferramentas, atores que podem envolver no processo de intervenção. Também encontraram obstáculos ao imaginar e descrever como resolver o desafio. Diante desta situação, foi necessário realizar melhorias, disponibilizar ícones aos jogadores - representando atores e ferramentas - para que as crianças possam escolher aqueles que se adequam à sua ação, em vez de exigir que as crianças pensem no que precisam para resolver a ação.

A interação com as crianças das AUGI do município de Lisboa foi ainda mais enriquecedor quando uma delas sugeriu um livro para abordar a visão da cidade: O Comboio de Bicicletas, de Lara Xavier. Este livro proporciona observar e descobrir a cidade enquanto se pedala para a escola (Figura 7:17).

Outra sugestão surgiu da professora que acompanhou um dos testes, que aconselhou a criação de um manual para acompanhar o jogo. Um manual do dinamizador/professor que explicasse e aprofundasse o jogo com um olhar mais crítico e reflexivo. Além disso, esse manual poderia conter sugestões de atividades, transformando-se em uma ferramenta educativa, abordando temáticas urbanas relevantes, como mobilidade urbana, urbanização, mobiliário urbano, horta urbana, entre outros.

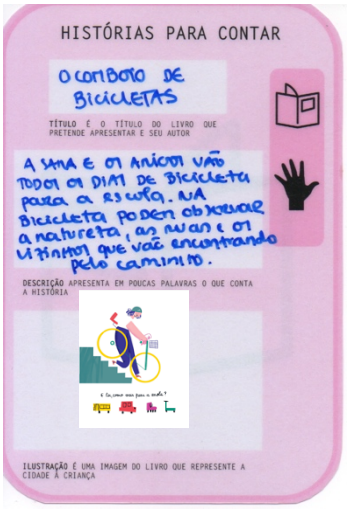


Figura 7:17 - Carta DIY do livro O comboio de Bicicletas, sugerido no evento ÀS CLARAS



Figura 7:18 - Testagem no evento ÀS CLARAS, com escolha da carta tipologia de espaço público



Figura 7:19 - Resultado das decisões numa testagem no evento ÀS CLARAS

Protótipo jogo/guia versão 2: Colégio Brinca e Educa I, Bairro Cabeço de Mouro B

O segundo teste do protótipo do jogo/guia, realizou-se no dia 13 de Outubro, no Colégio Brinca e Educa I, localizado no Bairro Cabeço de Mouro B, onde já tinha sido desenvolvida a experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar. O teste contou com a participação das crianças do pré-escolar.

A testagem no colégio, permitiu realizar duas partidas do jogo (Anexo E4), com crianças com 5 anos de idade e apenas uma criança de 4 anos, que estava prestes a celebrar seu aniversário nos próximos dias e a educadora considerou que tinha capacidade para participar, totalizando 5 participantes.

Nesta testagem, foram introduzidas alterações ao protótipo testado no evento ÀS CLARAS. A segunda versão do protótipo do jogo/guia passou a apresentar uma nova dinâmica para as casas especiais: “Objetivos de Desenvolvimento Sustentável para 2030” e “O que faz um lugar?”, com a

inclusão de molas de madeira para seleção, em vez das palavras e símbolos utilizados no dispositivo protótipo anterior. Além disto, foram incluídos ícones representando atores e ferramentas para a casa especial: “O que é preciso para meu plano de ação?”. Também, houve ainda uma alteração na denominação de uma das cartas referentes às tipologias de espaço público: a carta antes denominada de vazio urbano passou a terreno vago, uma vez que na testagem anterior as crianças não entendiam o conceito de vazio urbano.

Nas duas testagens do protótipo versão dois, as crianças poderem escolher o local que pretendia realizar a ação: a ribeira de Sassoeiros ou o centro comunitário. Ambos os grupos escolheram a zona da ribeira, por ser segundo eles um local que se deslocam com a educadora para brincar, recolher elementos da natureza e para contar histórias debaixo de uma das árvores. As alterações que foram feitas ao protótipo inicial do jogo, e que foram testadas neste colégio, permitiu perceber que tornou-se bastante mais fácil a interação das crianças com as casas especiais e com os objetivos pretendidos no jogo. Verificou-se também que as crianças não tiveram qualquer dificuldade em associar essa carta aos terrenos desocupados próximos à ribeira, por meio da carta de tipologia de espaço público: terreno vago.



Figura 7:20 - Desenho das ações para (re)qualificação do espaço público com escantilhão urbano, no Colégio Brinca e Educa I



Figura 7:21 - Exemplo do resultado de uma das testagens, no colégio Brinca e Educa I, no Bairro Cabeço de Mouro B

Protótipo jogo/guia versão 3: Estudantes do 5º ano do Mestrado Integrado em Arquitetura do Iscte - Instituto Universitário de Lisboa

Na terceira fase de testes do protótipo do jogo/guia, surgiu a oportunidade de testar com estudantes do 5º ano do Mestrado Integrado em Arquitetura do Iscte - Instituto Universitário de Lisboa, pois estavam a trabalhar em várias AUGI na freguesia de Santa Clara, Lisboa. O grupo composto por 10 participantes, com idades entre 23 e os 40, foram divididos em dois grupos, cada um focado numa AUGI diferente. Um grupo trabalhou à Ribeira de Sassoeiros no Bairro Cabeço de Mouro B, em Cascais, enquanto o outro dedicou-se à AUGI conhecida por Teresa Saldanha nas Galinheiras, em Lisboa. Esta fase permitiu experimentar o protótipo (Anexo E5) com jogadores não crianças e avaliar se o jogo era um facilitador no diálogo sobre a tomada de decisão relacionadas aos espaços urbanos em contexto AUGI.

Os participantes foram confrontados com quatro questões que visavam iniciar o debate e a partilha de ideias sobre o espaço público: (1) Quais os melhores lugares para brincar no bairro?; (2) O que podemos mudar no espaço público, para encorajar as pessoas a reunir-se e conversar?; (3) O que é necessário para que a comunidade participe das atividades comunitárias?; e (4) O que podemos mudar no espaço público, para que a comunidade se sinta segura?. As análises das várias jogadas facilitaram a avaliação de como o jogo/guia estimulava a expressão das ideias e opiniões de cada jogador sobre o espaço público, permitindo compreender as diferentes visões para transformá-lo num local de encontro e partilha para a comunidade.

Um dos grupos conseguiu concluir o jogo sem dificuldades, seguindo as explicações dadas no início, ao passo que o outro precisou de mais apoio. Este segundo grupo não levou em conta as regras do jogo e, por consequência, teve mais dificuldade em entender as suas ações. Isto resultou na escolha de todas as cartas de ferramentas, em vez de apenas aquelas necessárias para resolver o desafio proposto no espaço público do bairro designado.

Este foi um contributo significativo para a definição de melhorias no protótipo final do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças.

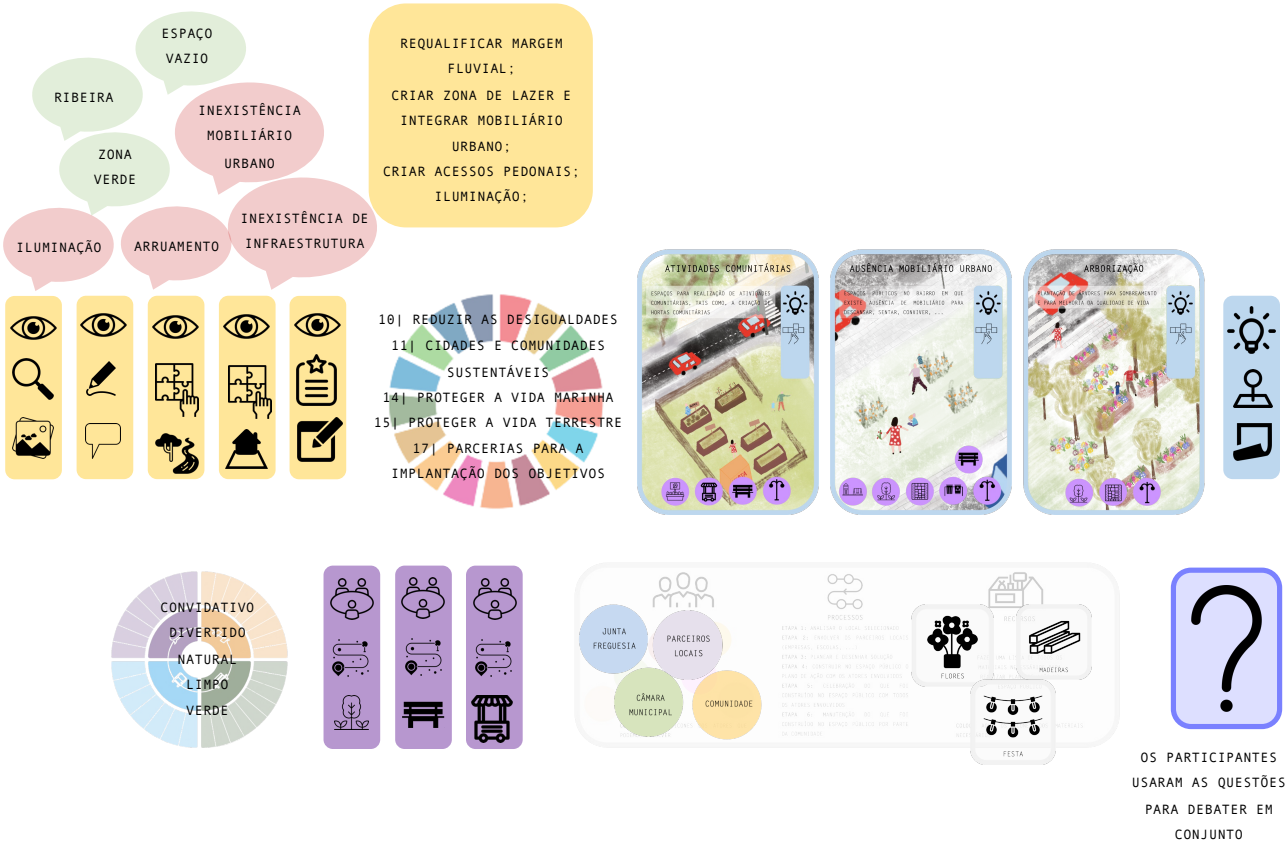




Figura 7:22 - Exemplo do resultado de uma das testagens - cartas selecionadas e desenho microprática, no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa



Figura 7:23 - Escolha da carta de tipologia de espaço público, na testagem no Iscte - Instituto Universitário de Lisboa

7.3| Validação do protótipo do jogo/guia

Na última década, o jogo tem-se revelado ser uma ferramenta eficaz, facilitando o processo de aprendizagem ao motivar os participantes a aprenderem através do uso de jogos especialmente desenhados para ensinar sobre um tema específico. Os jogos expõem conceitos e facilitam a aprendizagem enquanto são jogados (Dempsey et al., 1996). Além disto, têm sido utilizados como ferramenta para testar múltiplos cenários urbanos (Tan, 2014; Tóth, 2015; Sousa, 2020; Hoorn, 2022; Public Play Space Synposium, 2021; Cooperative city magazine, 2021).

Neste contexto, a avaliação dos jogos é uma parte importante para assegurar a eficácia na facilitação da aprendizagem (Alshar´e et al., 2022). A avaliação fornece informações essenciais sobre a eficiência do jogo, indicando se precisa de ajustes no conteúdo, a satisfação dos utilizadores durante a experiência de jogo, a motivação gerada nos utilizadores pelo jogo, entre outros aspetos relevantes.

Na revisão da literatura, geralmente são avaliados os elementos associados ao jogo e ao produto desenvolvido como desafio, jogabilidade e feedback, bem como o conteúdo, conhecimento e os objetivos. No entanto, frequentemente não são avaliados a satisfação do utilizador após jogar e o seu processo de aprendizagem. A avaliação da qualidade de jogos educacionais é essencial para garantir que o jogo possibilita aos utilizadores uma experiência lúdica, quanto uma aprendizagem (Engstrom et al., 2011; Tsuda et al., 2014).

De um modo geral, os métodos de avaliação não são específicos para jogos educacionais (Leacock et al., 2007; Sweetser et al., 2005). Isto acontece porque muitas vezes se concentram numa parte

isolada do jogo (Desurvine et al., 2004), ou abordam apenas aspetos da simulação do ambiente real (Valle et al., 2013), deixando de avaliar todas as diferentes fases que um jogo pode englobar.

Existem vários métodos de avaliação propostos em áreas relacionadas, tais como: (1) o *método GameFlow*, que avalia o estado do fluxo em jogos, baseado na teoria do fluxo, nos aspetos de concentração, desafios, objetivos, feedback, imersão, interação social, habilidades do jogador e controlo (Sweetse et al., 2005); (2) o *método EGame Flow*, em que avaliação dos jogos educacionais é efetuada por jogadores, é adaptado do *método Game Flow*, mantendo e adotando os aspetos de concentração, desafios, objetivos, feedback, imersão, interação social, e incluídos os aspetos de autonomia e melhoria do conhecimento (Fu et al., 2009); (3) o método heurístico *Heuristics for evaluating playability* (HEP), que avalia a jogabilidade de jogos educacionais, nos aspetos de jogo, história, mecânica, e usabilidade do jogo, realizada por participantes (Desurvire et al., 2004); e (4) questionário de avaliação de jogos educacionais, que avalia a perceção dos jogadores - com o nível 1 do *modelo de Kirkpatrick* -, com componentes de motivação - com estratégias motivacionais do modelo ARCS -, experiência do usuário - *User eXperience* -; e conhecimento – baseado nos três primeiros níveis da taxonomia de *Bloom* (Savi et al., 2010).

Nesta investigação, optou-se pelo método heurístico HEP, um dos mais utilizados para identificar problemas estruturais dos jogos a partir da experiência do participante. É um método que utiliza o questionário como ferramenta para validação da usabilidade.

Um dos pontos chave na avaliação de jogos, é a usabilidade, que se refere à capacidade de produto ser utilizado por diversas pessoas, mesmo com um nível mínimo de habilidades. Esta avaliação considera quatro principais atributos de qualidade de usabilidade: (1) eficiência; (2) eficácia; (3) facilidade de aprendizagem; e (4) satisfação do utilizador (Alshar´e et al., 2022). Um estudo que ilustra isto é a metodologia de avaliação dos jogos educativos no processo de aprendizagem em Omã, envolvendo as crianças (Alshar´e et al., 2022). Com base neste estudo, criou-se uma proposta de modelo de avaliação para o protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público nas AUGI com crianças (Figura 7:24).

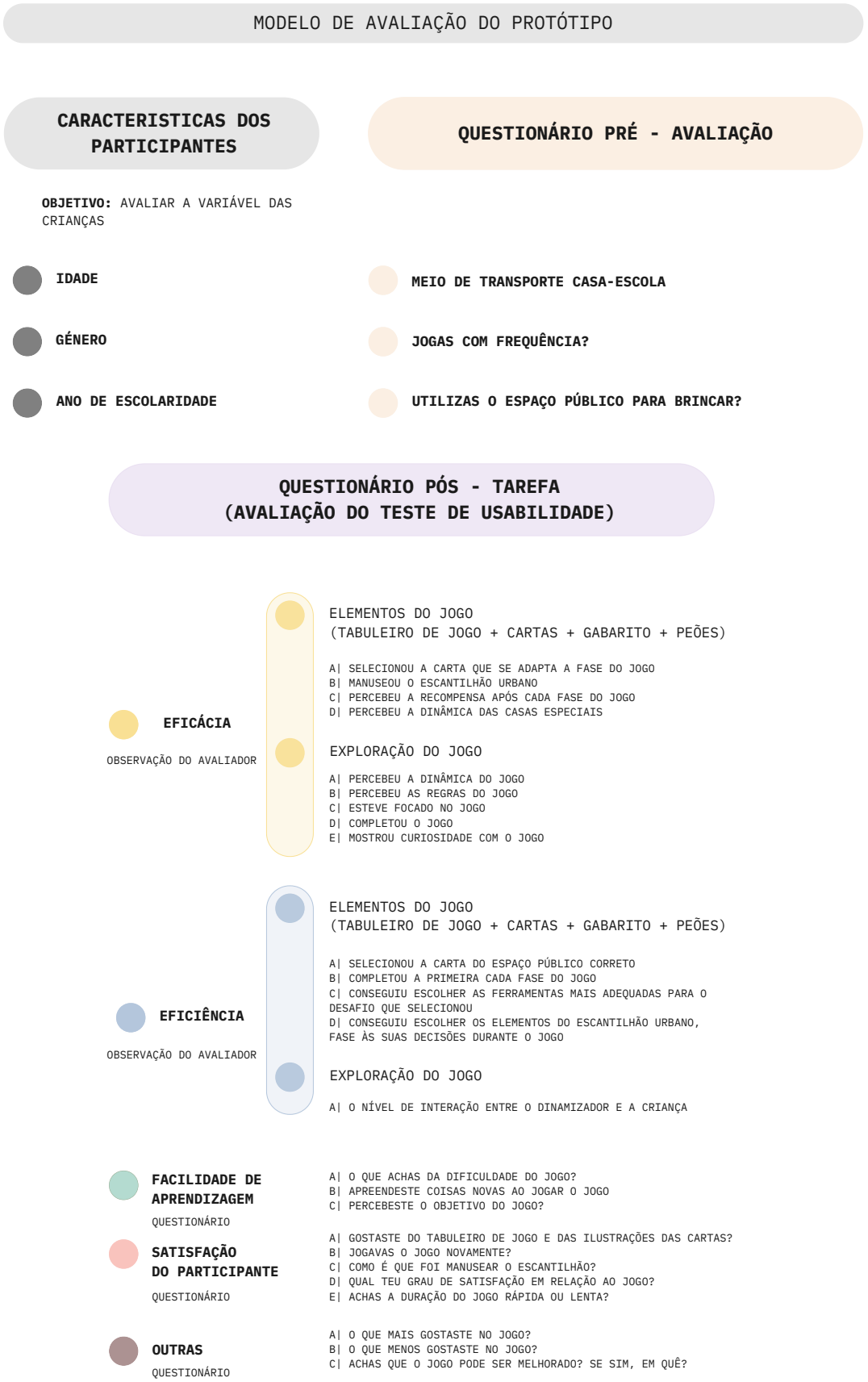
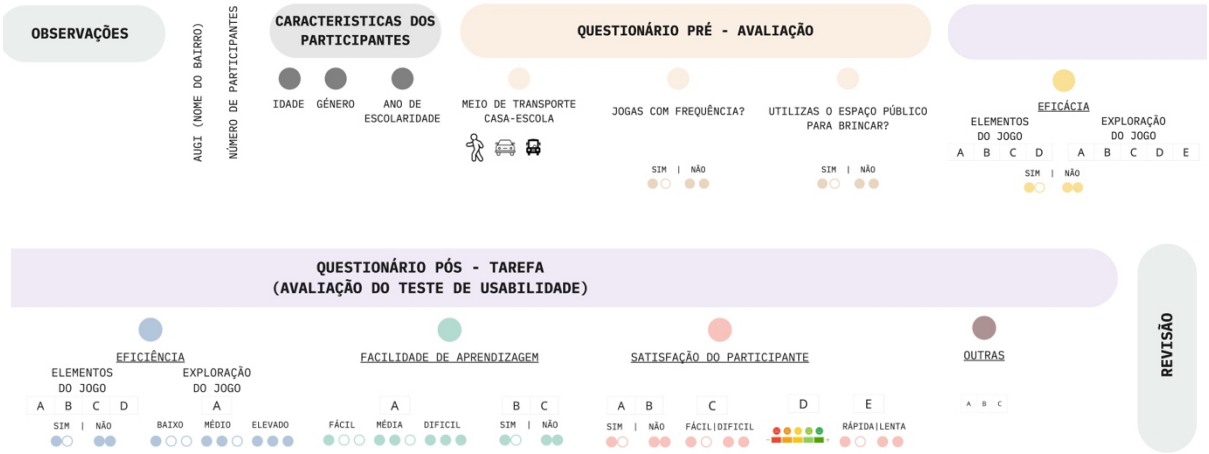


Figura 7:24 - Proposta de modelo de avaliação do protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças

Durante a testagem, segundo Jesse Schell (2008), também é imperativo fazer anotações, das observações e comentários dos participantes, através de um formulário que deve ser dividido em três partes: (1) observação do jogo, anotações que observador faz enquanto os jogadores jogam; (2) questões pré e pós-jogo; e (3) ideias de revisão, um espaço destinado a articular ideias para tornar o jogo melhor.

Desta forma, combinou-se o modelo de avaliação, utilizando o teste de usabilidade (Alshar´e et al., 2022), e o formulário proposto por Jesse Schell (2008), resultando na criação de uma tabela (Tabela 7:1) para avaliar o protótipo do jogo/guia (Anexo E6).

Tabela 7:1 - Tabela para a avaliação do protótipo do jogo/guia para a (re)qualificação do espaço público das AUGI com as crianças



Os resultados da aplicação do modelo de avaliação durante os testes do protótipo do jogo/guia com as crianças validaram a eficácia e eficiência do mesmo, evidenciando o envolvimento delas na discussão e na criação de soluções para o espaço público das AUGI. Além disto, a avaliação reforçou a perceção do jogo/guia como um instrumento de diálogo para a aprendizagem, sensibilizando e capacitando as crianças para os desafios da cidade em que vivem. O escantilhão urbano como uma ferramenta de suporte ao desenho, permitiu a criatividade e imaginação das crianças. Este possibilitou o desenho de múltiplas soluções, gerando ideias criativas, como por exemplo transformar um terreno vago num palco de espetáculos. O escantilhão urbano foi um dos elementos do jogo que as crianças mais gostaram de manusear.

As anotações, observações e comentários dos participantes nos questionários realizados no final de cada partida, facilitaram a identificação de algumas fragilidades nos elementos que compõem o protótipo do jogo/guia. Um conjunto de aspetos identificados merecem destaque.

Um aspeto refere-se às casas especiais, especialmente aquela dedicada à pergunta: O que é preciso para meu plano de ação?, onde se evidenciou a questão da linguagem utilizada na carta, já que algumas crianças não tinham conhecimento necessário para concretizar a solução proposta. Isto sublinhou a importância de ter um manual do dinamizador/professor, como proposto num comentário, com diversas soluções sobre como utilizar os ícones de recursos disponíveis no jogo, auxiliando e oferecendo ideias às crianças. Por exemplo, ao selecionar os ícones, pneus e flores, poderia ser criado um canteiro de flores.

Outro ponto está relacionado à dificuldade de compreensão do conceito das cartas de tipologia. Como exemplo, na carta de tipologia de espaço público: Vazio Urbano, as crianças não compreendiam o conceito, associavam-no sempre a um terreno sem construção. Decidiu-se, então, renomear a carta para: Terreno Vago - espaço vazio e abandonado no qual uma série de ocorrências têm acontecido (Solà Morales, 1995).

Esta observação destacou a importância de redefinir o conceito de cada tipologia, de forma a esclarecer as crianças durante o jogo, quando estas não conhecem o significado, assim como já tinha sido feito nas cartas com ferramentas. Nestas, as crianças não tiveram dúvidas, pois cada carta contém uma breve descrição, e mostra o antes e depois da ferramenta, permitindo que elas visualizem e imaginem a solução para o problema levantado.

Da mesma forma, houve uma observação levantada pelas crianças em relação ao tamanho das cartas e ao peão do tabuleiro. Foi sugerido dimensionar as cartas para um tamanho padrão encontrado em baralhos de cartas, o que facilitaria a discussão e partilha de ideias. Um exemplo deste formato é visto nos baralhos de cartas *The Happy Gang*, uma editora infantojuvenil, que visa promover momentos únicos de brincadeira e discussão com baralhos de cartas temáticos. Outra sugestão foi aumentar o tamanho do peão do tabuleiro para se equiparar aos peões dos jogadores.

Identificou-se, ainda uma questão relacionada ao número de cartas a selecionar na casa de identificação do espaço público. De acordo com as regras, a ideia era escolher apenas uma carta. Entretanto, tanto as crianças quanto os estudantes enfrentavam dificuldades para selecionar a mais adequada, já que os espaços públicos selecionados muitas vezes se encaixavam em mais de uma tipologia de espaço. Isto levou à alteração da regra original: em vez de selecionar apenas uma carta, passou-se a permitir a escolha de no máximo três cartas de tipologia de espaço público.

Logo, procedeu-se: (1) à alteração das cartas - tamanho, número de cartas e textos; (2) dos dispositivos das casas especiais mencionadas, de forma a tornar o jogo ainda mais atrativo; (3) à elaboração do manual do dinamizador para facilitar o processo de mediação/diálogo com as crianças, e como ferramenta que pode ser explorada pelos professores em sala de aula; e (4) a alteração de algumas regras da dinâmica do jogo.

O último ponto de reflexão da avaliação diz respeito à dinâmica e motivação dos participantes no jogo, em particular à ausência de uma recompensa no final do jogo, conforme apontado por algumas crianças. Embora se verifique, na análise de outros jogos de tomada de decisões sobre a cidade, a inexistência de recompensa ou vencedor, sugere-se que no final da partida, cada criança receba um Jogo da Memória (Anexo F6). Ou seja, um conjunto de ilustrações de algumas cartas do jogo, para poder levar consigo, permitindo discutir com seus pais possíveis alterações e melhorias para tornar o espaço público mais sustentável e inclusivo no futuro.

É ainda importante mencionar que durante os testes, surgiram algumas dificuldades na compilação/repositório dos resultados finais, uma vez que estes foram apenas fotografados, esquematizadas as decisões tomadas e as respetivas escolhas das cartas. Neste sentido, sugere-se que o jogo/guia seja acompanhado de um manual que permita registar as decisões tomadas durante o jogo, a seleção das cartas e o resultado final.

7.4| CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público

Após a testagem e validação do protótipo, procedeu-se às alterações no jogo/guia para a sua versão final, denominada CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público. O título é resultado de um trocadilho que combina "Cri" de criança, "(re)play" para voltar a brincar e "AUGI" para áreas urbanas de génese ilegal, isto é, possibilitando que as crianças voltem a brincar no espaço público das AUGI através de um jogo. Este é um convite a (re)pensar o espaço público das AUGI como um lugar para explorar, descobrir, (re)qualificar, um lugar de oportunidades e desafios. Ao interagir com o espaço público por meio do jogo, está-se também a ouvir as histórias dos bairros, contemplando diferentes perspetivas, especialmente a visão das crianças, com o objetivo de criar espaços inclusivos para todos.

O CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público (Anexo F) apresenta-se como uma ferramenta de diálogo e mediação entre diferentes atores, como arquitetos, engenheiros, sociólogos, crianças e decisores locais. No entanto, é possível ser utilizado por toda a comunidade, com o propósito de debater, partilhar e tomar decisões, permitindo a cocriação de planos de ação de forma participativa e lúdica para os espaços públicos das AUGI.

O objetivo central do jogo é desenvolver coletivamente um plano de ação para melhorar o espaço público das AUGI, através de micropráticas. Isto implica resolver os problemas identificados nesses espaços, enfrentando os desafios apresentados e utilizando as ferramentas disponíveis para encontrar soluções. Tudo isso dependerá da imaginação e criatividade dos participantes!

A metodologia do CRI.(RE).PLAY.AUGI (Figura 7:25) começa com o reconhecimento e escuta das crianças que brincam no bairro, parte para cocriação dos desejos e sonhos das crianças para o espaço

público, segue para a concretização das ações com mão na massa, e por último avalia as ações para o espaço público.

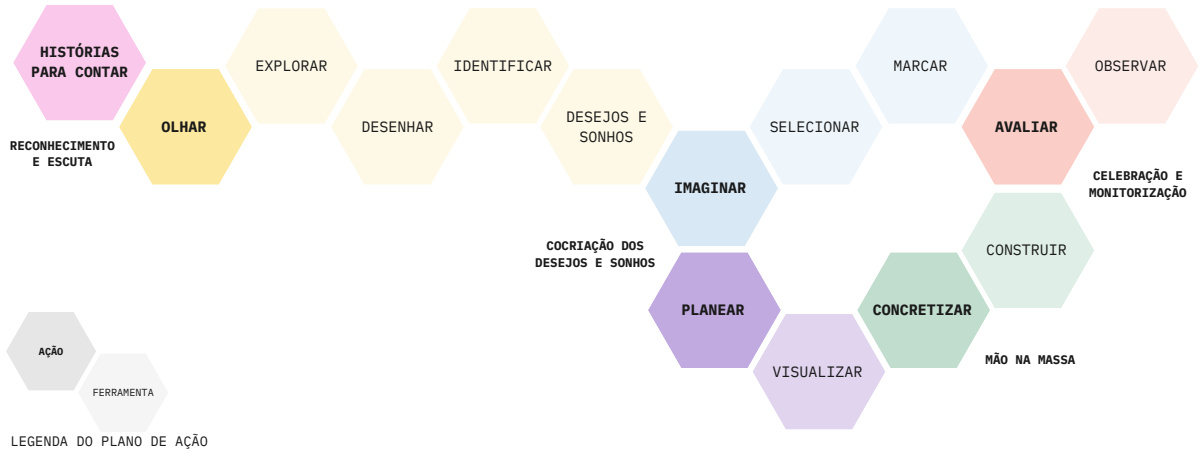


Figura 7:25 - Metodologia do CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público

O CRI.(RE).PLAY.AUGI é composto por vários elementos: (1) um tabuleiro; (2) vários peões; (3) arcos; (4) diversas cartas temáticas; (5) um escantilhão para o desenho de soluções à escala; (6) e manuais (Figura 7:26).

Para preparar o CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público existem as seguintes etapas: A| Construa o tabuleiro de jogo (1) sobre uma superfície plana; B| Coloque junto ao tabuleiro os baralhos de cartas conforme a ação e ferramenta (5)(6)(7)(8)(9)(10)(11)(12) e o peão do tabuleiro (2); C| Distribua por cada jogador um peão (3); D| Coloque junto ao tabuleiro de jogo, a caixa com diversos elementos (14) que podem ser solicitados durante o jogo; e E| Coloque no centro do tabuleiro o ortofotomapa e/ou planta do bairro, ou fotografia do espaço público que pretende (re)qualificar.

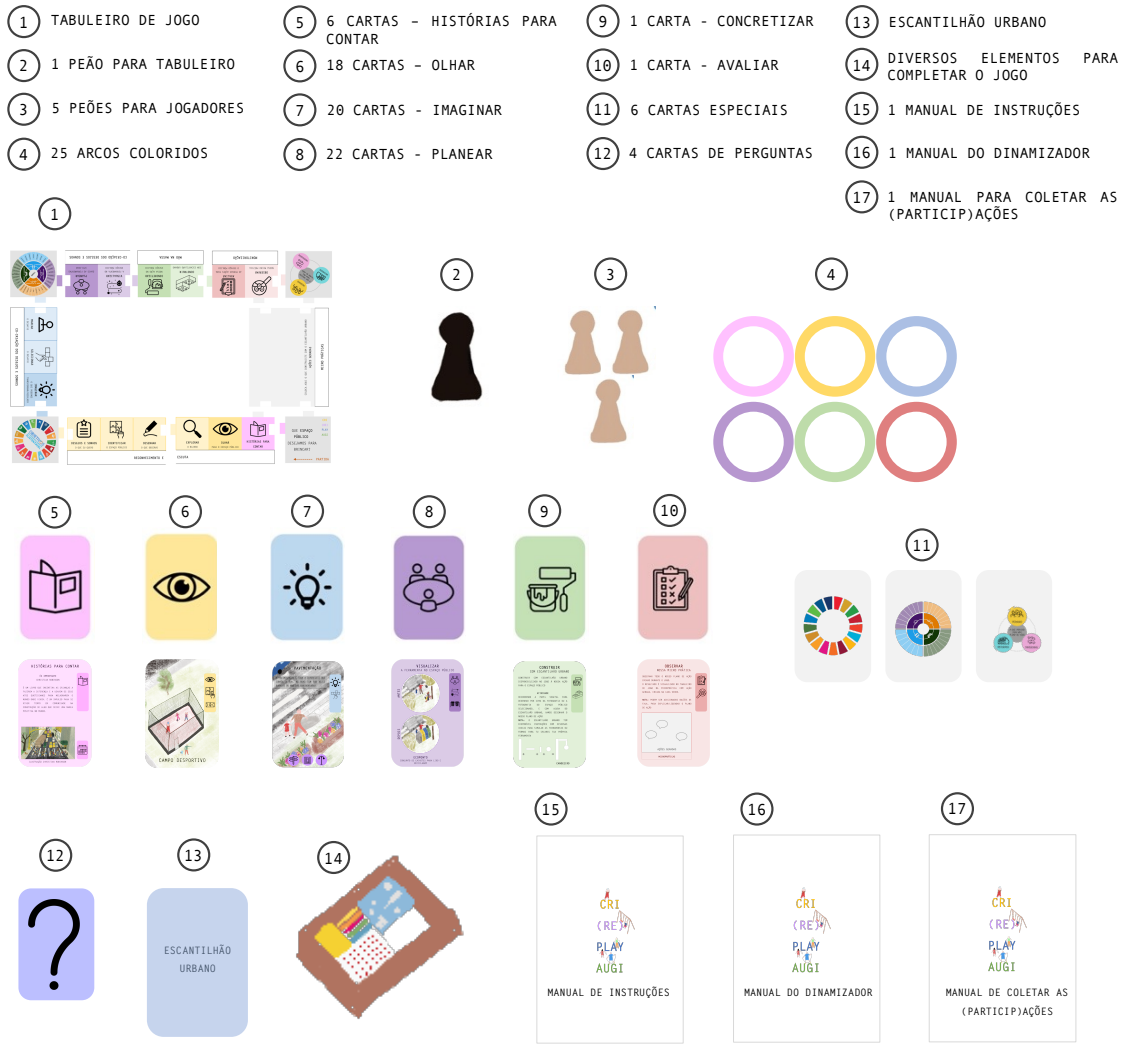


Figura 7:26 - Elementos que compõem o CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público



Figura 7:27 - Ilustração da preparação do CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público

As regras do CRI.(RE).PLAY.AUGI - jogar no espaço público são diversas e estruturadas em diferentes etapas e com cartas associadas a objetivos específicos. Os jogadores começam com um peão e procuram completar as casas-chave para obter anéis coloridos, representativos das etapas concluídas. O jogo começa com a leitura de uma questão inicial para promover o diálogo entre os participantes. As cartas, divididas em várias categorias, oferecem direções distintas: (1) histórias para contar (6 cartas); (2) olhar para o espaço público (18 cartas); (3) imaginar soluções (20 cartas); (4) planear ferramentas (22 cartas); (5) concretizar ação no espaço público (1 carta); (6) avaliar ações (1 carta); (7) cartas especiais (6 cartas); e (8) perguntas para incentivar o diálogo (4 cartas). O jogo encerra quando todos apresentam suas soluções no tabuleiro, na casa micropráticas, e preenchem o manual de coleta de decisões tomadas durante o jogo. Diferentes observações e opções de jogo estão disponíveis para adaptar a dinâmica conforme a preferência dos jogadores, incluindo a customização de cartas em branco para criar soluções próprias. As regras do CRI.(RE)PLAY.AUGI - jogar no espaço público são:

1| Cada jogador começa com um peão (3), e ao longo do jogo, por cada casa chave que acabar recebe um anel (4), ou seja, no final tem que ter um anel rosa (opcional), um amarelo, um azul, um roxo, um verde e um vermelho;

2| Os jogadores começam por ler a questão da casa de partida: Que espaço público desejamos para brincar?, de forma iniciar diálogo entre os vários participantes;

3| As Cartas

Cada carta tem um símbolo que ajuda a identificar em relação ao tabuleiro de jogo.



6 cartas histórias para contar

As cartas rosa mostram alguns livros infantis, que pretendem introduzir a cidade às crianças, quer através da leitura da história ou através das ilustrações propostas. pretende-se que se apresente a história à criança, para que esta olhe para o que a rodeia de outra perspetiva.

Os livros mostram um mundo urbanizado, com ruas cheias de carros e com poucos espaços verdes, tratando-se de um mundo urbano construído à imagem dos adultos e que não está preparado para as crianças.

Obs: Esta casa inicial é optativa e contém 1 carta diy para poder contar outra história

18 cartas para olhar para o espaço público

Nas casas amarelas pretende-se que olhe para um lugar do bairro que gostaria de (re)qualificar ou do lugar já selecionado previamente no bairro, explorando através do caminhar pelas suas ruas e lugares, ou visualizando o bairro através de um conjunto de imagens. No olhar para o espaço público são propostas 4 casas para jogar. No final de percorrer as 4 casas do reconhecimento e escuta, já terá identificado o espaço público para (re)qualificar no bairro.



Explorar o bairro: nesta casa pretende-se que explore o bairro, caminhando pelas suas ruas e lugares.



Desenhar o que observo: nesta casa pretende-se que desenhe o que observa no bairro ou que anote quais os pontos positivos e negativos do bairro.



Identificar o espaço público: nesta casa pretende-se que identifique o espaço público que receberá a ação; existe uma diversidade de tipologias de espaço público, pretende-se que identifique a carta com as características mais semelhantes com o lugar que pretende intervir no bairro.



Desejos e sonhos o que eu quero: nesta casa pretende-se que anote ou fotografe o que pretende transformar no espaço público escolhido.

Obs: Em cada casa escolha apenas 1 carta, à exceção da casa identificar o espaço público que podem ser escolhidas até 3 cartas.

20 cartas para Imaginar o que podemos (re)qualificar



Nas casas azuis são apresentados diversos desafios para poder transformar/resolver o espaço público que selecionou nas casas amarelas.



Selecionar o desafio: nesta casa pretende-se que selecione o(s) desafio(s) que pretende (re)qualificar no espaço público, que identificou na casa amarela – identificar espaço público.

Obs: Escolha entre 1 - 3 cartas



Marcar o desafio: nesta casa pretende-se que identifique no mapa ou fotografia presente no tabuleiro do jogo, ou no espaço público o(s) desafio(s) que identificou para transformar/ resolver no espaço público.

Obs: Escolha apenas 1 carta

22 cartas para planear quais as ferramentas utilizar

Na casa roxa pretende-se que identifique as ferramentas necessárias para (re)qualificar o desafio que selecionou nas casas azuis.

Visualizar a ferramenta no espaço público: nesta casa vamos identificar a(s) ferramenta(s) que são necessárias para (re)qualificar o(s) desafio(s) no espaço público que selecionou nas casas azuis, visualizando a ferramenta no espaço público com o antes e o depois.

Obs: Escolha entre 1 - 3 cartas

1 carta para concretizar ação no espaço público

Na casa verde pretende-se construir a ação no espaço público que selecionou anteriormente.

Construir com escantilhão urbano: nesta casa vamos construir com escantilhão urbano, disponibilizado no jogo, a ação no espaço público.

1 carta para avaliar as ações para o espaço público

Na casa vermelha pretende-se avaliar todo plano de ação para o espaço público, criado durante o jogo.

Observar nossa microprática: nesta casa observa-se todo o plano de ação criado durante o jogo. O resultado é visualizado no tabuleiro de jogo na microprática com ação gerada, criada na casa verde. Podem ser adicionados balões de fala, para explicar/legendar o plano de ação.

6 cartas especiais - objetivos de desenvolvimento sustentável para 2030, o que faz um lugar? e o que preciso para meu plano de ação.

Nas casas especiais vamos refletir sobre como podemos mudar o mundo em que vivemos.



Na carta ODS 2030, são apresentados os 17 objetivos com soluções que podem ser implementadas. O objetivo é escolher os que melhor se adaptam ao espaço público que estamos a transformar.



Na carta “O que faz um lugar?” é apresentado o que devemos ter em consideração quando estamos a pensar um lugar. O objetivo é escolher quais as palavras que melhor se adaptam ao espaço público que estamos a transformar.



Na carta “O que preciso para meu plano de ação?” são apresentadas três questões, sendo que devemos responder a 1ª e 3ª questão, para podermos concretizar o plano de ação.



4 cartas de perguntas para incentivar o diálogo

Existem quatro cartas de perguntas – cartas extras – que pretendem incentivar o diálogo e discussão entre os participantes, sobre a sua visão para o espaço público, para tornar este um lugar de encontro e partilha para a comunidade.

4| O jogo termina quando todos desenham a solução, em conjunto ou individualmente, e colocam sobre o tabuleiro de jogo, na casa micropráticas. Todos os jogadores tem que ter o seu peão de jogo com todos os arcos;

5| O dinamizador do jogo, procede agora ao preenchimento do manual de coletar as (particip)ações, de forma sintetizar e registar todas as decisões que foram tomadas durante o jogo;

Observações:

Obs. 1| No início do jogo, escolha a que tempo quer jogar – horas ou vários dias – e coloque as restantes cartas fora da área de jogo.

Obs. 2| As cartas em branco, presentes neste jogo, estão disponíveis para que os jogadores criem as suas próprias soluções – histórias para contar, tipologias de espaço público, desafios e ferramentas.

Manual do dinamizador

O Manual do dinamizador (Anexo F4) tem como objetivo ajudar as crianças a olhar para o espaço público das AUGI de forma mais crítica e refletiva, e contém informações úteis sobre algumas cartas que compõem o jogo. Desta forma, permite esclarecer possíveis dúvidas que as crianças possam ter durante o jogo. No manual estão disponíveis alguns conceitos das cartas das tipologias de espaço público, orientações sobre os desafios e o que eles podem melhorar no espaço público, e aprofunda as cartas especiais, dando sugestões de possíveis leituras – ODS 2030 -, questões para orientar - O que faz um lugar? -, e ideias de intervenções que podem ser realizadas no bairro, com materiais baratos e facilmente disponíveis - O que preciso para meu plano de ação?.

Manual de coletar as (particip)ações

O Manual de coletar as (particip)ações (Anexo F5) tem como objetivo auxiliar a coleta das decisões tomadas durante o jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI, com a seleção das cartas, e com o resultado final: micropráticas. Este poder ser entregue posteriormente, por exemplo, à comissão administrativa do bairro, com os desejos e necessidades que a comunidade – crianças -, têm para o espaço público, ou a partir daqui dar início a um orçamento participativo. Neste manual podem ser descritas até três (particip)ações para (re)qualificar o espaço público das AUGI da AML.

Conclusões e trabalho futuro

A presente investigação procurou debater e demonstrar a importância da participação das crianças no desenho urbano da cidade, com foco no espaço público das AUGI da AML, através da construção de ferramentas que permitam o diálogo, a aprendizagem, a sensibilização e a capacitação delas para os desafios urbanos locais. Este estudo representa um passo significativo na requalificação das AUGI da AML, adotando uma abordagem baseada em práticas de co-desenho de pequena escala que reconhece o papel das vozes das crianças na promoção de espaços urbanos inclusivos na transformação dos bairros informais.

Esta investigação mergulha nas dinâmicas complexas das AUGI da AML, analisando a evolução histórica, social e económica, desde a migração em grande escala para a cidade de Lisboa até a formação dos bairros de génese ilegal na periferia da cidade. Um contexto onde o crescimento destes bairros de génese ilegal desafiam as estruturas urbanas tradicionais e formaliza as desigualdades socio espaciais.

A (re)qualificação do espaço público em territórios fragmentados, como as AUGI, frequentemente excluídos das dinâmicas formais da cidade, sublinha o compromisso social do arquiteto e a evolução da participação colaborativa como elementos essenciais para enfrentar as desigualdades territoriais e transformar os espaços urbanos, através de estratégias de planeamento e desenho mais inclusivas. A melhoria da vida quotidiana nesses espaços, baseada em práticas de diálogo e colaboração, é fundamental para fortalecer o sentimento de pertença da comunidade. A participação colaborativa emerge da interação social e da participação ativa dos cidadãos, influenciando e orientando as respostas necessárias às transformações urbanas, vistas como um exercício de experimentação e decisão coletiva. Os métodos, técnicas e ferramentas de co-desenho na qualificação do espaço urbano são essenciais para promover a negociação entre todos os envolvidos, proporcionando um nível elevado de colaboração e integração no processo decisório.

O papel crucial do espaço público na vida urbana coletiva (Jacobs, 1961/2000; Gehl, 2005; 2010) é enfatizado com uma reflexão profunda sobre a participação de diversos atores e como esta pode ser uma ferramenta transformadora nas intervenções urbanas e como a comunidade se pode envolver no processo urbano. A análise das ferramentas para facilitar processos construção de soluções colaborativas, especialmente o conceito de *toolkit* (Sanders & Stappers, 2014), recebeu atenção especial, surgindo os jogos como instrumento para co-desenhar o espaço público. Lerner (2014) defende que os processos democráticos podem ser desenhados de forma lúdica como atividades agradáveis para fomentar maior participação da comunidade, especialmente quando os ambientes de participação estão a mudar radicalmente devido às ferramentas digitais (Ampatzidou et al., 2018).

A ênfase na participação das crianças no processo de desenhar o ambiente urbano, reconheceu as suas necessidades e direitos para melhorar a qualidade de vida destas. Observa-se que os espaços públicos são planificados sem dar voz às crianças, sem considerar os desejos e as necessidades destas, o que reforça a sua segregação social. Assim, "(...) as vozes, escolhas e participação das crianças são fundamentais para o futuro sustentável que desejamos."[65] (Malone, 2015, como citado em Carroll et al., 2017, p. 272).

A importância de criar cidades mais amigas das crianças (Tonucci, 1996/2019) tem sido amplamente reconhecida, destacando como estas podem contribuir para a construção de ambientes urbanos mais inclusivos para todos. Estabelecem-se, assim, princípios fundamentais para um futuro em que as crianças sejam agentes ativos na criação e definição dos seus próprios espaços, promovendo cidades mais justas e participativas. Este movimento está alinhado com o crescente reconhecimento da necessidade de envolver as crianças na vida das comunidades e das cidades em que habitam. Diversas organizações e iniciativas têm vindo a produzir recomendações e resoluções que incentivam a participação ativa das crianças, como é o caso das *Cidades Amigas das Crianças*, promovidas pela UNICEF, focadas na implementação dos direitos da criança, ou o projeto *Growing Up in Cities*, iniciado pela UNESCO, que explora a relação das crianças com o ambiente que habitam e que molda a sua identidade.

O uso de jogos, como ferramenta de comunicação racional na co-construção de decisões, facilita a aprendizagem através da experiência e da testagem de soluções. O método de jogo proposto por Ekim Tan (2017) demonstrou ser uma abordagem colaborativa eficaz para co-desenhar e encontrar soluções para os problemas identificados pela comunidade.

A identificação de práticas urbanas e guias criativos, permitiu criar uma taxonomia de micropráticas urbanas (Figura 5.2, p. 135), que identificou similaridades e particularidades na amostra, contribuindo para a identificação de práticas de intervenção de pequena escala em espaços públicos especificamente envolvendo a participação das crianças na tomada de decisões sobre a cidade.

A análise pormenorizada de um conjunto específico de exemplos da amostra enunciou a hipótese de que os jogos como ferramenta de participação poderiam ser a metodologia adotar para (re)qualificar o espaço público das AUGI. Assim, identificaram-se processos e etapas metodológicas que evidenciaram as potencialidades e desafios dessas práticas, elementos decisivos para a definição de uma metodologia de ação *(RE) Qualifica AUGI* (Figura 5:8, p. 142). Estes processos estão organizados em fases, desde o início até à conclusão, com várias ações em cada fase, com o propósito

[65] Tradução livre da autora. No original: "(...) children´s voices, choices and participation are critical for the sustainable futures we want."

de permitir que qualquer pessoa adapte e reproduza facilmente um exercício de experimentação e aprendizagem coletiva.

A metodologia *(RE) Qualifica AUGI* (Figura 6:1, p. 149) serviu de guia para transformar os espaços públicos das AUGI em Cascais, mas engloba um diagrama com várias fases, ações e ferramentas de micropráticas, que pode ser replicável nas restantes AUGI da AML.

Em colaboração com o município de Cascais (CMC) realizaram-se duas experiências em dois bairros do município selecionado para ação, que serviram como laboratórios para validar a metodologia proposta. A colaboração com o município teve um papel crucial na investigação promovendo a interação entre os diversos atores do território e apoiando as iniciativas participativas. A metodologia *(RE) Qualifica AUGI*, representou não apenas um processo de investigação, mas uma oportunidade para autonomia das pessoas no exercício de participação no processo de planeamento e transformação urbana das AUGI, capacitando-as a tomar decisões sobre o espaço comum, percorrendo todas as fases para construir um plano de ação para a intervenção na (re)qualificação do espaço público. No decorrer das experiências realizadas, em especial com as crianças, estas cooperaram e produziram conteúdos significativos para a investigação, confirmando que os seus olhares e vozes perante o espaço público e o que as rodeia são mais abertos, descomplexados e capazes de desconcertar realidades, criar e propor soluções criativas face aos problemas do espaço público das AUGI.

O jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI, é o resultado desta investigação e foi desenvolvido não apenas como uma ferramenta lúdica, mas essencialmente como um instrumento de suporte, de diálogo e de co-desenho, permitindo que as crianças, muitas vezes negligenciadas nas políticas públicas relativas ao planeamento urbano, tenham um papel ativo na (re)qualificação dos seus bairros. O jogo emerge como uma ferramenta para a participação colaborativa, incentivando não apenas ao envolvimento, mas também a reflexão e a tomada de decisões.

Em resposta à questão inicial: "Como é que o espaço público, poderá possibilitar o (re)habitar das AUGI, para as (re)integrar nas dinâmicas da AML?", e com base na metodologia adotada, esta investigação permitiu aferir várias conclusões: (1) a primeira aponta para a necessidade de redefinir as políticas públicas urbanas, propondo uma mudança no paradigma com introdução de práticas de co-desenho de pequena escala, nas quais as vozes da comunidade são integradas de forma significativa na tomada de decisão de requalificação do espaço público; (2) a segunda reconhece a importância de atender às necessidades e aos direitos das crianças no planeamento urbano, como forma de melhorar a qualidade de vida das comunidades e contribuir para cidades mais inclusivas para todos.

Esta investigação não se limita a apresentar um conjunto de diretrizes, mas também lança um convite à ação, incentivando os diversos intervenientes – poder político, arquitetos, urbanistas, e a

própria comunidade – a experimentar, adaptar e evoluir o instrumento e o diálogo proposto, através do jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI – jogar no espaço público.

No final o jogo CRI.(RE)PLAY.AUGI - jogar no espaço público (Figura 7:25, p. 199), desenhado, testado, avaliado e consolidado, é apresentado como um modelo replicável e adaptável à qualquer AUGI da AML.

A investigação teve as suas limitações ao longo do percurso da investigação, sendo a principal dificuldade a de concretizar a totalidade das atividades da PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar, porque estas ficaram suspensas devido a pandemia da COVID´19, vivida durante dois anos da investigação. Esta reduziu as possibilidades de interação com a comunidade local. No entanto, um ponto positivo das experiências foi o relacionamento que foi sendo construído com a comunidade e com o governo local, a CMC, ao longo da investigação.

Apesar de todas as limitações, a investigação permitiu diversas reflexões teórico-práticas sobre diferentes temáticas chaves na área da arquitetura e urbanismo contemporâneos. Em particular, as contribuições da metodologia de ação no exercício de participação e colaboração, no papel das crianças como agentes com voz e com opinião acerca do que é a cidade e de como devemos olhar para esta. O jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI pode ser um catalisador para iniciar processos de tomada de decisão coletiva na (re)qualificação do espaço público das AUGI, que incentivam a autonomia destas comunidades, em especial das crianças.

Por fim, destaca-se, como principais contribuições desta investigação: (1) a compreensão das interações entre espaço público, comunidade e crianças na construção urbana; (2) a análise tipológica e taxonómica das práticas urbanas e guias criativos no espaço público, com a participação das crianças; (3) a utilização de ferramentas de participação - *toolkits* - no processo de participação e colaboração; (4) a exploração do conceito de jogos associado ao planeamento urbano; e (5) o primeiro jogo para co-desenhar um plano de ação para (re)qualificar o espaço público das AUGI da AML. Esta investigação reforça a ideia de que a cidade é um espaço vivo, moldado e transformado pelas experiências e desafios diários das comunidades.

Como reflexões finais, apontam-se vários tópicos para trabalhos futuros:

|AUGI da AML| - Analisar como as variações contextuais das diferentes AUGI da AML, podem enriquecer a compreensão das especificidades locais e fornecer contributos para aprimorar as estratégias de requalificação. Compreender como diferentes realidades sócio económicas, culturais e sociais, afetam a eficácia das práticas colaborativas. Em suma, quais serão os limites e novas realidades?

|Metodologia *(RE) Qualifica AUGI*| - No sentido de fortalecer a abordagem colaborativa da metodologia *(RE) Qualifica AUGI*, futuras investigações podem direcionar esforços para aprofundar as

estratégias de colaboração específicas para diferentes faixas etárias e grupos sociais dentro das AUGI. Explorar como as crianças, idosos e outras faixas etárias da comunidade podem ser mais ativamente envolvidos no processo de (re)qualificação, adaptando a metodologia para atender às suas necessidades e perspetivas. Considerar como a tecnologia e plataformas digitais podem ser integradas à metodologia, facilitando a comunicação, coleta de dados e colaboração. Como a metodologia pode ser otimizada para melhor atender às necessidades e características diferentes das comunidades?

|Explorar parcerias e colaborações| - Explorar parcerias com entidades locais podem proporcionar uma visão mais ampla das possíveis soluções e inspirar práticas inovadoras em grande escala. A colaboração com entidades municipais e organizações da sociedade civil precisam ser estimuladas e apoiadas com os recursos necessários para que se mobilizem e contribuam para espaços urbanos inclusivos. Como as dinâmicas de governação local e municipal impactam a implementação das intervenções nas AUGI? Como as relações entre as autoridades municipais, a comunidade e outros atores podem ser fortalecidas para promover intervenções participativas colaborativas bem sucedidas?

|Modelo *CRI.(RE).PLAY.AUGI*| - Aprofundar as implicações e a aplicabilidade do jogo/guia em diferentes AUGI da AML, considerando as diferentes realidades urbanas, contextos culturais e desafios específicos, de forma a expandir a investigação para abranger outros municípios, documentando os resultados, desafios e soluções, de forma a consolidar o modelo e adaptá-lo às necessidades específicas de cada comunidade e contexto urbano. A coleta das soluções – micropráticas – do espaço público, o envolvimento da comunidade e a perceção das crianças ao longo do tempo, seria essencial a sustentabilidade do modelo. Existem outros tipos de jogos ou abordagens lúdicas que podem ser exploradas para promover o envolvimento comunitário? De que forma diferentes elementos de jogos podem ser incorporados para tornar os processos colaborativos mais atrativos e impactantes?

|Monitorização| - É crucial monitorizar a longo prazo o impacto das intervenções propostas, que avaliem a evolução das AUGI após a implantação do modelo. Qual é o impacto a longo prazo na qualidade de vida e no bem estar da comunidade?

|Plataforma digital| - Uma plataforma digital para jogar o modelo e que facilite a visualização dos resultados, permitindo por exemplo que as câmaras municipais visualizem os resultados e possam iniciar um processo para a construção da solução. De forma facilitar a participação remota, coletar dados, promover o diálogo virtual e proporcionar uma experiência interativa. Como podemos integrar diferentes abordagens para alcançar soluções que beneficiem toda a comunidade?

Esta investigação é um manifesto para a transformação do espaço público, uma chamada à ação para (re)qualificar das AUGI, e por extensão, repensar a cidade do futuro.

Referências Bibliográficas

Abreu, J. (2001). *A "pré-história" da Lei 91/95.* Centro de Estudos de Direito do Ordenamento do Urbanismo e do Ambiente.

Abreu, J. C., & Oliveira, J. A. (2009, Março 13-14). Os instrumentos urbanísticos e jurídicos de reconversão previstos na Lei n.º 91/95 de 2 de Setembro. Em Câmara Municipal de Cascais (Ed.), *Áreas Urbanas de Génese Ilegal: projectos para a legalização de um sonho* (pp. 79-98). Câmara Municipal de Cascais: Departamento de Requalificação Urbana.

Abt, C.C. (1987). *Serious games*. University press of America. (Original publicado em 1970)

Alshar'e, M., Albadi, A., Jawarneh, M., Tahir, N., & Al Amri, M. (2022). Usability evaluation of educational games: an Analysis of Culture as a Factor Affecting Children's Educational Attainment. *Hindawi: Advances in Human-Computer Interaction,* 1-13. https://doi.org/10.1155/2022/9427405

Altshuler, A. A. (1965). *The city Planning Process: A Political Analysis.* Cornell University Press.

AML. (2024). *Área Metropolitana de Lisboa*. https://www.aml.pt/

Ampatzidou, C., Bouw, M., Van de Klundert, F., De Lange, M., & De Waal, M. (2015). *The hackable city: a research manifesto and design toolkit*. Amsterdam Creative Industries Publishung.

Ampatzidou, C., Constantinescu, T., Berger, M., Jauschneg, M., Gugerell, K., & Devisch, O. (2018). All work and no play? Facilitating serious games and gamified applications in participatory urban planning and governance. *Urban Planning*, 3(1), 34-46.

Angélil, M., & Hehl, R. (Eds.). (2012). *Informalize! Essays on the Political Economy of Urban Form.* (Vol. 1). Ruby Press.

Antunes, B., & Amoroso, L. (2023). *Vou a Pé*. Pistache Editorial.

Antunes, B., Sayegh, S., & Amoroso, L. (2018). *Casacadabra: Cidades para Brincar*. Pistache Editorial.

Arendt, H. (1958). *The Human Condition.* (2ª ed.). University of Chicago Press.

Ariès, P. (1981). *História social da infância e da família*. Zahar.

Ariès, P. (1988). *A Criança e a Vida Familiar no Antigo Regime*. Relógio D'Água.

ARKI_LAB. (2016). *Designing Cities With Young People*. Arki_lab ApS.

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216-224. https://doi.org/10.1080/01944366908977225

ARUP. (2017). *Cities Alive: Designing for Urban Childhoods*. ARUP.

Augé, M. (2012). *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Sobremodernidade.* Livraria Letra Livre. (Original publicado em 1992)

Awan, N., Schneider, T., & Till, J. (2011). *Spatial Agency: other ways of doing Architecture.* Routledge.

Bailey, K.D. (1994). *Methods of social research* (4ª ed.). The Free Press.

Bandeirinha, J.A. (2007). *O Processo SAAL e a Arquitectura no 25 de Abril de 1974* (1ª ed.). Imprensa da Universidade de Coimbra.

Banham, R., Barker, P., Hall, P., & Price, C. (1969). Non-Plan: as Experiment in Freedom. *New Society*, 338(20), 435-443.

Bayer, H., Gropius, I., & Gropius, W. (Eds.). (1938). *Bauhaus, 1919-1928* (1ª ed.). The Museum of Modern Art.

Bishop, K., & Corkery, L. (Eds.). (2017). *Designing Cities with Children and Young People: Beyond Playgrounds and Skate Parks*. Routledge.

Booher, D., & Innes, J. (2002). Network power in collaborative planning. *Journal of planning education and research*, 21(3), 221-236. https://doi.org/10.1177/0739456X020210030

Bordenave, J. E. D. (1983). *O que é participação?.* Editora Brasiliense.

Borja, J. (2000). Fazer cidade na cidade actual. Centros e espaços públicos como oportunidades. Em P. Brandão, & A. Remesar (coord.), *Espaço Público e Interdisciplinaridade.* Centro Português do Design.

Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada.* Alianza Editorial.

Borja, J. (2006, Maio). *Espaço público, condição da cidade democrática: A criação de um lugar de intercâmbio*. http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/06.072/353

Borja, J., & Muxi, Z. (2003). *El espacio publico: ciudad y ciudadanía.* Electa.

Bourdin, A. (2011). *O Urbanismo Depois da Crise.* Livros Horizonte.

Brand, R., & Gaffikin, F. (2007). Collaborative Planning in an Uncollaborative World. *Planning Theory,* 6(3), 282-313. https://doi.org/10.1177/1473095207082036

Brandão, P. (2006). *A cidade entre desenhos*. Livros Horizonte.

Brandão, P. (2008). *A identidade dos lugares e a sua representação coletiva – Bases de orientação para a concepção, qualificação e gestão do espaço público*. DGOTDU.

Brenner, N. (2016). Seria o "urbanismo tático" uma alternativa ao urbanismo neoliberal? *E- Metropolis,* 7(27), 6-18.

Brougère, G. (1998). A criança e a cultura lúdica. Em T.M. Kishimoto (org.), *O brincar e suas teorias* (pp. 19-32). Pioneira Thomson Learning.

Busquets i Grau, J. (1999). *La urbanización marginal.* Edicions UPC.

Cabral, P. (2009, Março 13-14). As AUGI na área metropolitana de Lisboa: enquadramento, modelos territoriais existentes, opções estratégicas de futuro. Em Câmara Municipal de Cascais (Ed.), *Áreas Urbanas de Génese Ilegal: projectos para a legalização de um sonho* (pp. 193-211). Câmara Municipal de Cascais: Departamento de Requalificação Urbana.

Calor, I. (2017). *A ilegalidade urbanística e o sistema de planeamento territorial. Perspetiva comparada sobre políticas e práticas de controlo urbanístico de obras particulares* [Tese de doutoramento,

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova. http://hdl.handle.net/10362/28932

Carmona, M., Tiesdell, S., Heath, T., & Oc, T. (2003). Public Places – Urban Spaces: The dimension of Urban Design. Architectural Press.

Caro, R. (1974). *The Power Broker: Robert Moses and the Fall of New York*. Vintage.

Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (1992). *Public Space*. Cambridge University Press.

Carroll, P., Witten, K., & Stewart, C. (2017). Children are citizens too: consulting with children on the redevelopment of a central city square in Auckland, Aotearoa/New Zealand. *Built Environment*, 43(2), 272-289.

Casamonti, M., & Giberti, M. (2012). *Habitar a Comunidade: estratégias de intervenção nos sistemas urbanos espontâneos.* Forma.

Castro, J., Ferreira, J., & Capucha, L. (2023). Uma análise histórica do sistema de proteção dde crianças português: que lições para o futuro?. *Sociologia Problemas e Práticas*, 102, 59-78. https://journals.openedition.org/spp/12433

Chambers, R. (1994). Participatory Rural Appraisal: Challenges, Potentials and Paradigm. *World Development*, 22(10), 1437-1454. http://dx.doi.org/10.1016/0305-750X(94)90030-2

Chambers, R. (1997). *Who Reality Counts? Putting the First Last*. Intermediate Technology Publications.

Chatterjee, S. (2023, setembro). *Fall and Rise of Streets as Vital Public Spaces for Children*. https://www.urbanet.info/streets-as-vital-public-spaces-for-children/

Chawla, L. (Ed.). (2016). *Growing Up in an Urbanizing World.* Routledge. (Original publicado em 2002)

Chawla, L., & Driskell, D. (2006). The Growing Up in Cities Project: Global Perspectives on Children and Youth as Catalysts for Community Change. *Journal of Community Practice*, 14(1-2), 183-200.

Chen, J. (2007). Flow in games (and everything else). *Communication of the ACM*, 50(4), 31-34.

Chula, P. (2014). *Desenvolvimento Sustentável em Áreas Urbanas de Génese Ilegal*. [Tese de doutoramento, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova. http://hdl.handle.net/10362/14399

Cooperative city magazine. (2021, março). *Gamification and new scenarios for digital participation: tools and methods*. https://cooperativecity.org/2021/03/12/gamification-and-new-scenarios-for-digital-participation-tools-and-methods/

Costa Lobo, M.L. da. (1989) O que não se tem dito sobre a clandestinidade. Em *Encontros sobre construção clandestina III* (pp. 11-16). Direcção-Geral do Ordenamento do Território.

Costa, C. (1985). Dinâmica de expansão da Área Metropolitana de Lisboa: Aspectos populacionais e movimentos de activos nas suas periferias. Em *Sociedade e Território* (3, pp. 38-44). Afrontamento.

Craveiro, M. T. (2011). Do bairro clandestino às Áreas de Génese Ilegal – um problema que permanece em Portugal. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil* (pp. 33-61). EDUC, editora da PUC-SP.

Craveiro, M. T., & Nunes da Silva, F. (1984). Serra da Silveira: urbanizar com a população. Em *Sociedade e Território* (1*,* pp.61-68). Afrontamento.

Danenberg, R., Doumpa, V., & Karssenberg H. (Ed.). (2018). *The city at eye level for kids*. STIPO Publishing.

Dattner, R. (1969). Design for play. The MIT Press.

Davidoff, P. (1965). Advocacy and Pluralism in Planning. *Journal of the American Institute of Planners*, 31(4), 421-432. https://doi.org/10.1080/01944366508978187

Davis, M. (2006). *Planet of Slums*. Verso.

De Carlo, G. (1970). Architecture's Public. Em P. B. Jones, D. Petrescu & J. Till, (Eds.), *Architecture and Participation* (pp. 3-22). Spon Press.

De Carlo, G. (2010). Uma arquitetura da participação. Em J. M. Rodrigues (coord.), *Teoria e crítica de arquitectura: Século XX* (pp. 753-758). Ordem dos Arquitectos Portugueses e Caleidoscópio. (Original publicado em 1980)

Dempsey, J. V., Lucassen, B. A., Haynes, L. L., & Casey, M. S. (1996, abril 8-12). Instructional Applications of Computer Games [Apresentação paper]. Annual Meeting of the American Educational Research Association, New York. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED394500.pdf

Departamento Municipal de Habitação e Desenvolvimento Local (DMHDL). (2017, março). *Good Practice Summary – Lisbon Local Development Strategy for Neighbourhoods or Areas of Priority Intervention (BIP/ZIP): an integrated toolbox*. http://urbact.eu/

Desurvire, H., Caplan, M., & Toth, J. A. (2004). Using heuristics to evaluate the playability of games. *CHI EA '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 1509-1512. https://doi.org/10.1145/985921.986102

DGT. (2020, janeiro). *Relatório com o diagnóstico dos processos de reconversão das AUGI*. https://www.dgterritorio.gov.pt/download/Relatorio_Diagnostico_Proc_Reconversao_AUGI/AUGI_Relatorio.pdf

Di Siena, D. (2014). *Tactical Urbanism.* Urbano Humano. https://urbanohumano.org

Donat-Cattin, N. (2022). *Collective Processes: Counterpractices in European Architecture.* Birkhäuser.

Dodd, M. (Ed.). (2020). *Spatial Practices: Modes of Action and Engagement with the City*. Routledge.

Domingues, A. (2006). *Cidade e Democracia: 30 anos de transformação urbana em Portugal*. Argumentum.

Driskell, D. (2002). *Creating Better Cities with Children and Youth: A Manual for Participation*. Routledge.

Driskell, D., Bannerjee, K., & Chawla, L. (2001). Rhetoric, reality and resilience: Overcoming obstacles to young people's participation in development. *Environment and urbanization,* 13(1), 77-89.

Dudek, M. (2005). *Children´s spaces*. Architectural Press.

Duke, R. (1974). *Gaming: The future's language*. Sage Publications.

Duke, R. (1980). A paradigm for game design. *Simulation & Gaming*, 11(3), 364-377.

Engström, H., Ambring, E., Dahlin, C.-J., Sjöstrand, E., & Håkansson, P. (2011). Making a Game of the Old Testament Balancing Authenticity, Education and Entertainment. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 9(1), 1-17. https://www.researchgate.net/publication/336679244_MAKING_A_GAME_OF_THE_OLD_TESTAMENT_BALANCING_AUTHENTICITY_EDUCATION_AND_ENTERTAINMENT

Ermacora, T., & Bullivant, L. (2016). *Recoded City: Co-creating urban futures*. Routledge.

Eyck, A. V. (1962). *The child, the city and the Artist*. SUN.

Farias, C. (2018). *Taxonomia do urbanismo tático: uma proposta para leitura, compreensão e articulação das táticas urbanas emergentes*. [Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Goiás]. http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/8507

Fernandes, J. (2015). *O Bairro na Cidade – Génese de vida social de bairro nas Áreas Urbanas de Génese Ilegal.* [Dissertação de mestrado não publicada, Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa]. Repositório UTL. http://hdl.handle.net/10400.5/11326

Ferreira, A. F. (1984). Crise do Alojamento e Construção Clandestina em Portugal. Em *Sociedade e Território* (1*,* pp.29-37). Afrontamento.

Ferreira, A. F. (1987). *Reabilitação e Requalificação Urbana, Transformações do Espaço Urbano, Parque Habitacional*. Centro Interdisciplinar de Estudos Económicos.

Ferreira, V. M. (1987). Urbanização espontânea. Alguns tópicos para debate. Em DGOT (Ed.), *Encontros sobre Construção Clandestina (I)*. DGOT.

Ferreira, V. M., & Craveiro, T. (1989). Reabilitar ou requalificar a cidade, Em *Sociedade e Território* (10/11, pp. 71-75). Afrontamento.

Forester, J. (1989). *Planning in the Face of Power*. University of California Press.

Forrester, J. W. (1969). *Urban dynamics*. Pegasus Communications, Inc.

Freire, P. (2000). *A educação na cidade*. São Paulo: Cortez.

Friedberg M. P. (1976). *Do-it-yourself Playgrounds.* Architectural Press.

Friedberg M. P., & Berkeley E. P. (1970). *Play and Interplay: A manifesto for New Design in Urban Recreational Environment*. Collier Macmillan Ltd.

Friedman, Y. (1970). *L´architecture Mobile*. Caterman (Original publicado em 1958)

Friedman, Y. (2006). *Yona Friedman: Pro Domo*. Actar Publishers.

Friedmann, J. (1973). *Retracking America: A theory of transactive planning*. Anchor Press.

Friedmann, J. (1987). *Planning in the public domain: from knowledge to action*. Princeton University Press.

Frisk, J., Frisk, R., Aarup, T. D., Trilford, B., Pilehchian, Y., Astrup, S., & Kristiansen, S. (2016). *Designing Cities With People*. Arki_books.

Frost, J. L. (1992). *Play and playscapes.* Delmar Cengage Learning.

Frost, J. L. (2010). *A history of children's play and play environments: toward a contemporary child-saving movement*. Routledge.

Fu, F. L., Su, R. C., & Yu, S. C. (2009). EgameFlow: a scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers & Education*, *52*(1), 101–112. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.004

Fullerton, T. (2011). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games* (4ªEd.). CRC Press. (Original publicado em 2008)

Gaspar, J. (coord.). (1989). *Clandestinos em Portugal – Leituras*. Livros Horizonte.

Gehl, J. (2005). *La humanización del espacio urbano: La vida social entre los edificios*. Editorial Reverté.

Gehl, J. (2010). *Cidades para Pessoas*. Perspectiva.

Gehl, J. (2017). *A Vida Entre Edifícios.* Livraria Tigre de Papel e Cicloda. (Original publicado em 1996)

Gehl, J., & Gemzoe, L. (1996). *Public Spaces, Public Life.* Danish Architectural Press.

Gehl, J., & Gemzoe, L. (2000). *Novos Espaços Urbanos*. Gustavo Gili.

Gehl, J., & Svarre, B. (2013). *How to study public life*. Island Press.

Ghione, R. (2013). Cidade formal e cidade informal. https://www.caupr.gov.br/?p=4907

Gilbert, A. (1994). *The Latin American City.* Latin American Bureau Press.

Gill, T. (2021). *Urban Playground: How Child-Friendly Planning and Design Can Save Cities.* RIBA Publishing.

Gobbi, M. A., Anjos, C. I., Seixas, E. C., & Tomás, C. (Orgs.). 2022. *O direito das crianças à cidade: perspectivas desde o Brasil e Portugal*. FEUSP. https://doi.org/10.11606/9786587047317

Gomes, A., & Ferreira, S. (Coord.). (2015). *Prodac: Comunidade em Construção*. Centro Editorial SCML.

Gonçalves, J., Alves, C., & Nunes da Silva, F. (2011). Do ilegal ao formal: percursos para a reconversão urbana das Áreas Urbanas de Génese Ilegal em Lisboa. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil* (pp. 161-192). EDUC, editora da PUC-SP.

Guerra, I. (1993). Viver na periferia. Em *Sociedade e Território* (18*,* pp.106-108). Afrontamento.

Guerra, I. (coord.), Ferreira, A. C., Pinto, T. C., Oliveira, T. I., Teixeira, V., & Caria, F. (1998). *Qualidade de Vida nas Periferias: Habitat e Vida Familiar na Área Metropolitana de Lisboa*. CET.

Guerra, I., & Ferreira A. F. (1990). Le mouvement 'clandestin' au Portugal – petit ressources, grands investissements, Em *Sociedade e Território* (especial, pp. 115-120). Afrontamento.

Guerra, I., & Matias, N. (1989). Elementos para uma análise sociológica do movimento clandestino. Em C. M. Rodrigues (Ed.), *Clandestinos em Portugal* (pp. 92-122). Livros Horizonte.

Guerra, I., & Pinto, T. C. (Coords.). (1999). *Aproximação às políticas habitacionais pós-1974*. ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa e Instituto Nacional de Habitação.

Guerra, I., Pinto, T.C., & Quedas, M.J. (1996). *Apropriação do alojamento e modos de vida: "clandestinos" e "legais"* [Sessão de conferência]. III Congresso Português de Sociologia, Lisboa. https://aps.pt/wp-content/uploads/2017/08/DPR492ac7f404e46_1.pdf

Guevara, N. (2014). Informality and Formalization of Informal Settlements at the turn of the third Millennium: Practices and Challenges in Urban Planning. *Journal of Studies in Social Sciences*, 9, 247-299.

Habermas. J. (2007). *The theory of communicative action*. Beacon Press. (Original publicado em 1981)

Habraken, N. J. (1999). *Supports: an Alternative to Mass Housing* (2ªEd.). Urban International Press. (Original publicado em 1961)

Hamdi, N. (1995). *Housing without Houses: Participation, flexibility, enablement*. Intermediate Technology Publications.

Hamdi, N. (2010). *The Placemaker´s Guide to Building Community*. Earthscan.

Hamdi, N., & Reinhard, G. (1997). *Action Planning for Cities: A Guide to Community Practice*. Academy Press.

Hart, R. A. (1992). *Children's participation: From tokenism to citizenship.* UNICEF.

Hart, R. A. (1997). *Children's Participation: The Theory and Practice of Involving Young Citizens in Community Development and Environmental care*. Routledge.

Hart, R. A. (2008). Stepping back from "The ladder": Reflections on a model of participatory work with children. Em R. Jensen (Ed.), *Participation and learning: developing perspectives on education and the environment, health and sustainability* (pp. 19–31). Sage.

Harvey, D. (2008). The right to the city. *New Left Review*, 53, 23-40.

Harvey, D. (2013). A liberdade da cidade. Em Ermínia Maricato (Org.), *Cidades Rebeldes*. Boitempo Editorial.

Harvey, D. (2014). *Cidades Rebeldes: Do Direito à Cidade à Revolução Urbana*. Martins Fontes.

Harviainen, J.T., & Hassan, L. (2019). Governmental service gamification: Central principles. *International Journal of Innovation in the Digital Economy*, 10(3), 1-12.

Hatch, C. R. (1984). *Scope of Social Architecture.* Van Nostrand Reinhold.

Healey, P. (1992). Planning through Debate: The Communicative Turn in Planning Theory. *The Town Planning Review*, 143-162.

Healey, P. (1995). *Managing cities: The new urban context*. Wiley.

Healey, P. (1997). *Collaborative planning: Shaping places in fragmented societies*. Macmillan International Higher Education.

Healey, P. (2003). Collaborative planning in perspective. *Planning theory*, 2(2), 101-123.

Healey, P. (2007). *Urban complexity and spatial strategies: Towards a relational planning for our times*. Routledge.

Henriques, H. (2016). *Planeamento Urbano nas AUGI*. [Dissertação de mestrado, Instituto de Geografia e Ordenamento do Território da Universidade de Lisboa]. Repositório UL. http://hdl.handle.net/10451/26027

Hernández, F., Kellett, P., & Allen, L. K. (Eds.). (2009). *Rethinking the Informal City: Critical Perspectives from Latin América*. Berghahn Books.

Hertzberger, H. (2008). *Space and learning: lessons in architecture 3*. 010 Publishers.

Heuvel, D. (2006). Team 10 riddles – A few notes on mythopoiesis, discourse and epistemology. Em M. Risselada, D. Heuvel, & G. (Eds.). *Team 10. Keeping the language of Modern Architecture alive* (pp. 88-108). TU Delft.

Hillier, B., & Hanson, J. (1984). *The Social Logic of Space*. Cambridge University Press.

Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2008). Why Play = Learning. *Encyclopedia on Early Childhood Development*. https://www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/why-play-learning

Hodgson, D. (1995). *Participation of Children and Young People in Social Work*. UNICEF.

Hoorn, M. (2022). *Serious Fun: Architecture & Games*. Nai010 publishers.

Huizinga, J. (1999). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva. (Original publicado em 1938)

Iaione, C. (2016). The Co-City: Sharing, Collaborating, Cooperating, and Commoning in the City. *The American Journal of Economics and Sociology,* 75(2), 415-455.

Innes, J. E. (1995). Planning Theory's Emerging Paradigm: Communicative Action and Interactive Practice. *Journal of Planning Education and Research*, 14 (3), 183-189.

Innes, J. E. (1998). Information in communicative planning. *Journal of the American Planning Association*, 64(1), 52–63.

Innes, J. E. (1999). *Evaluating consensus building*. SAGE Publications.

Innes, J. E. (2002). Improving policy making with information. *Planning Theory & Practice*, 3(1), 102–104.

Innes, J. E. (2004). Consensus building: clarifications for the critics. *Planning Theory*, 3(1), 5–20.

Innes, J. E., & Booher, D. E. (1999a). Consensus building and complex adaptive systems: A framework for evaluating collaborative planning. *Journal of the American Planning Association*, 65(4), 412-423. https://doi.org/10.1080/01944369908976071

Innes, J. E., & Booher, D. E. (1999b). Consensus Buildings as Role Playing and Bricolage. *Journal of the American Planning Association* 65(1), 9-26.

Innes, J. E., & Booher, D. E. (2000). Indicators for Sustainable Communities: A strategy Building on Complexity Theory and Distributed Intelligence. *Planning Theory & Practice*, 1(2), 173-186. doi.org/10.1080/14649350020008378

Innes, J. E., & Booher, D. E. (2004). Reframing public participation: strategies for the 21st century. *Planning Theory & Practice*, 5(4), 419-436.

Innes, J. E., & Booher, D. E. (2015). A turning point for planning theory? Overcoming dividing discourses. *Planning Theory*, 14(2), 195-213.

Innes, J. E., & Booher, D. E. (2016). Collaborative rationality as a strategy for working with wicked problems. *Landscape and Urban Planning*, 154, 8-10.

Innes, J. E., & Booher, D. E. (2018). *Planning with complexity: An introduction to collaborative rationality for public policy*. Routledge.

Iribarne, S. (Ed.). (2015). *Infancia y Ciudad: Aproximaciones para una lectura pedagógica de la ciudad*. Ediciones del Genal.

Jacobs, J. (2000). *Morte e vida de grandes cidades*. Martins Fontes. (Original publicado em 1961)

Jáuregui, J. M. (2012). *Estrategias de Articulación Urbana.* Nobuko Editora.

Jones, P.B., Petrescu, D., & Till, J. (Eds.). (2005). *Architecture and Participation*. Routledge.

Jorge, S. (2010). *Da produção à qualificação do espaço urbano de génese ilegal: o caso da freguesia de Unhos* [Dissertação de mestrado não publicada]. Faculdade de Arquitectura, Universidade Técnica de Lisboa.

Jorge, S. (2011). Qualificação do espaço público de loteamentos de génese ilegal na Grande Área Metropolitana de Lisboa. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária* urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil (pp. 143-159). EDUC, editora da PUC-SP.

Kapoor, A., & Singh, E. (2019). Unveiling Instances Of Participatory Planning In Urban Development. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 8(11), 1510-1517.

Karsten, A. (2012, novembro). *Participation Models – Citizens, Youth, Online*. http://www.nonformality.org/participation-models

Karsten, L. (2002). Mapping childhood in Amsterdam: the spatial and social construction of children's domains in the city. *Journal of economic & social geography*, 93(3), 231-241. Blackwell Publishers. https://doi.org/10.1111/1467-9663.00199

Karvonen, A., & Heur, B. V. (2013). Urban Laboratories: Experiments in Reworking Cities. *International Journal of Urban and Regional Research*, 38(2), 379-392. https://doi.org/10.1111/1468-2427.12075

Kent, T. J. (1964). *The Urban General Plan*. Chandler Pub.

Kinchin, J., & O'Connor, A. (2012). *Century of the Child: Growing by design, 1900-2000*. The Museum of Modern Art.

Kishimoto, T. M. (org.). (1996). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez Editora.

Kozlovsky, R. (2004). The child grilled at CIAM: children as representations and as subjects in post-war architectural discourse. *IN SI(S)TU*, 7, 88-105.

Krishnamurthy, S., Steenhuis, C., & Reijnders, D. A. H. (2018). *Mix & match: tools to design urban play*. Technische Universiteit Eindhoven. https://bernardvanleer.org/publications-reports/mix-match-tools-to-design-urban-play/

Krishnamurthy, S., Steenhuis, C., Reijnders, D. A. H., & Stav, T. (2018). *Child-friendly urban design: observations on public space from Eindhoven (NL) and Jerusalem (IL)*. Technische Universiteit Eindhoven. https://bernardvanleer.org/publications-reports/child-friendly-urban-design-observations-on-public-space-from-eindhoven-nl-and-jerusalem-il/

Kroll, L. (1987). *An Architecture of Complexity*. MIT Press.

Kroll, L. (1987). *Lucien Kroll: buildings and projects*. Rizzoli.

Krumholz, N., & Forester, J. (1990). *Making Equity Planning Work: Leadership in the Public Sector*. Temple University Press.

LabGov. (2008). The Co-Cities Open Book. *Transitioning from the Urban Commons to the City as a Commons*. Georgetown University.

Lardner, C. (2001). *Youth Participation – A new model.* Youth Social Inclusion Partnership.

Le Corbusier. (1957). *La Charte d´Athènes.* Éditions de Minuit.

Leacock, T. L., & Nesbit, J. C. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59. https://www.sfu.ca/~jcnesbit/articles/LeacockNesbit2007.pdf

Ledermann, A., & Trachsel, A. (1968). *Creative playgrounds and recreation centers*. Praeger. (Original publicado em 1959)

Lefaivre, L., & Roode, I. (2002). *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city.* Nai Publishers.

Lefebvre, H. (1991). *Critique of Everyday Life.* Verso.

Lefebvre, H. (1992). *The production of space*. Wiley-Blackwell.

Lefebvre, H. (2012). *O direito à cidade*. Livraria Letra Livre. (Original publicado em 1968)

Leontidou, L. (2010). Urban Social Movements in "Weak" Civil Societies: The Right to the City and Cosmopolitan Activism in Southern Europe. *Urban Studies*, 47(6), 1179–1203. http://doi.org/10.1177/0042098009360239

Lerner, J. (2011). *Acunpuntura Urbana*. Editora Record.

Lerner, J. A. (2014). *Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics*. MIT Press.

Levy, A. (1996). L'espace public de la ville méditerranéenne :mythe et réalité. Em *L' espace public dans la ville méditerranéenne*. Ed. Esperou.

Levy, A. (1997). *Explorer l'espace public*. PIR – Villes/CNRS.

Lima, M. S. (1989). *A cidade e a criança*. Nobel.

Lindblom, C. E. (1959). The Science of "Muddling Through". *Public Administration Review*, 19(2), 79-88. https://doi.org/10.2307/973677

Lloyd, P. (1979). *Slums of Hope?: shanty towns of the third world.* Manchester University Press.

Lobo, M. C. (1987). O loteamento clandestino e a forma de o encarar numa prática correcta de planeamento urbanístico. Em DGOT (Ed.), *Encontros sobre Construção Clandestina* (I, pp. 19-34). DGOT.

Lobo, M. C. (1989). O que não se tem dito sobre a clandestinidade. Em DGOT (Ed.), *Encontros sobre Construção Clandestina* (III, pp. 11-16). DGOT.

Lobo, M. C. (1999). *Planeamento Regional e Urbano*. Universidade Aberta.

Lobo, M. C. (2001). *Administração Urbanística – evolução legal e a sua prática*. IST Press.

Lobo, M. C. (2011). AUGI/Clandestinos. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil* (pp. 63-81). EDUC, editora da PUC-SP.

López, M. (2008). *De la participación destructora a la participación sinérgica: una aproxinmación a las tipologías de participación*. Universidad Nacional de Colombia, Escuela del Habitat CEHAP.

Lukashok, A.K., & Lynch, K. (1956). Some Childhoods Memories of the City. *Journal of the American Institute of Planners,* 22(3), pp. 142-152. https://doi.org/10.1080/01944365608979354

Lutzoni, L. (2016). In-formalised urban space design. Rethinking the relationship between formal and informal. *City Territory and Architecture*, 3(1), 1-14. https://doi.org/10.1186/s40410-016-0046-9

Lydon, M. (org.). (2012). *Urbanismo Tático 2 – Ação a curto prazo / Mudança a longo prazo*. The Street Plans Collaborative. https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol._2-portuguese

Lynch, K. (1981). *A Theory of Good City Form*. The MIT Press.

Lynch, K. (2007). *A boa forma da cidade*. Edições 70. (Original publicado em 1981)

Lynch, K. (2009). *A Imagem da Cidade*. Edições 70. (Original publicado em 1960)

Lynch. K. (Ed.). (1977). *Growing up in cities.* The MIT Press.

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.

Martinho, J. (2014). *O espaço para a criança na cidade. Um estudo crítico a partir da experiência de Aldo van Eyck* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto]. Repositório Aberto UP. https://hdl.handle.net/10216/77440

Masser, K., & Mory, L. (2018). *The Gamification of Citizens´Participation in Policymaking*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-78571-4

Mathews, H., & Limb, M. (1999). Defining an agenda for the geography of children: review and prospect. *Progress in Human Geography*, 23(1), 61-90. doi.org/10.1191/030913299670961

Mayer, I. S. (2009). The gaming of policy and the politics of gaming: a review. *Simulation & Gaming*, 40(6), 825–862.

Mayer, I., & Veeneman, W. (Eds.). (2002). *Games in a world of infrastructures. Simulation – games for research, learning and intervention*. Eburon.

Merlin, P., & Choay, F. (2010). *Diccionaire de l´urbanisme et de l´aménagement* (3ª Ed.). PUF. (Original publicado em 1988)

Meyerson, M., & Banfield, E. C. (1955). *Politics, planning, and the public interest: The case of public housing in Chicago*. The Free Press.

Miessen, M. (2010). *The Nightmare of Participation (Crossbench Praxis as a Mode of Criticality).* Sternberg Press.

Montaner, J. M., & Muxí, Z. (2014). *Arquitetura e Política: Ensaios para Mundos Alternativos*. Gustavo Gili.

Moore, R. (1987). Streets as Playgrounds. Em A. Vernez-Moudon (Ed.), *Streets are public* (pp. 45-62). Van Nostrand Reinhold.

Moore, R. (2006). Playgrounds: a 150-year-old model. Em H. Frumkin, R. J. Geller, & I. L. Rubin (Eds.), *Safe and healthy schools environments* (pp. 86-103). Oxford University Press.

Mora, M. A. R. (2009, julho 19-24). *Indicadores de Calidad de Espacios Públicos Urbanos, para la vida ciudadana, em Ciudades Intermedias* [Sessão de conferência]. 53º Congresso Internacional de Americanistas, Cidade do México. https://observatorio.dadep.gov.co/sites/default/files/documentos/ar11_indicadores_de_calidad_de_espacios.pdf

Moreno, A. (2019). *Os Espaços da Criança na Europa do Pós-Guerra: Repensar o Edifício Escolar a partir dos princípios do Team 10* [Dissertação de mestrado, Universidade de Coimbra, Faculdade de Ciências e Tecnologias]. Repositório Científico da UC. https://hdl.handle.net/10316/89704

Mota, J. C. B. (2013). *Planeamento do Território: Metodologias, Actores e Participação* [Tese de doutoramento, Universidade de Aveiro]. Repositório RIA. http://hdl.handle.net/10773/13666

Muller, M. J., & Druin, A. (2003). Participatory design: the third space in HCI. *The human-computer interaction handbook: Fundamentals, evolving technologies and emerging applications* (pp. 1051-1068). Lawrence Eribaum Associates, Inc.

Mumford, E. P. (2000). *The CIAM discourse on urbanism, 1928-1960*. MIT Press.

Neto, C. (2020). *Libertem as crianças: A urgência de brincar e ser ativo*. Contraponto Editores.

Neto, C. (2023, dezembro 2). Entrevista. Carlos Neto: "As crianças têm de ter tédio, frustração e confronto com os limites". *Comunidade Cultura e Arte*. https://comunidadeculturaearte.com/entrevista-carlos-neto-as-criancas-tem-de-ter-tedio-frustracao-e-confronto-com-os-limites/

Novak, A., Wilken, D., & Lefaivre, L. (2002). *Aldo van Eyck: Designing for children, playgrounds*. NAi Publishers.

Nunes da Silva, C. (1994). *Política Urbana em Lisboa 1926-1974.* Livros Horizonte.

Ostrom, E. (1996). Crossing the Great Divide: Coproduction, synergy, and development. *World Development*, 24(6), 1073-1087. doi.org/10.1016/0305-750X(96)00023-X

Oudenampsen, M. (2011). A cidade como playground. *PISEAGRAMA*, 3, 52-55. https://piseagrama.org/artigos/a-cidade-como-playground/

Pagh, C., & Cook, T. (Eds.). (2023). *Mission Neighbourhood: (Re)forming Communities.* The Danish Architectural Press.

Paio, A., Cardoso, A., Farias, A. C., Graça, A. C., & Pomesano, L. (ed.). (2019). *Ata da Escola de Verão Technopolitics in Urban Regeneration: Co- creating Public Spaces*. http://hdl.handle.net/10071/19841

Pateman, C. (2012). Participatory Democracy Revisited. *Perspectives on Politics*, 10(1), 7-19. doi.org/10.1017/S1537592711004877

Pedrosa, M., & Estrela, J. (2019). *O Que Há Neste Lugar? – Guia de exploração da paisagem*. Museu da Paisagem.

Piaget, J. (1973). *A psicologia da criança*. Saber Atual.

Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres. (2020, janeiro). *Convenção sobre os Direitos da Criança | Portugal: Relatório Alternativo das ONG*. https://plataformamulheres.org.pt/site/wp-content/ficheiros/2020/05/CDC_publicacao_PpDM_web_VF-1.pdf

Polyzos, S., & Minetos, D. (2013). Informal House in Greece: a multinomial logistic regression analysis at the regional level. *European Spatial Research and Policy*, 20(2), 57–85. https://doi.org/10.2478/esrp-2013-0011

Pontes, B. (2021). *Observar o espaço público: ferramentas transdisciplinares de análise das sociabilidades e espacialidades urbanas* [Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa]. Repositório Universidade Nova. http://hdl.handle.net/10362/135348

Portas, N. (1985). Notas sobre a intervenção na cidade existente. Em *Sociedade e Território* (2, pp. 8-13). Afrontamento.

Portas, N. (1986). O processo SAAL, entre o estado e o poder local. *Revista Critica de Ciências Sociais*, 18/19/20, 636-644.

Potsiou, C. (2015). *Formalizing the Informa– - Challenges and Opportunities of Informal Settlements in South-East Europe*. United Nations.

Potsiou, C., & Boulaka, I. (2012). Informal Development in Greece: New Legislation for Formalization, the chances for legalization and the dead capital. *FIG Working Week*. https://www.fig.net/resources/monthly_articles/2012/march_2012/march_2012_potsiou_boulaka.pdf

Project for Public Spaces. (1975). *What Makes a Successful Place?.* http://www.pps.org/

Public Play Space Symposium. (2021). *Public Play Space Symposium Proceeding*. Institute for Advanced Architecture of Catalonia.

Quintana, M. (2007). *Para viver com poesia*. Globo.

Randolph, R. (1999). O Planejamento Comunicativo entre as Perspectivas Comunitarista e Liberal: há uma "terceira via" de integração social?. *Cadernos IPPUR*, 1, 83-108.

Raposo, I., & Rolo, H. (2009, Março 13-14). Reconversão de loteamentos de génese ilegal na área metropolitana de Lisboa: enquadramento, tipos de situações e modelos territoriais. Em Câmara Municipal de Cascais (Ed.), *Áreas Urbanas de Génese Ilegal: projectos para a legalização de um sonho* (pp. 131-145). Câmara Municipal de Cascais: Departamento de Requalificação Urbana.

Raposo, I., & Valente, A. (2010). Diálogo social ou dever de reconversão? As Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI) na Área Metropolitana de Lisboa. *Revista Critica de Ciências Sociais*, 221-235. https://doi.org/10.4000/rccs.4480

Raposo, I. (coord.), Jorge. S., & Martins, A. (2010). Reconversão de territórios de génese ilegal. Actas do Workshop I, Gestual, CIAUD, FAUTL, Lisboa.

Raposo, I. (2010). Reconversão de territórios de génese ilegal na Grande Área Metropolitana de Lisboa. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil*. EDUC, editora da PUC-SP.

Raposo, I. (coord.). (2011). *Territórios de génese ilegal.* Relatório final. FAUTL.

Risselada, M., & Heuvel, D. (Ed.). (2005). *Team 10: in search for a utopia of the present: 1953-1981*. nai publishers.

Rittel, H. W. J., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a General Theory of Planning. *Policy Sciences*, 4(2), 155-169.

Rodrigues, A. J. (2005). *Loteamentos ilegais – áreas urbanas de génese ilegal.* Edições Almedina.

Rolo, H. (2006). *Actualidade do fenómeno clandestino: práticas de reconversão em AUGI na GAML* [Dissertação de mestrado não publicada]. Universidade de Barcelona Formacion Continuada Les Heures – Fundacion Bosch i Gimpera.

Rosa, M. L. (2011). *Microplanejamento: práticas urbanas criativas.* De Cultura.

Rosa, M. L. (2016). *Co-designing the City: architecture+informal knowledge*. Meli-Melo.

Rosa, M. L., & Montuori, B. F. (2019). Utilidade Pública: O processo estruturado pela ª1a Bienal de Arquitetura de São Paulo como plataforma de investigação e articulação de uma constelação de ações no território. *arq.Urb,* 23, 19 -40. https://revistaarqurb.com.br/arqurb/article/view/35/30

Rosa, M. L., & Weiland, U. E. (Ed.). (2013). *Handmade Urbanism: from community Iniciatives to participatory models*. JOVIS Verlang.

Rosa, M. L., & Weiland, U. E. (Ed.). (2017). *Co-Desenhando A Cidade: Arquitetura + Inteligência Informal*. https://www.academia.edu/37215592/Co_desenhando_a_Cidade

Rosa, M. L., Barossi, J., Baratto, R., Montuori, B. & Goldman, A. (2022). *11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo 2017*. Meli Melo Press. https://bienaldearquitetura.org.br/wp-content/uploads/2022/06/catalogo_11_bienal.pdf

Roseta, H. (2015, maio 14). *Escutar a cidade: dos pecados urbanos à energia bip-zip* [Sessão de Conferência]. Escutar a cidade, Fórum Lisboa. https://escutaracidade.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/04/escutar-a-cidade-5-helena-roseta.pdf

Rudofsky, B. (1972). *Architecture without architects*. Academy Edns. (Original publicado em 1964)

Sá, T. (2012). *A Cidade entre bairros*. Caleidoscópio.

Sadik-Khan, J. (2023, abril). *Announcing GDCI´s 2023 Streets for Kids Selected Cities*. https://globaldesigningcities.org/update/announcing-gdcis-2023-streets-for-kids-selected-cities/

Salen, K., & Zimmerman E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.

Salgueiro, T. B. (1972). *Bairros clandestinos na periferia de Lisboa*. http://edicoes-ceg.vitraldigital.com/_fich/4/TBS_1972_BairrosClandestinos.pdf

Salgueiro, T. B. (1977). Bairros clandestinos na periferia de Lisboa. *Finisterra Revista Portuguesa de* Geografia, 12(23), 28-55. https://doi.org/10.18055/Finis2281

Salgueiro, T. B. (1983). Mercado de habitação e estrutura urbana na área suburbana de Lisboa. *Boletim Cultural da Assembleia Distrital de Lisboa*, 89.

Salgueiro, T. B. (1985). A habitação na Área Metropolitana de Lisboa. Em *Sociedade e Território* (3, pp. 54-65). Afrontamento.

Salgueiro, T. B. (1994). Novos produtos imobiliários e reestruturação urbana. *Finisterra Revista Portuguesa de* Geografia, 29(57), 79-101. https://doi.org/10.18055/Finis1848

Salgueiro, T. B. (2001). *Lisboa, Periférica e Centralidade*. Celta Editora.

Salgueiro, T. B. (2011). Bairros clandestinos na periferia de Lisboa. Em L. Bógus, I. Raposo, & S. Pasternak (org.), *Da irregularidade fundiária urbana à regularização: Análise comparativa Portugal-Brasil* (pp. 27-30). EDUC, editora da PUC-SP.

Salvati, L. (2015). Lost in complexity, found in dispersion“ "Peripher”l" development and deregulated urban growth in Rome. *Cities*, 47, 73-80. https://doi.org/10.1016/j.cities.2015.04.001

Sanders, E. B.-N. (1999). Postdesign and Participatory Culture. Useful and Critical: The Position of Research in Design. *Useful and Critical: The Position of Research in Design*, 9-11. https://bpb-usw2.wpmucdn.com/u.osu.edu/dist/1/8276/files/2015/02/PostdesignandParticipatoryCulture_Sanders_99-1597myk.pdf

Sanders, E. B.-N. (2013). Perspectives on Design in Participation. *Wer Gestaltet die Gestaltung?,* 61-74. https://doi.org/10.14361/transcript.9783839420386.65

Sanders, E. B.-N., Brandt, E., & Binder, T. (2010). A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design. *PD' '10: Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*, 195-198. https://doi.org/10.1145/1900441.1900476

Sanders, E. B.-N.; Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign,* 4(1), 5-18. https://doi.org/10.1080/15710880701875068

Sanders, E.B.-N., & Stappers, P. J. (2005). Tools for designers, products for users?: the role of creative design techniques in a squeezed-in design process. Em F. Hsu (ed), *Proceedings of the international conference on planning and design*. NCKU. http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.114.3837&rep=rep1&- type=pdf

Sanders, E.B.-N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. Bis.

Sanders, L., & Stappers, P. J. (2014). *From designing to co-designing to collective dreaming: three slices in time*. Interactions, 21(6), 24-33. https://doi.org/10.1145/2670616

Sanoff, H. (1990). *Participatory Design: Theory and Techniques.* Henry Sanoff.

Sanoff, H. (2000). *Community Participation Methods in Design and Planning*. John Wiley & Sons, inc.

Sanoff, H. (2006). Multiple Views of Participatory Design. *METU Journal of the Faculty of Architecture*, pp. 131-143.

Santos, Lusitano dos. (1980). *Loteamentos clandestinos* [Curso de Planeamento e Gestão Urbanística, Universidade de Coimbra, Faculdade de Ciências e Tecnologias].

Santos, S., Oliveira, T., Cavaco, C., Saldanha, F., Pereira, C. D., Marques, T., & Soares, C. (2021). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) Livro 1*. Plátano Editora.

Santos, S., Oliveira, T., Cavaco, C., Saldanha, F., Pereira, C. D., Marques, T., & Soares, C. (2021). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) Livro 2*. Plátano Editora.

Santos, S., Oliveira, T., Cavaco, C., Saldanha, F., Pereira, C. D., Marques, T., & Soares, C. (2021). *Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) Livro 3*. Plátano Editora.

Sarmento, M. J. (2018). Infância e cidade: restrições e possibilidades. *Educação*, 41 (2), 232-240. https://doi.org/10.15448/1981-2582.2018.2.31317

Savi, S., Wangenheim, C.G., Ulbricht, V., & Vanzin, T. (2010). Proposta de um modelo para avaliação de jogos educacionais. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 8(3), 1-10. https://doi.org/10.22456/1679-1916.18043

Schama, S. (1997). *The embarrassment of riches: an interpretation of Dutch culture in the golden age*. Vintage Books.

Schell, J. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington*. Morgan Kaufmann Publishers.

Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action.* Basic Books.

Seaborn, K., & Fels., D. (2015). Gamification in theory and action: A survey. *International Journal of Human-Computer Studies, 74*, 14-31. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006

Seixas, D., Mota, J.C., Moreira, G., Isidoro, C., & Nogueira, F. (2022, junho). À Procura do Meu Lugar – a participação cidadã das crianças no planeamento do território. *Planeamento no contexto das rápidas transformações* [Conferência]. Universidade de Aveiro. https://www.researchgate.net/publication/372980506_A_Procura_do_Meu_Lugar_-_a_participacao_cidada_das_criancas_no_planeamento_do_territorio

Seixas, E. C., Seixas, P. C., & Lopes, J. T. (Orgs.) (2023). *O direito das crianças à cidade. Estudos sobre as cidades de Lisboa e do Porto.* Editora Mundos Sociais. https://www.mundossociais.com/temps/livros/06_09_23_51_direitocriancas-ebook-reduce.pdf

Sennett, R. (2012). *Juntos – Rituales, placers y politica de cooperacion*. Editorial Anagrama.

Shier, H. (2001). Pathways to Participation: Openings, Opportunities and Obligations. *Children & Society*, 15(2), 107-117. https://doi.org/10.1002/chi.617

Shier, H. (2009). Pathways to Participation Revisited: Learning from Nicaragua´s Child Coffee Workers. Em Percy-Smith, B., & Thomas, N. (Eds.), *A Handbook of Children and Young People´s Participation: Perspectives from theory and practice* (pp. 215-229). Routledge.

Simpson, B. (1997). Towards the participation of children and young people in urban planning and design. *Urban Studies*, 34(5-6), 907-925. https://doi.org/10.1080/0042098975880

Sintomer, Y., Herzberg, C., & Röcke, A. (2012). Modelos transnacionais de participação cidadã: o caso do orçamento participativo. *Sociologias,* 14(30). https://doi. org/10.1590/S1517- 45222012000200004

Sis, P. (2018). *Madlenka*. Ediciones Ekare.

Smithson, A., & Smithson, P. (1968). *An urban project: Golden Lane Housing. An application of the principles of urban-re-identification [1953] in Team 10 primer*. Studio Vista.

Soares, L. B. (1984). Urbanização clandestina e política urbana. Em *Sociedade e Território* (1, pp. 18-28). Afrontamento.

Solà-Morales, I. (1974). *Diferencias: topografia de la arquitectura contemporânea.* Gustavo Gili.

Solà-Morales, I. (1995). *Territórios*. Gustavo Gili.

Solà-Morales, I. (1997). *Las formas de crecimiento urbano.* Edicions Upc.

Solomon, S. G. (2005). *American playgrounds: revitalizing community space*. University Press of New England.

Sousa, M. (2020). A Planning Game Over a Map: Playing Cards and Moving Bits to Collaboratively Plan a City. *Frontiers in Computer Science, 2*, 1-12. https://hdl.handle.net/10316/101330

Sousa, M. (2022). The mechanics of drawing: Helping planners use serious games for participatory planning. *plaNex– - Next Generation Planning*, 12, 84-100. https://doi.org/10.24306/plnxt/80

Sousa, M., & Bernardo, E. (2019). Back in the Game: Modern Board Games. Em N. Zagalo, A. I. Veloso, L. Costa, & O. Mealha (Eds.). *Videogame Sciences and Arts* (pp. 72-85). https://doi.org/10.1007/978-3-030-37983-4_6

Sousa, M., Antunes, A. P., Pinto, N., & Zagalo, N. (2022). Serious Games in Spatial Planning: Strengths, Limitations and Support Frameworks. *International Journal of Serious Games*, 9(2), 115-133. https://doi.org/10.17083/ijsg.v9i2.510

Spinuzzi, C. (2005). The Methodology of Participatory Design*. Technical Communication*, 52(2), 163-174. https://typeset.io/papers/the-methodology-of-participatory-design-21m1avtwrl

Strauven, F. (1998). *Aldo van Eyck – The Shape of Relativity*. Architectura & Natura.

Sullivan, E., Egli, V., Donnellan, N., & Smith, M. (2021). Policies to enable children´s voice for healthy neighbourhoods and communities: a systematic mapping review and case study. *Kotuitui: New Zealand Journal of Social Sciences Online,* 16(1), 18-44. https://doi.org/10.1080/1177083X.2020.1772325

Susskind, L. (2002). A Seven Step Model of Planning Practice and Classic Readings from the Planning Field. *Department of Urban Studies and Planning, MIT.* https://lawrencesusskind.mit.edu/seven-step-model-planning-practice-and-classic-readings-planning-field

Susskind, L., & Cruikshank, J. (1987). *Breaking the impasse: consensual approaches to resolving public disputes*. Basic Books.

Susskind, L., McKearnan, S., Thomas-Larmer, J. (Ed.). (1999). *The Consensus Building Handbook. A Comprehensive Guide to Reaching Agreement*. Sage Publications, Inc.

Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computer and Entertain*, 3(3), 1-24. https://doi.org/10.1145/1077246.1077253

Tan, E. (2014). *Negotiation and Design for the Self-Organizing City. Gaming as a method for Urban Design*. [Dissertation, Delft University of Technology]. A+BE | Architecture and the Built Environment.

Tan, E. (2017). *Play the City: Games Informing the Urban Development*. JAP SAM Books.

Taylor, J. L. (2009). *Instructional Planning Systems: a gaming-simulation approach to urban problems*. Cambridge University Press. (Original publicado em 1971)

Till, J. (1998). Architecture of the Impure Community. Em Jonathan Hill (Ed.), *Occupations of Architecture* (pp. 61-75). Routledge.

Till, J. (2005). The Negotiation of Hope. Em Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, Jeremy Till (Eds.), *Architecture and Participation* (pp. 25-44). Routledge.

Till, J. (2009). *Architecture Depends.* The MIT Press.

Tobin, E. (1988). From Jane Addams to Saul Alinsky. *Reviews in American History*, 16(3), 454-459.

Tomás, C. (2013). "Participação não tem Idade" Participação das Crianças e Cidadania da Infância. *Revista Contexto & Educação*, 22(78), 45–68. https://doi.org/10.21527/2179-1309.2007.78.45-68

Tonucci, F. (2005). *Quando as crianças dizem: agora chega!.* Artmed.

Tonucci, F. (2019). *A cidade das crianças.* Kalandraka Editora. (Original publicado em 1996)

Tonucci, F., & Rissotto, A. (2001). Why do we need children´s participation? The importance of children´s participation in changing the city. *Journal of community & applied social psychology*. 11(6), 407-419. https://doi.org/10.1002/casp.641

Tóth, E. (2015). Potential of Games in the Field of Urban Planning. Em T. Bártek, J. Miškov, & J. Švelch (Eds), *New Perspectives in Game Studies: Proceedings of the Central and Eastern European Game Studies Conference Brno 2014* (pp. 71-91). Masaryk University.

Treseder, P. (1997). *Empowering children and young people training manual: promoting involvement in decision-making*. Save the Children.

Tsuda, M., Sanches, V. M., Ferreira, T. G., Otsuka, J. L., & Beder, D. M. (2014, novembro 12-14). *Análise de Métodos de Avaliação de Jogos Educacionais.* XIII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, Porto Alegre, Brasil, 158-166. https://www.sbgames.org/sbgames2014/papers/art_design/full/A&D_Full_Analise%20de%20metodos%20de%20avaliacao.pdf

Turner, J. F. C. (1976). *Housing by people: Towards Autonomy in Building Environments*. Marion Boyars Publishers.

Turner, J. F. C., & Fichter, R. (Ed.). (1972). *Freedom to Build: Dweller Control of the Housing Process.* MacMillan Publishing Company.

UN-Habitat. (2002). *The Global Campaign on Urban Governance* (2ª Ed.). https://unhabitat.org/sites/default/files/download-manager-files/Global%20Campaign%20on%20Urban%20Governance.pdf

UN-Habitat. (2003). *The challenge of slums: global report on human settlements.* https://unhabitat.org/the-challenge-of-slums-global-report-on-human-settlements-2003

UN-Habitat. (2016). *Urbanization and development: emerging Futures*. https://unhabitat.org/sites/default/files/download-manager-files/WCR-2016-WEB.pdf

Valle, P.H.D., Vilela, R.F., Parreira Júnior, P.A., & Inocêncio, A.C.G. (2013). HEDEG - Heurísticas para Avaliação de Jogos Educacionais Digitais. *Conferência Internacional sobre Informática na Educação*, 247-256. https://www.tise.cl/volumen9/TISE2013/247-256.pdf

Vanolo, A. (2018). Cities and the politics of gamification. *Cities*, 74, 320-326. https://doi.org/10.1016/j.cities.2017.12.021

Walz, S. P., & Deterding, S. (Eds.). (2014). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. The MIT Press.

Ward, C. (1978). *The Child in the City*. Phanteon Books.

Warrew, S. (2006). *Public Space. Encyclopedia of American Urban History*. SAGE Publish.

Wates, N. (2000). *The Community Planning Handbook: "How People Can Shape Their Cities, Towns and Villages in Any Part of the World*. Routledge.

Wates, N. & Knevitt, C. (1987). *Community Architecture: How People are creating their own Environment*. Penguin.

Whyte, W. H. (2001). *The Social Life of Small Urban Spaces.* Project for Public Spaces. (Original publicado em 1980)

Wildavsky, A. (1987). *Speaking Truth to Power: The Art and Craft of Policy Analysis*. Routledge. (Original publicado em 1979)

Withagen, R., & Caljouw, S. (2017). Aldo van Eyck´s Playgrounds: Aesthetics, Affordances, and Creativity. *Front. Psychol*, 8(1130). https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01130

Anexos

Anexo A| Levantamentos do fenómeno dos bairros de génese ilegal na AML

1| Planta nº3 – Localização das Habitações Clandestinas, 1938

2| Levantamento no âmbito do Inquérito à Construção Clandestina, 1977

3| Levantamento no âmbito do estudo sobre "Conjuntos Habitacionais Clandestinos na Região de Lisboa", 1984

4| Levantamento das AUGI na AML por Helena Rolo, 2006

5| Carta das AUGI, no relatório da DGT, 2020

Anexo B| Coletar práticas urbanas e guias criativos

1| Tabela de práticas urbanas e guias criativos

2| Tabela de práticas urbanas e guias criativos – categorias e subcategorias

3| Tabela de análise do *toolkit* e etapas do projeto das dezasseis amostras – guia/manual, processo participativo e jogo

4| Tabela de análise das metodologias das oito amostras – processo participativo e jogo

Anexo C| Experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar

1| *Toolkit* do OLHAR – 3-4 ANOS (instruções + atividades)

2| *Toolkit* do OLHAR – 5-6 ANOS (instruções + atividades)

3| *Toolkit* do OLHAR – 7-12 ANOS + 13-18 ANOS + ADULTOS (instruções + atividades)

4| Resultados dos *toolkits*

Anexo D| Experiência TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

1| *Toolkits* para atividades propostas pelas masterclasses

2| Propostas finais de cada grupo

3| Análise do laboratório de coprodução de cada proposta – processo, resultado e atividades futuras

4| Ebook do TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

Anexo E| Testagem e validação do protótipo

1| Questionário

2| Observação do avaliador

3| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no ÀS CLARAS

4| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no Brinca e Educa I

5| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no ISCTE

6| Tabela de análise dos resultados da testagem, para validação do protótipo

Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

1| Tabuleiro de jogo e cartas

2| Material de jogo

3| Manual de Instruções

4| Manual do Dinamizador

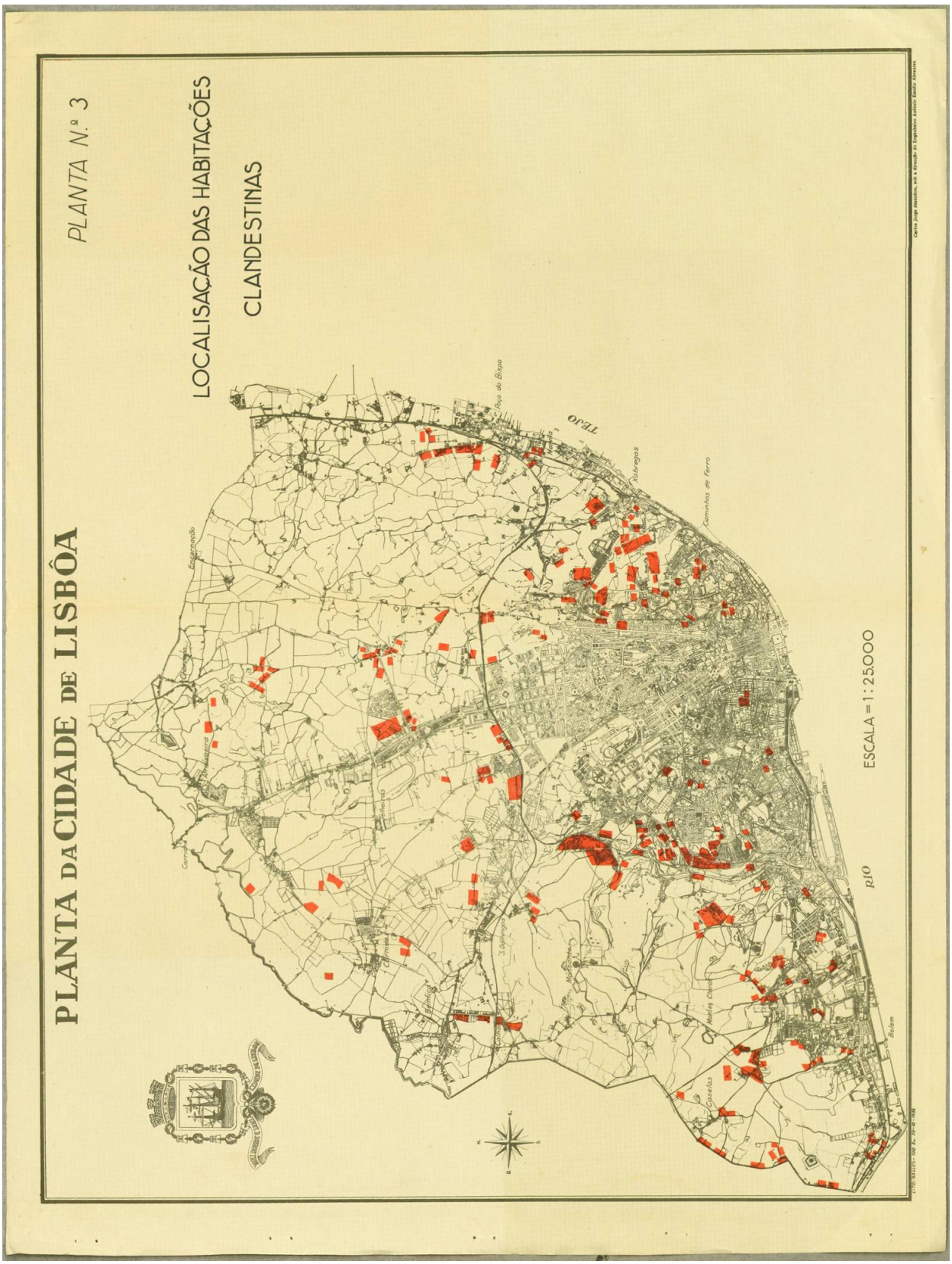
5| Manual de coletar as particip(ações)

6| Jogo da Memória

A| Levantamentos do fenómeno dos clandestinos na AML

1| Planta nº3 – Localização das Habitações Clandestinas, 1938.

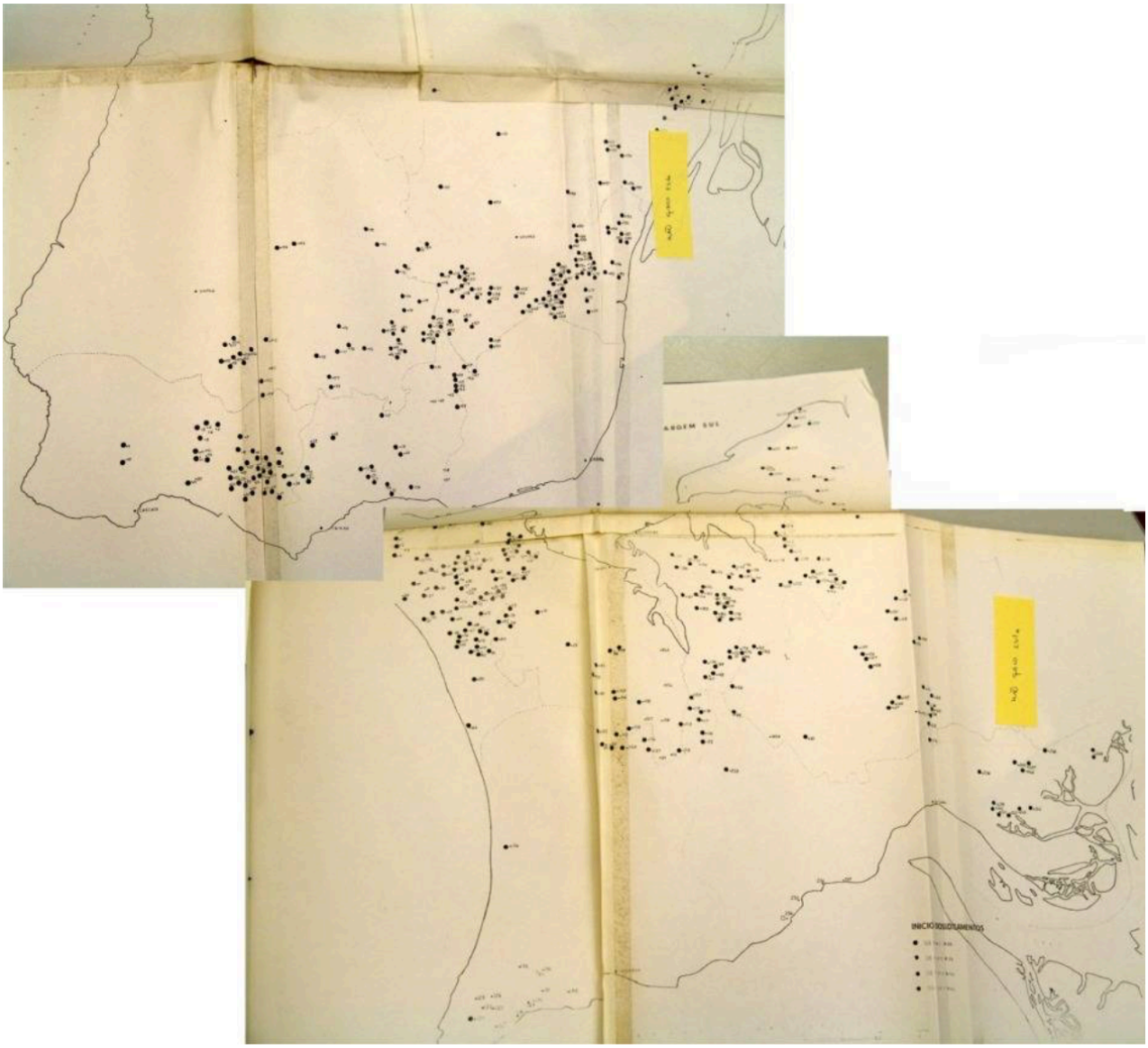
Fonte: Arquivo Municipal de Lisboa



A| Levantamentos do fenómeno dos clandestinos na AML

2| Levantamento no âmbito do Inquérito à Construção Clandestina, 1977.

Fonte: Rolo (2006), p. 82.



A| Levantamentos do fenómeno dos clandestinos na AML

3| Levantamento no âmbito do estudo sobre "Conjuntos Habitacionais Clandestinos na Região de Lisboa", 1984.

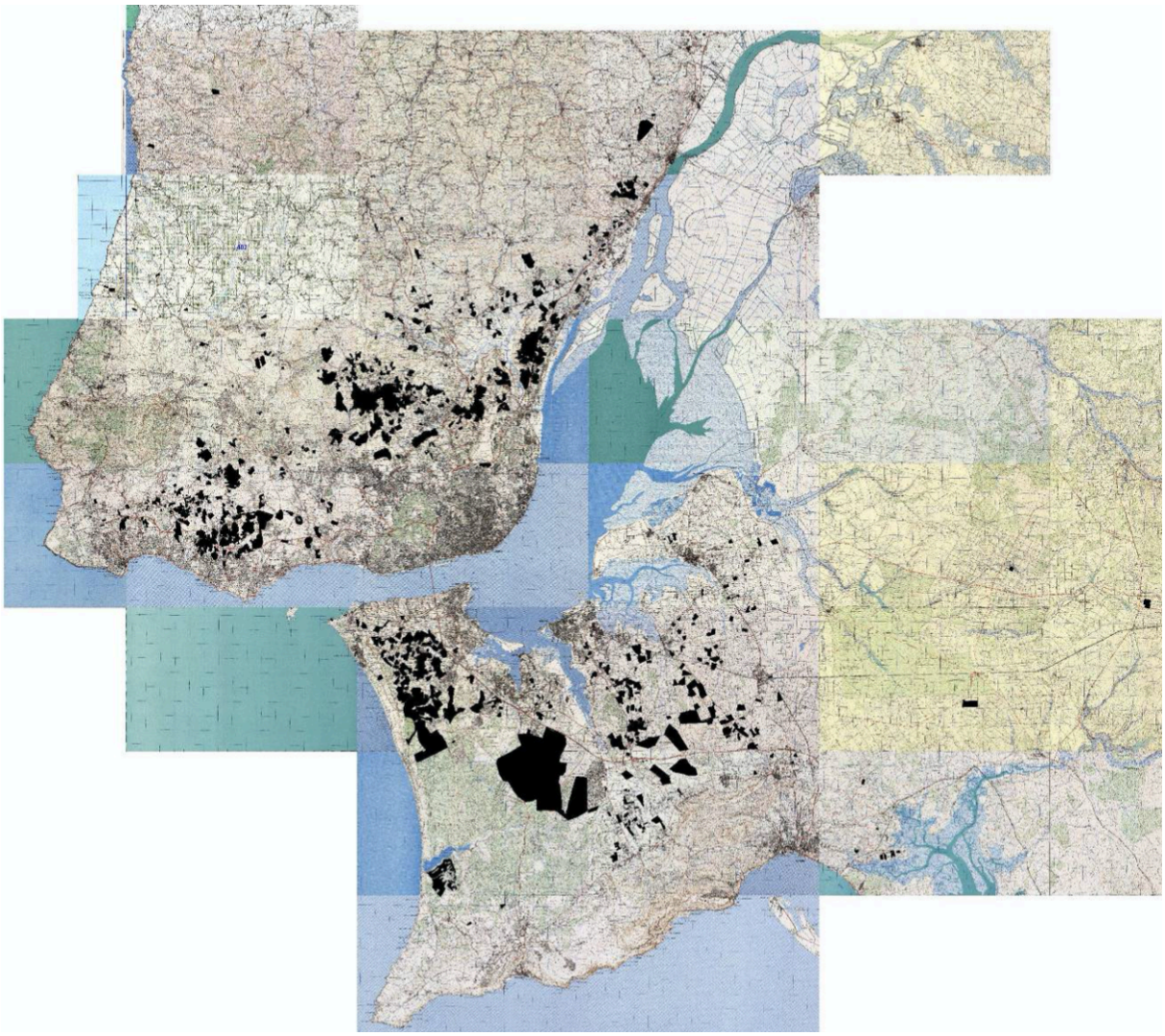
Fonte: Rolo (2006), p. 83



A| Levantamentos do fenómeno dos clandestinos na AML

4| Levantamento das AUGI na AML por Helena Rolo, 2006

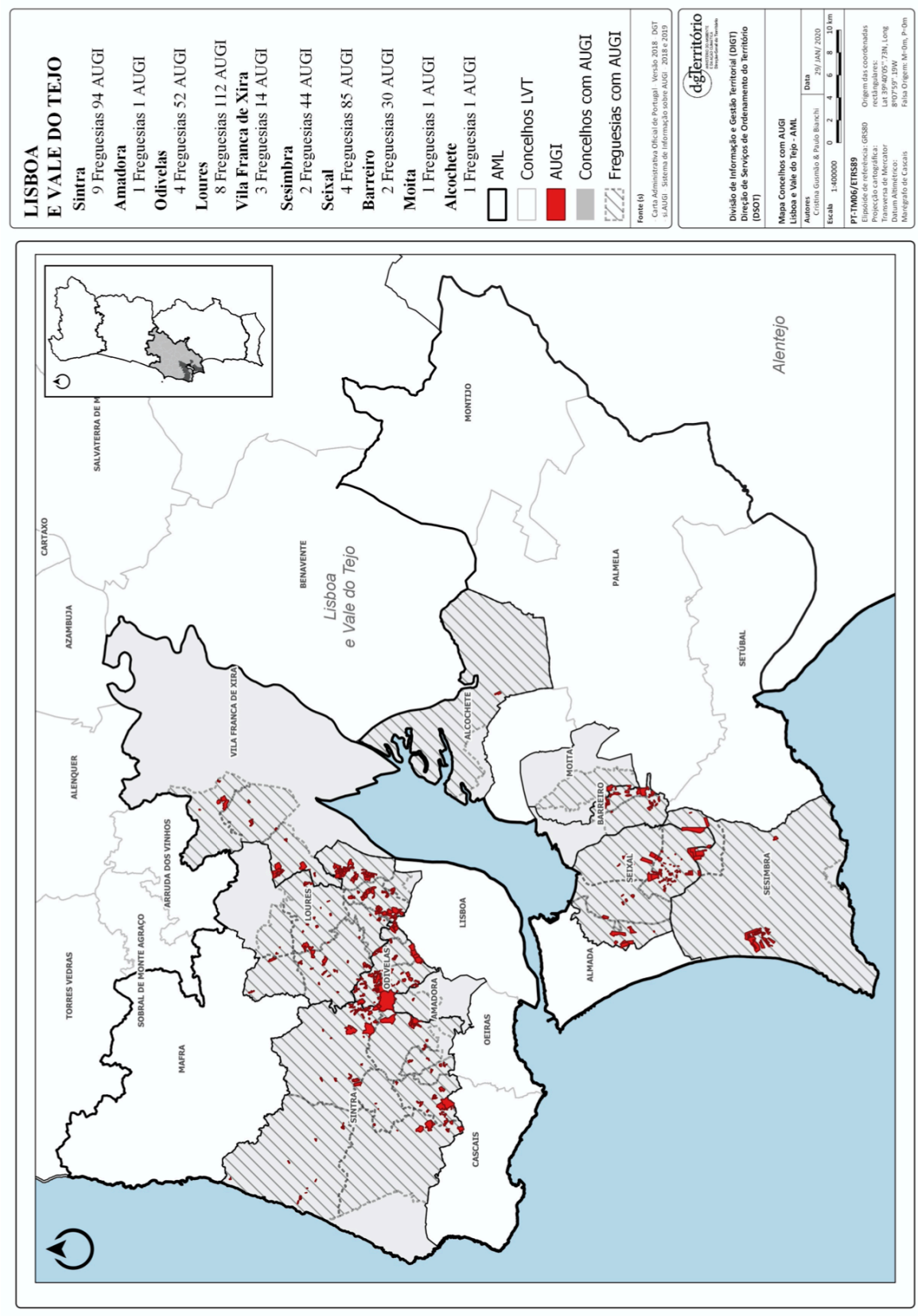
Fonte: Rolo (2006), p. 84



A| Levantamentos do fenómeno dos clandestinos na AML

5| Carta das AUGI na AML, no relatório da DGT, 2020

Fonte: DGT (2020)



Anexo B| Coletar práticas urbanas e guias criativos

1| Tabela de práticas urbanas e guias criativos

NOME	DATA	LOCALIZAÇÃO	OBJETIVO	TIPO	AUTORES	DESCRIÇÃO	IMAGEM
THE CITY AS A PLAYGROUND	2009	MADRID, ESPANHA	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	AÇÃO EXPERIMENTAL	ECOSSISTEMA URBANO	INSTALAÇÃO QUE PROCURA ESTIMULAR A VISÃO DO ESPAÇO URBANO A PARTIR DO PONTO DE VISTA DA CRIANÇA, FAZENDO A CIDADE COMO UM PLAYGROUND	
MUSEO INFLABLE GUACHIMONTONES ESTUDO	2015	JALISCO, MÉXICO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	AÇÃO EXPERIMENTAL	3.14	MUSEU INFLÁVEL E ITINERANTE QUE OCUPA O PÁTIO DAS ESCOLAS PRIMÁRIAS	
ESPAÇO PÚBLICO VAGO: ESPAÇO PARA CRIANÇAS	2013	TIRANA, ALBÂNIA	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	INTERVENÇÃO URBANA	INSTITUTE FOR HABITAT DEVELOPMENT (CO-PLAN)	AÇÃO COLETIVA QUE TRANSFORMA ESPAÇOS PÚBLICOS VAGOS EM ÁREAS DE ESTAR E DE LAZER PARA CRIANÇAS	
EMMA	2014	BERLIM, ALEMANHA	DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO	AÇÃO EXPERIMENTAL	RAUMLABOR	DISPOSITIVOS MÓVEIS QUE ATIVAM ESPAÇOS AO PROPOR DINÂMICAS LÚDICAS COM A PARTICIPAÇÃO DAS CRIANÇAS	
CAMINHO ESCOLAR	2015	SÃO PAULO, BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	MAPEAMENTO	IRENE QUINTÁUS	ESTUDO QUE APRESENTA UM OLHAR DETALHADO E OBJETIVO SOBRE OS PROBLEMAS DO BAIRRO JARDIM ÂNGELA, A PARTIR DA PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS	
LABIRINTO	2015	SÃO PAULO, BRASIL	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	AÇÃO EXPERIMENTAL	ERÊ LAB	BRINQUEDOS INFANTIS QUE RESGATAM À INTERAÇÃO ENTRE O BRINCAR E O ESPAÇO	
EXPLORADORES DA RUA	2015	SÃO PAULO, BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	MAPEAMENTO	APE-ESTUDOS EM MOBILIDADE	FAZER DAS RUAS UMA EXTENSÃO DA SALA DE AULA, INSERINDO AS CRIANÇAS NA ROTINA DA CIDADE	
GUIA URBAN95 - IDEIAS PARA AÇÃO	2019	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	GUIA / MANUAL	BVLF	GUIA QUE SERVE COMO PONTO DE PARTIDA PARA AJUDAR AS CIDADES A ENTENDER O VALOR DE INVESTIR NAS CRIANÇAS, ALÉM DE FORNECER IDEIAS E ORIENTAÇÕES	
CADERNO DE FERRAMENTAS: SOLUÇÕES DE PRIMEIRA INFÂNCIA EM ESPAÇOS PÚBLICOS E MODOS ATIVOS DE DESLOCAMENTO EM ARACAJAU	2020	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	JOGO	LILA COLETIVA; IAB; BVLF; URBAN95	CADERNO DE FERRAMENTAS PROPÕE ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS DIRECIONADAS AO DESENVOLVIMENTO DE DESENHOS URBANOS E AÇÕES COMUNITÁRIAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA	
GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE BAIRROS AMIGÁVEIS À PRIMEIRA INFÂNCIA (BAPIs)	2021	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	GUIA / MANUAL	COLETIVO MASSAPÊ	QUATRO GUIAS QUE OFERECEM FERRAMENTAS E CONHECIMENTOS BASEADOS NA REALIDADE BRASILEIRA PARA QUE GESTORES URBANOS E PROJETISTAS POSSAM INCLUIR A PERSPETIVA DA CRIANÇA E DOS SEUS CUIDADORES NO PLANEJAMENTO, NO DESENHO URBANO E NA GESTÃO DOS BAIRROS	
MEU BAIRRO BRINCANTE	2019	RECIFE, BRASIL	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	INTERVENÇÃO URBANA	ARIES; PERFEITURA DE RECIFE; BVLF	É UM PROJETO SOBRE A CRIANÇA E A CIDADE, DESENVOLVENDO INTERVENÇÕES NOS ESPAÇOS PÚBLICOS NO ENTORNO DA ESCOLA	
DESIGNING STREETS FOR KIDS	2020	MUNDO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	GUIA / MANUAL	GLOBAL DESIGNING CITIES INITIATIVE	O GUIA BASEIA-SE NAS NECESSIDADES ESPECIFICAS DAS CRIANÇAS E SEUS CUIDADORES COMO PEDESTRES, CICLISTAS E USUÁRIOS DE TRANSPORTE PÚBLICO NAS RUAS EM TODO O MUNDO	
CHILD FRIENDLY URBAN DESIGN	2018	MUNDO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	GUIA / MANUAL	SUKANYA KRISHNAMURTHY; CHRIS STEENHUIS; DANIEK REIJNDERS; TAMY STAN	GUIA QUE APRESENTA SOLUÇÕES URBANAS PARA AUMENTAR A CONVIVÊNCIA COM AS CRIANÇAS NO BAIRRO	
IF KIDS BUILT A CITY	2021	PITTSBURGH, PENSILVÂNIA	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	GUIA / MANUAL	PLAYFUL PITTSBURGH COLLABORATIVE	GUIA QUE EXPLORA DIVERSAS MANEIRAS DE BRINCAR NA CIDADE, CONSTRUIDO PELAS CRIANÇAS, PARA TORNAR A CIDADE MAIS AMIGÁVEL PARA ELAS	
À PROCURA DO MEU LUGAR	2021	VALONGO, PORTUGAL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	PROCESSO PARTICIPATIVO	MUNICIPIO DE VALONGO; LABORATORIO DE PLANEMANETO E POLITICAS PUBLICAS DA UA	INICIATIVA PARA ENVOLVER AS CRIANÇAS NA REFLEXÃO SOBRE O FUTURO DOS SEUS ESPAÇOS DE BRINCAR, OS RECREIOS, OS PARQUES INFANTIS, AS PRAÇAS, OS JARDINS, E A RUA AO PÉ DE CASA	
RUAS QUE BRINCAM	2021	LISBOA, PORTUGAL	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	AÇÃO EXPERIMENTAL	BRINCAPÉ	FECHAR O TRÂNSITO À PORTA DA ESCOLA PARA BRINCAR, PARA QUE AS CRIANÇAS POSSAM USUFRUIR DA RUA, PARA BRINCAR, CORRER, CONVERSAR, JOGAR E SALTAR	
PLAYSTREET	2009	BRISTOL	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	GUIA / MANUAL	PLAYING OUT	4 PASSOS PARA ORGANIZAR UMA RUA PARA BRINCAR	

KIT A NOSSA RUA	2021	AVEIRO, PORTUGAL	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	AÇÃO EXPERIMENTAL	GIL MOREIRA; CATARINA ISIDORO; DESIREE POÇO SEIXAS; JOSE CARLOS MOTA	A AÇÃO É ENCERRAR TEMPORARIAMENTE AO TRÂNSITO AUTOMÓVEL RUAS, LARGOS, OU PRAÇAS, PARA A REALIZAÇÃO DE ACTIVIDADES LÚDICAS E CONVIVIO SOCIAL	
CITIES ALIVE: DESIGNING FOR URBAN CHILDHOODS	2017	MUNDO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	GUIA / MANUAL	ARUP	GUIA QUE MOSTRA COMO PODEMOS CRIAR CIDADES MAIS SAUDÁVEIS E INCLUSIVAS PARA AS CRIANÇAS	
ESPAÇO LÚDICO . DOMINIO PÚBLICO	2005	BRASIL	DESENHAR ESPAÇO PÚBLICO	PROTOTIPAGEM	GSR ARQUITETOS	O PROJETO ESPAÇO LÚDICO NASCEU A PARTIR DE UMA INICIATIVA COMUNITÁRIA, DE CONVERTER UM ESPAÇO DEGRADADO E ABANDONADO, NUM ESPAÇO DE LAZER E APRENDIZAGEM PARA AS CRIANÇAS	
DRAGOFONE	2021	BRASIL	DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO	PROTOTIPAGEM	TOPO ARQUITETURA E PAISAGISMO	É UM ESTUDO DE MOBILIÁRIO URBANO QUE VISA INTEGRAR DOIS BANCOS DE ALTURAS DIFERENTES, UM PARA CRIANÇAS E OUTRO PARA ADULTOS	
EXUMA DREAMS GARDEN	2014	MUNDO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	PROCESSO PARTICIPATIVO	ECOSISTEMA URBANO	UMA SÉRIE DE ATIVIDADES E WORKSHOPS COM O OBJETIVO DE PROMOVER O DIÁLOGO COM A COMUNIDADE LOCAL	
SANTA FE RESILIENTE	2017	MUNDO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	PROCESSO PARTICIPATIVO	ECOSISTEMA URBANO	ACTIVIDADE PERMITIU RECOLHER SUGESTÕES E IDEIAS SOBRE OS FUTUROS PROGRAMAS E EQUIPAMENTOS PÚBLICOS	
CENTRO HISTÓRICO ABIERTO	2014	MUNDO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	PROCESSO PARTICIPATIVO	ECOSISTEMA URBANO	WORKSHOP PARA ENVOLVER CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO PLANO DIRETOR	
MINIURBANISTA	2018	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	GUIA / MANUAL	CASACADABRA	ACTIVIDADES QUE PERMITEM IMAGINAR COMO PODEMOS TRANSFORMAR AS CIDADES, COM OLHAR DAS CRIANÇAS	
PLANEAMENTO PARTICIPADO LARGO 13	2014	LISBOA, PORTUGAL	DESENHAR ESPAÇO PÚBLICO	WORKSHOP	ASSOCIAÇÃO LOCALS APPROACH	WORKSHOP CUJO OBJETIVO É REORGANIZAR O ESPAÇO PÚBLICO NO BAIRRO 2 DE MAIO, ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE JOGOS INFANTIL/JUVENIL	
BAIRRO MEU	2021	LISBOA, PORTUGAL	OLHAR PARA O BAIRRO E PARA AS PESSOAS QUE NELE HABITAM	ENSAIO FOTOGRAFICO	DANIEL RODRIGUES	CRIANÇAS FOTOGRAFAM AS PESSOAS E HISTÓRIAS DO BAIRRO ONDE VIVEM, O BAIRRO DA QUINTA DO LOUREIRO	
CURATIVOS URBANOS	2013	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	AÇÃO EXPERIMENTAL	Red OCARA	É UMA AÇÃO QUE PRETENDE DESPERTAR A ATENÇÃO SOBRE O ESTADO DAS RUAS E AGITAR O DEBATE SOBRE O ESPAÇO PÚBLICO	
BITÁCORA DE PASSEIO	2017	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	MAPEAMENTO	Red OCARA	EXERCÍCIOS PARA EXPLORAR A CIDADE, ATRAVÉS DE UM CADERNO DE VIAGEM PARA DOCUMENTAR A LEITURA DO TERRITÓRIO	
O JOGO COMO FERRAMENTA - BOAS PRÁTICAS URBANÍSTICAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA BRASILEIRA	2021	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	JOGO	URBAN 95	JOGO PARA ENCONTRAR SOLUÇÕES URBANAS COM FOCO NAS CRIANÇAS (0 - 6 ANOS)	
BRINCANDO COM CONFIANÇA	2021	BRASIL	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	JOGO	A CIDADE PRECISA DE VOCÊ	JOGO PARA AS PESSOAS PODEREM FREQUENTAR E BRINCAR NO ESPAÇO PÚBLICO EM SEGURANÇA, DEVIDO CRISA SANITÁRIA DO COVID-19	
KUWAITSCAPES	2021	KUWAIT	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	JOGO	ALEXANDRA GOMES; TANUSHREE AGARWAL; ASSEEL AL-RAGAM; SHARIFA ALSHALFAN	JOGO PARA AS CRIANÇAS PENSAREM SOBRE O FUTURO DAS CIDADES	

Anexo B| Coletar práticas urbanas e guias criativos

2| Tabela de práticas urbanas e guias criativos – categorias e subcategorias

NOME	DATA	LOCALIZAÇÃO	CIDADE	EIXO	TIPO	ESCALA	IDADE DA CRIANÇA	DURAÇÃO	AUTOR	OBJETIVO	ESCALA DE PARTICIPAÇÃO(ARNSTEIN, 1969)	ESCALA DE PARTICIPAÇÃO (HART, 1992)	DESCRIÇÃO	IMAGEM
THE CITY AS A PLAYGROUND	2009	MADRID, ESPANHA	FORMAL	IC	AÇÃO EXPERIMENTAL	MACRO	TODAS IDADES	DIA (S)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	5. CONCILIAÇÃO	5. CONSULTADO E INFORMADO	INSTALAÇÃO QUE PROCURA ESTIMULAR A VISÃO DO ESPAÇO URBANO A PARTIR DO PONTO DE VISTA DA CRIANÇA, FAZENDO A CIDADE COMO UM PLAYGROUND	
MUSEO INFLABLE GUACHIMONTONES ESTUDO	2015	JALISCO, MÉXICO	FORMAL	IC	AÇÃO EXPERIMENTAL	MACRO	6-9 ANOS (kids)	MÊS(ES)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	MUSEU INFLÁVEL E ITINERANTE QUE OCUPA O PÁTIO DAS ESCOLAS PRIMÁRIAS	
ESPAÇO PÚBLICO VAGO: ESPAÇO PARA CRIANÇAS	2013	TIRANA, ALBÂNIA	FORMAL	UP	INTERVENÇÃO URBANA	MESO	TODAS IDADES	ANO (S)	COLETIVO + PODER LOCAL	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	AÇÃO COLETIVA QUE TRANSFORMA ESPAÇOS PÚBLICOS VAGOS EM ÁREAS DE ESTAR E DE LAZER PARA CRIANÇAS	
EMMA	2014	BERLIM, ALEMANHA	FORMAL	UP	AÇÃO EXPERIMENTAL	MESO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	DIA (S)	ARQUITETO + DESIGNER	DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	DISPOSITIVOS MÓVEIS QUE ATIVAM ESPAÇOS AO PROPOR DINÂMICAS LÚDICAS COM A PARTICIPAÇÃO DAS CRIANÇAS	
CAMINHO ESCOLAR	2015	SÃO PAULO, BRASIL	INFORMAL	IC	MAPEAMENTO	MESO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens) + 14-18 ANOS(teenagers)	SEMANA (S)	ARQUITETO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	4. DESIGNADO, MAS INFORMADO	ESTUDO QUE APRESENTA UM OLHAR DETALHADO E OBJETIVO SOBRE OS PROBLEMAS DO BAIRRO JARDIM ÂNGELA, A PARTIR DA PERSPECTIVA DAS CRIANÇAS	
LABIRINTO	2015	SÃO PAULO, BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	AÇÃO EXPERIMENTAL	MICRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	DIA (S)	LAB	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	BRINQUEDOS INFANTIS QUE RESGATAM A INTERAÇÃO ENTRE O BRINCAR E O ESPAÇO	
EXPLORADORES DA RUA	2015	SÃO PAULO, BRASIL	FORMAL	IC	MAPEAMENTO	MACRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	SEMANA (S)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	FAZER DAS RUAS UMA EXTENSÃO DA SALA DE AULA, INSERINDO AS CRIANÇAS NA ROTINA DA CIDADE	
GUIA URBAN9S - IDEIAS PARA AÇÃO	2019	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MACRO	3-5 ANOS (toddlers)	MÊS(ES)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	GUIA QUE SERVE COMO PONTO DE PARTIDA PARA AJUDAR AS CIDADES A ENTENDER O VALOR DE INVESTIR NAS CRIANÇAS, ALÉM DE FORNECER IDEIAS E ORIENTAÇÕES	
CADERNO DE FERRAMENTAS: SOLUÇÕES DE PRIMEIRA INFÂNCIA EM ESPAÇOS PÚBLICOS E MODOS ATIVOS DE DESLOCAMENTO EM ARACAJAU	2020	BRASIL	FORMAL	UP	JOGO	MESO + MICRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	DIA (S)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	CADERNO DE FERRAMENTAS PROPÕE ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS DIRECIONADAS AO DESENVOLVIMENTO DE DESENHOS URBANOS E AÇÕES COMUNITÁRIAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA	
GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE BAIRROS AMIGÁVEIS À PRIMEIRA INFÂNCIA (BAPIS)	2021	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MESO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	QUATRO GUIAS QUE OFERECEM FERRAMENTAS E CONHECIMENTOS BASEADOS NA REALIDADE BRASILEIRA PARA QUE GESTORES URBANOS E PROJETISTAS POSSAM INCLUIR A PERSPETIVA DA CRIANÇA E DOS SEUS CUIDADORES NO PLANEJAMENTO, NO DESENHO URBANO E NA GESTÃO DOS BAIRROS	
MEU BAIRRO BRINCANTE	2019	RECIFE, BRASIL	INFORMAL	UP	INTERVENÇÃO URBANA	MESO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	MÊS(ES)	COLETIVO + PODER LOCAL	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	É UM PROJETO SOBRE A CRIANÇA E A CIDADE, DESENVOLVENDO INTERVENÇÕES NOS ESPAÇOS PÚBLICOS NO ENTORNO DA ESCOLA	
DESIGNING STREETS FOR KIDS	2020	MUNDO	FORMAL + INFORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MICRO	TODAS IDADES	MÊS(ES)	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	O GUIA BASEIA-SE NAS NECESSIDADES ESPECÍFICAS DAS CRIANÇAS E SEUS CUIDADORES COMO PEDESTRES, CICLISTAS E USUÁRIOS DE TRANSPORTE PÚBLICO NAS RUAS EM TODO O MUNDO	
CHILD FRIENDLY URBAN DESIGN	2018	MUNDO	FORMAL + INFORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MESO	TODAS IDADES	MÊS(ES)	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	GUIA QUE APRESENTA SOLUÇÕES URBANAS PARA AUMENTAR A CONVIVÊNCIA COM AS CRIANÇAS NO BAIRRO	
IF KIDS BUILT A CITY	2021	PITTSBURGH, PENSILVÂNIA	FORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MACRO	TODAS IDADES	MÊS(ES)	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	GUIA QUE EXPLORA DIVERSAS MANEIRAS DE BRINCAR NA CIDADE, CONSTRUÍDO PELAS CRIANÇAS, PARA TORNAR A CIDADE MAIS AMIGÁVEL PARA ELAS	
À PROCURA DO MEU LUGAR	2021	VALONGO, PORTUGAL	FORMAL	IC	PROCESSO PARTICIPATIVO	MACRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	MÊS(ES)	PODER LOCAL + LAB	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	INICIATIVA PARA ENVOLVER AS CRIANÇAS NA REFLEXÃO SOBRE O FUTURO DOS SEUS ESPAÇOS DE BRINCAR, OS RECREIOS, OS PARQUES INFANTIS, AS PRAÇAS, OS JARDINS, E A RUA AO PÉ DE CASA	
RUAS QUE BRINCAM	2021	LISBOA, PORTUGAL	FORMAL	UP	AÇÃO EXPERIMENTAL	MICRO	TODAS IDADES	DIA (S)	COLETIVO + PODER LOCAL	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	FECHAR O TRÂNSITO À PORTA DA ESCOLA PARA BRINCAR, PARA QUE AS CRIANÇAS POSSAM USUFRUIR DA RUA, PARA BRINCAR, CORRER, CONVERSAR, JOGAR E SALTAR	
PLAYSTREET	2009	BRISTOL	FORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MICRO	TODAS IDADES	SEMANA (S)	COMUNIDADE	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	4 PASSOS PARA ORGANIZAR UMA RUA PARA BRINCAR	

KIT A NOSSA RUA	2021	AVEIRO, PORTUGAL	FORMAL	UP	AÇÃO EXPERIMENTAL	MICRO	TODAS IDADES	DIA (S)	COLETIVO	TRANSFORMAR TEMPORARIAMENTE O ESPAÇO PÚBLICO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	A AÇÃO É ENCERRAR TEMPORARIAMENTE AO TRÂNSITO AUTOMÓVEL RUAS, LARGOS, OU PRAÇAS, PARA A REALIZAÇÃO DE ACTIVIDADES LÚDICAS E CONVIVIO SOCIAL	
CITIES ALIVE: DESIGNING FOR URBAN CHILDHOODS	2017	MUNDO	FORMAL + INFORMAL	UP	GUIA / MANUAL	MACRO	TODAS IDADES	MÊS(ES)	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	GUIA QUE MOSTRA COMO PODEMOS CRIAR CIDADES MAIS SAUDÁVEIS E INCLUSIVAS PARA AS CRIANÇAS	
ESPAÇO LÚDICO . DOMINIO PÚBLICO	2005	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	PROTOTIPAGEM	MICRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	NÃO DEFINIDO	ARQUITECTO	DESENHAR ESPAÇO PÚBLICO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	O PROJETO ESPAÇO LÚDICO NASCEU A PARTIR DE UMA INICIATIVA COMUNITÁRIA, DE CONVERTER UM ESPAÇO DEGRADADO E ABANDONADO, NUM ESPAÇO DE LAZER E APRENDIZAGEM PARA AS CRIANÇAS	
DRAGOFONE	2021	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	PROTOTIPAGEM	MICRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids)	NÃO DEFINIDO	ARQUITECTO	DESENHAR MOBILIÁRIO URBANO	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	É UM ESTUDO DE MOBILIÁRIO URBANO QUE VISA INTEGRAR DOIS BANCOS DE ALTURAS DIFERENTES, UM PARA CRIANÇAS E OUTRO PARA ADULTOS	
EXUMA DREAMS GARDEN	2014	MUNDO	FORMAL	IC	PROCESSO PARTICIPATIVO	MACRO	TODAS IDADES	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	UMA SÉRIE DE ATIVIDADES E WORKSHOPS COM O OBJETIVO DE PROMOVER O DIÁLOGO COM A COMUNIDADE LOCAL	
SANTA FE RESILIENTE	2017	MUNDO	FORMAL	UP	PROCESSO PARTICIPATIVO	MESO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	ACTIVIDADE PERMITIU RECOLHER SUGESTÕES E IDEIAS SOBRE OS FUTUROS PROGRAMAS E EQUIPAMENTOS PÚBLICOS	
CENTRO HISTÓRICO ABIERTO	2014	MUNDO	FORMAL	UP	PROCESSO PARTICIPATIVO	MACRO	TODAS IDADES	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	WORKSHOP PARA ENVOLVER CRIANÇAS E ADOLESCENTES NO PLANO DIRETOR	
MINIURBANISTA	2018	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	IC	GUIA / MANUAL	MESO + MICRO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	ACTIVIDADES QUE PERMITEM IMAGINAR COMO PODEMOS TRANSFORMAR AS CIDADES, COM OLHAR DAS CRIANÇAS	
PLANEAMENTO PARTICIPADO LARGO 13	2014	LISBOA, PORTUGAL	FORMAL	UP	WORKSHOP	MESO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens) + 14-18 ANOS(teenagers)	DIA (S)	ARQUITECTO + COMUNIDADE	DESENHAR ESPAÇO PÚBLICO	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	WORKSHOP CUJO OBJETIVO É REORGANIZAR O ESPAÇO PÚBLICO NO BAIRRO 2 DE MAIO, ATRAVÉS DA CRIAÇÃO DE JOGOS INFANTIL/JUVENIL	
BAIRRO MEU	2021	LISBOA, PORTUGAL	FORMAL	IC	ENSAIO FOTOGRAFICO	MESO	6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	MÊS(ES)	FOTOGRAFO	OLHAR PARA O BAIRRO E PARA AS PESSOAS QUE NELE HABITAM	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	CRIANÇAS FOTOGRAFAM AS PESSOAS E HISTÓRIAS DO BAIRRO ONDE VIVEM, O BAIRRO DA QUINTA DO LOUREIRO	
CURATIVOS URBANOS	2013	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	AÇÃO EXPERIMENTAL	MICRO	TODAS IDADES	SEMANA (S)	COMUNIDADE	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	8. CONTROLO DO CIDADÃO	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	É UMA AÇÃO QUE PRETENDE DESPERTAR A ATENÇÃO SOBRE O ESTADO DAS RUAS E AGITAR O DEBATE SOBRE O ESPAÇO PÚBLICO	
BITÁCORA DE PASSEIO	2017	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	MAPEAMENTO	MACRO	3-5 ANOS (toddlers) + 6-9 ANOS (kids) + 10-13 ANOS(tweens)	DIA (S)	ARQUITECTO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	4. CONSULTA	5. CONSULTADO E INFORMADO	EXERCÍCIOS PARA EXPLORAR A CIDADE, ATRAVÉS DE UM CADERNO DE VIAGEM PARA DOCUMENTAR A LEITURA DO TERRITÓRIO	
O JOGO COMO FERRAMENTA - BOAS PRÁTICAS URBANÍSTICAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA BRASILEIRA	2021	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	JOGO	TODAS ESCALAS	TODAS IDADES	NÃO DEFINIDO	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	JOGO PARA ENCONTRAR SOLUÇÕES URBANAS COM FOCO NAS CRIANÇAS (0 - 6 ANOS)	
BRINCANDO COM CONFIANÇA	2021	BRASIL	FORMAL + INFORMAL	UP	JOGO	MESO + MICRO	TODAS IDADES	DIA (S)	COLETIVO	SUGESTÕES PARA DESVENDAR E/OU TRANSFORMAR A CIDADE	8. CONTROLO DO CIDADÃO	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	JOGO PARA AS PESSOAS PODEREM FREQUENTAR E BRINCAR NO ESPAÇO PÚBLICO EM SEGURANÇA, DEVIDO CRISA SANITÁRIA DO COVID-19	
KUWAITSCAPES	2021	KUWAIT	FORMAL	UP	JOGO	MESO + MICRO	TODAS IDADES	DIA (S)	COLETIVO	DESENVOLVER QUALIDADES ESPACIAIS	6. PARCERIA	6. DECISÕES COMPARTILHADAS INICIADAS POR ADULTOS COM AS CRIANÇAS	JOGO PARA AS CRIANÇAS PENSAREM SOBRE O FUTURO DAS CIDADES	

Anexo B| Coletar práticas urbanas e guias criativos

3| Tabela de análise do *toolkit* e etapas do projeto das dezasseis amostras – guia/manual, processo participativo e jogo

NOME	TIPO	TOOLKIT	ETAPAS
GUIA URBAN95 - IDEIAS PARA AÇÃO	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. PROGRAMA CONVIDA DIVERSOS ATORES (ADMINISTRADORES PÚBLICOS + LEGISLADORES + ARQUITETOS + CIDADÃOS) | 2. DIVULGAÇÃO DO OBJETIVO DO PROGRAMA - OLHAR A CIDADE A PARTIR DE UMA ALTURA DE 95 CM - O NÍVEL DOS OLHOS DE UMA CRIANÇA DE 3 ANOS DE IDADE | 3. DIVULGAÇÃO DO GUIA PARA INICIAR A DISCUSSÃO DA IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA CIDADE
CADERNO DE FERRAMENTAS: SOLUÇÕES DE PRIMEIRA INFÂNCIA EM ESPAÇOS PÚBLICOS E MODOS ATIVOS DE DESLOCAMENTO EM ARACAJAU	JOGO	GUIA ILUSTRATIVO + JOGO COM CARTÕES + MAPA	1. DISPONIBILIDADE DO JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO ACERCA DAS IDEIAS PROPOSTAS NA ATIVIDADE
GUIA PARA O DESENVOLVIMENTO DE BAIRROS AMIGÁVEIS À PRIMEIRA INFÂNCIA (BAPIs)	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. DISCUSSÃO DE IDEIAS | 3. PLANEAMENTO DE AÇÕES
DESIGNING STREETS FOR KIDS	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. DISCUSSÃO DE IDEIAS | 3. PLANEAMENTO DE AÇÕES
CHILD FRIENDLY URBAN DESIGN	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. DISCUSSÃO DE IDEIAS | 3. PLANEAMENTO DE AÇÕES
IF KIDS BUILT A CITY	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. MONITORIZAÇÃO DA ATIVIDADE
À PROCURA DO MEU LUGAR	PROCESSO PARTICIPATIVO	2 CADERNOS (1. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÕES + 2. ACTIVIDADES)	1. DIVULGAÇÃO DA ATIVIDADE POR PARTE DA AUTARQUIA | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. FOTOGRAFAR OS RESULTADDOS | 4. ENVIO DOS RESULTADOS PELOS DIVERSOS MEIOS | 5. APRESENTAÇÃO PÚBLICA DOS RESULTADOS E EXPOSIÇÃO | 6. SELEÇÃO DE ALGUMS PROPOSTAS | 7. REALIZAÇÃO DE AÇÕES DE EXPERIMENTAÇÃO
PLAYSTREET	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. ORGANIZAÇÃO DOS VIZINHOS PARA FECHAR À RUA | 2. PEDIR PERMISSÃO PARA REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DIVULGAÇÃO DA ATIVIDADE | 4. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE
CITIES ALIVE: DESIGNING FOR URBAN CHILDHOODS	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. DISCUSSÃO DE IDEIAS | 3. PLANEAMENTO DE AÇÕES
EXUMA DREAMS GARDEN	PROCESSO PARTICIPATIVO	1 FOLHA VERMELHA OU AZUL (MY DREAM IS ...) + INSTRUÇÕES PARA MONATGEM DO ORIGAMI	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT PARA COLETAR AS IDEIAS DOS PARTICIPANTES | 2. DISPONIBILIZAÇÃO DE UMA FERRAMENTA PARA COLETAR DIGITALMENTE AS IDEIAS DOS PARTICIPANTES | 3. INSTALAÇÃO QUE APRESENTOU AS IDEIAS COLETADAS
SANTA FE RESILIENTE	PROCESSO PARTICIPATIVO	MAPA + CONJUNTO DE PALAVRAS (PALAVRAS AÇÃO (SALTAR + ESCONDER + RODAR + OBSERVAR + ...) + PALAVRAS QUALIDADES ESPACIAIS E TEXTURAS (CORES + MATERIAIS + CHEIROS + SONS)) + DIVERSOS ELEMENTOS + CANETAS	1. EXPLORAR O PARQUE E RECOLHA DE ELEMENTOS NATURAIS | 2. REFLEXÃO SOBRE O MAPA DO ESPAÇO PÚBLICO | 3. MONTAGEM DA MAQUETA | 4. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 5. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÃO DAS PROPOSTAS
CENTRO HISTÓRICO ABIERTO	PROCESSO PARTICIPATIVO	KIT (DIVERSAS ACTIVIDADES PARA IMPRIMIR EM A4)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS
MINIURBANISTA	GUIA / MANUAL	GUIA ILUSTRATIVO	1. DIVULGAÇÃO DO GUIA | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA ATIVIDADE
O JOGO COMO FERRAMENTA - BOAS PRÁTICAS URBANÍSTICAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA BRASILEIRA	JOGO	MANUAL + CARTAS + TABULEIRO	1. DISPONIBILIDADE DO JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO ACERCA DAS IDEIAS PROPOSTAS NA ATIVIDADE
BRINCANDO COM CONFIANÇA	JOGO	2 MANUAIS (MANUAL DE REGRAS DO JOGO + MANUAL DE COMO DESENHAR TABULEIRO DE JOGO) + 1 APLICATIVO PARA TELEFONE (CAIXA DE JOGOS VIRTUAIS)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT DE JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO JOGO
KUWAITSCAPES	JOGO	JOGO (CARTAS)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT DE JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO JOGO

Anexo B| Coletar práticas urbanas e guias criativos

4| Tabela de análise da metodologias das oito amostras – processo participativo e jogo

NOME	TIPO	TOOLKIT	ETAPAS	METODOLOGIAS (FASES)
CADERNO DE FERRAMENTAS: SOLUÇÕES DE PRIMEIRA INFÂNCIA EM ESPAÇOS PÚBLICOS E MODOS ATIVOS DE DESLOCAMENTO EM ARACAJAU	JOGO	GUIA ILUSTRATIVO + JOGO COM CARTÕES + MAPA	1. DISPONIBILIDADE DO JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO ACERCA DAS IDEIAS PROPOSTAS NA ATIVIDADE	IDENTIFICAR | PLANEAR | AVALIAR
À PROCURA DO MEU LUGAR	PROCESSO PARTICIPATIVO	2 CADERNOS (1. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÕES + 2. ACTIVIDADES)	1. DIVULGAÇÃO DA ATIVIDADE POR PARTE DA AUTARQUIA | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. FOTOGRAFAR OS RESULTADDOS | 4. ENVIO DOS RESULTADOS PELOS DIVERSOS MEIOS | 5. APRESENTAÇÃO PÚBLICA DOS RESULTADOS E EXPOSIÇÃO | 6. SELEÇÃO DE ALGUMS PROPOSTAS | 7. REALIZAÇÃO DE AÇÕES DE EXPERIMENTAÇÃO	OBSERVAR (EXPLORAR + DESCOBRIR) | PERGUNTAR (INTERAGIR + INVESTIGAR) | INVENTAR | CRIAR (TRANSFORMAR) + PARTILHAR (EXPLICAR + DIALOGAR)
EXUMA DREAMS GARDEN	PROCESSO PARTICIPATIVO	1 FOLHA VERMELHA OU AZUL (MY DREAM IS ...) + INSTRUÇÕES PARA MONATGEM DO ORIGAMI	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT PARA COLETAR AS IDEIAS DOS PARTICIPANTES | 2. DISPONIBILIZAÇÃO DE UMA FERRAMENTA PARA COLETAR DIGITALMENTE AS IDEIAS DOS PARTICIPANTES | 3. INSTALAÇÃO QUE APRESENTOU AS IDEIAS COLETADAS	DIALOGAR (INTERAGIR + DESCOBRIR) | REFLETIR (INVESTIGAR) | DIVULGAR (EXPOR)
SANTA FE RESILIENTE	PROCESSO PARTICIPATIVO	MAPA + CONJUNTO DE PALAVRAS (PALAVRAS AÇÃO (SALTAR + ESCONDER + RODAR + OBSERVAR + ...) + PALAVRAS QUALIDADES ESPACIAIS E TEXTURAS (CORES + MATERIAIS + CHEIROS + SONS)) + DIVERSOS ELEMENTOS + CANETAS	1. EXPLORAR O PARQUE E RECOLHA DE ELEMENTOS NATURAIS | 2. REFLEXÃO SOBRE O MAPA DO ESPAÇO PÚBLICO | 3. MONTAGEM DA MAQUETA | 4. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 5. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÃO DAS PROPOSTAS	EXPLORAR (DESCOBRIR) | REFLETIR (IMAGINAR + DESCREVER) + AGIR (CRIAR + TRANSFORMAR) | PARTILHAR (DISCUTIR)
CENTRO HISTÓRICO ABIERTO	PROCESSO PARTICIPATIVO	KIT (DIVERSAS ACTIVIDADES PARA IMPRIMIR EM A4)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. APRESENTAÇÃO E EXPLICAÇÃO DOS RESULTADOS OBTIDOS	OBSERVAR (IDENTIFICAR) | AGIR (IMPLANTAR)
O JOGO COMO FERRAMENTA - BOAS PRÁTICAS URBANÍSTICAS PARA A PRIMEIRA INFÂNCIA BRASILEIRA	JOGO	MANUAL + CARTAS + TABULEIRO	1. DISPONIBILIDADE DO JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO ACERCA DAS IDEIAS PROPOSTAS NA ATIVIDADE	EXPLORAR | DESAFIAR | AGIR | AVALIAR
BRINCANDO COM CONFIANÇA	JOGO	2 MANUAIS (MANUAL DE REGRAS DO JOGO + MANUAL DE COMO DESENHAR TABULEIRO DE JOGO) + 1 APLICATIVO PARA TELEFONE (CAIXA DE JOGOS VIRTUAIS)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT DE JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO JOGO	DIALOGAR (OBSERVAR) | COMPARTILHAR | PRÔPOR
KUWAITSCAPES	JOGO	JOGO (CARTAS)	1. DISPONIBILIZAÇÃO DO KIT DE JOGO | 2. REALIZAÇÃO DA ATIVIDADE | 3. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO JOGO	OBSERVAR | REFLETIR | AGIR | DIALOGAR

KIT DE PARTICIPAÇÃO CONTÉM:

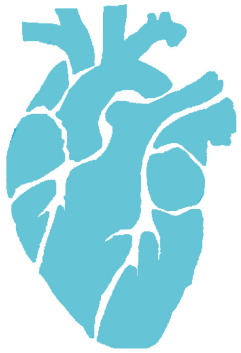
1 FOLHA DE INSTRUÇÕES

20 FOLHAS "O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?"

2 FOLHAS COM EXPLICAÇÃO DOS ICONES

20 PACOTES COM: CARTÕES COM ICONES (PESSOAS + MOBILIÁRIO + ACTIVIDADES) + 2 FOTOGRAFIAS + 2 CARTAS BRANCAS PARA DESENHAR

N 38° 43´ 11.688"
W 9° 20´ 09.502"



PARTICIPE
A SUA IDEIA . O SEU LUGAR
BAIRRO CABEÇO DE MOURO B

INSTRUÇÕES DO KIT DE PARTICIPAÇÃO

1.OBJECTIVO
ESTE KIT DE PARTICIPAÇÃO PARA CRIANÇAS ENTRE 3 E 4 ANOS, PRETENDE QUE AS MESMAS OLHEM PARA ESTES DOIS LUGARES ESPECIFICOS DO BAIRRO (RIBEIRA SASSOEIROS + CENTRO COMUNITÁRIO), E ATRAVÉS DE ICONES (PESSOAS + MOBILIÁRIO + ACTIVIDADES) ESCOLHAM TRÊS QUE GOSTARIAM DE VER REALIZADOS NESTES LUGARES. SE NÃO TIVEREM OS ICONES PODEM DESENHAR NAS CARTAS EM BRANCO.

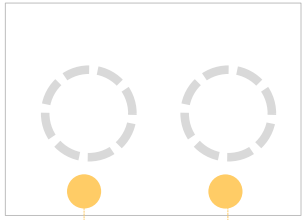
2. DINÂMICA
ESTE KIT DE PARTICIPAÇÃO PARA CRIANÇAS ENTRE 3 E 4 ANOS É COMPOSTO POR 1 EXERCICIO DE REFLEXÃO. NESTE EXERCICIO PRETENDE-SE CONHECER OS DESEJOS E SONHOS DAS CRIANÇAS PARA ESTES DOIS LUGARES (RIBEIRA SASSOEIROS + CENTRO COMUNITÁRIO).

TEMPO DURAÇÃO:
1 HORA

ACTIVIDADE REALIZAR NO:
COLÉGIO

3. EXPLICAÇÃO DO EXERCICIO

FOLHAS + PACOTES: 1 POR CADA CRIANÇA
IMPRESSÃO: CORES
RECOMENDAÇÕES:
É IMPORTANTE QUE CADA CRIANÇA SELECIONE 3 ICONES PARA CADA LUGAR



O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?

NOME: .....
IDADE: .....



RIBEIRA DE SASSOEIROS



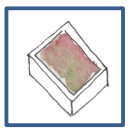
CENTRO COMUNITÁRIO

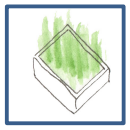
MOBILIÁRIO | VEGETAÇÃO | USOS

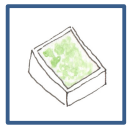

FLORES


FLORES


RELVA


HORTA


HORTA


HORTA


ÁRVORE

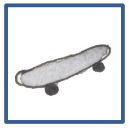

ÁRVORE


CANDEEIRO


BANCO E ÁRVORE


MERCADO


BANCO


SKATE


PINTAR



CAIXOTE LIXO


ANIMAIS

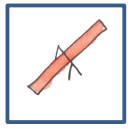

BICICLETA


PASSADEIRA


PALCO


ESTENDAL ROUPA


PARAGEM AUTOCARRO

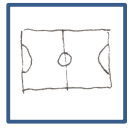

BALANÇO


BONCEO DE MOLA


CARROSSÉIS


BALOIÇO


ESCORREGA


CAMPO DESPORTIVO

OPORTUNIDADES PARA BRINCAR E PRATICAR ACTIVIDADE FÍSICA


ANDAR DE SKATE


PULAR


ANDAR BICICLETA


JOGAR À BOLA


ANDAR BALOIÇO


ANDAR DE BALANÇO


PINTAR


DANÇAR


DANÇAR


PRATICAR DESPORTO


PRATICAR DESPORTO


PRATICAR DESPORTO


JOGAR À BOLA

SALTAR À CORDA

JOGO DA CADEIRA

JOGO DO LENÇO

JOGO DO GALO

JOGO DA MACACA

JOGO DOS PÉS

TWISTER

OPORTUNIDADES PARA CAMINHAR

CORRER

ANDAR

PASSEAR

PASSEAR CÃO

PASSEAR

OPORTUNIDADES PARA CONVERSAR

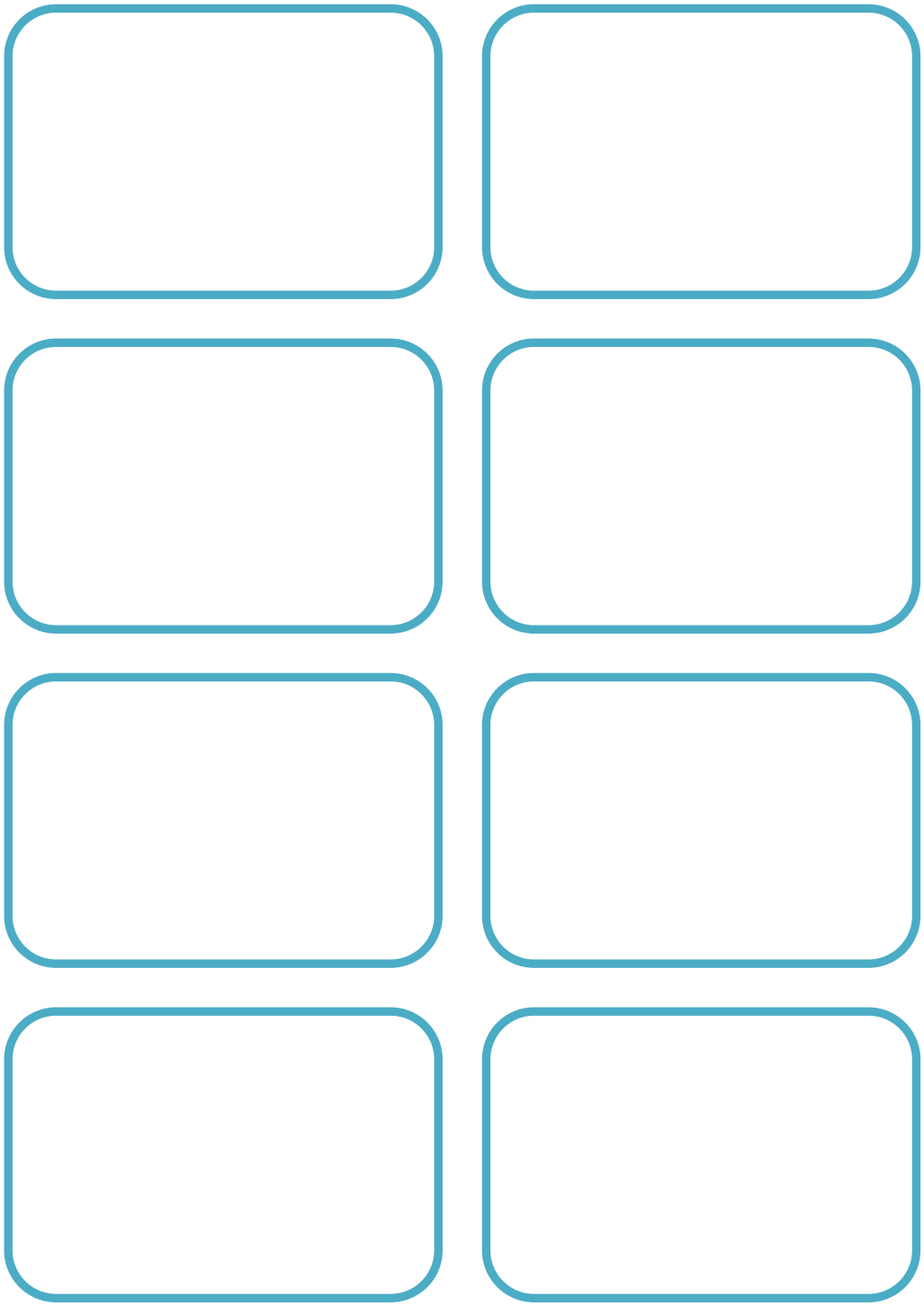
SENTAR

CONVERSAR

SENTAR E CONVERSAR

SENTAR

IMAGENS COM BASE NO LIVRO *HANDMADE URBANISM*, DE ROSA, M. L., & WEILAND, U. E.



Anexo C| Experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar

2| *Toolkit* do OLHAR – 5-6 ANOS



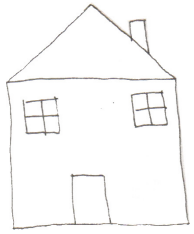
O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?

NOME: .....
IDADE: .....

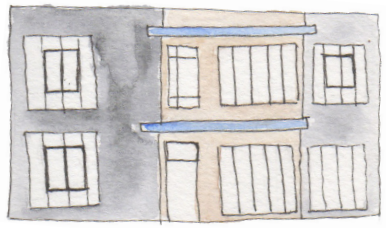
PERCURSO CASA - ESCOLA

NOME: .....
IDADE: .....

DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO

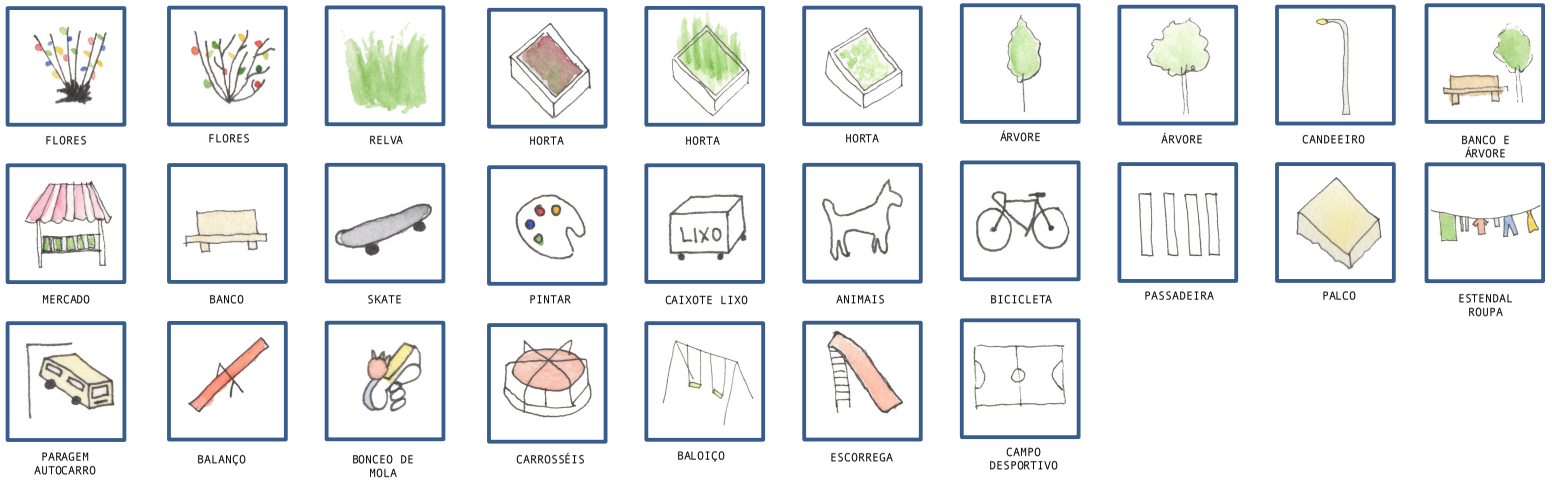


MINHA CASA



ESTA É MINHA ESCOLA

MOBILIÁRIO | VEGETAÇÃO | USOS



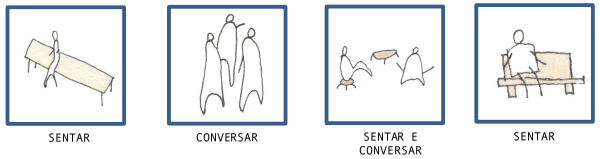
OPORTUNIDADES PARA BRINCAR E PRATICAR ACTIVIDADE FÍSICA



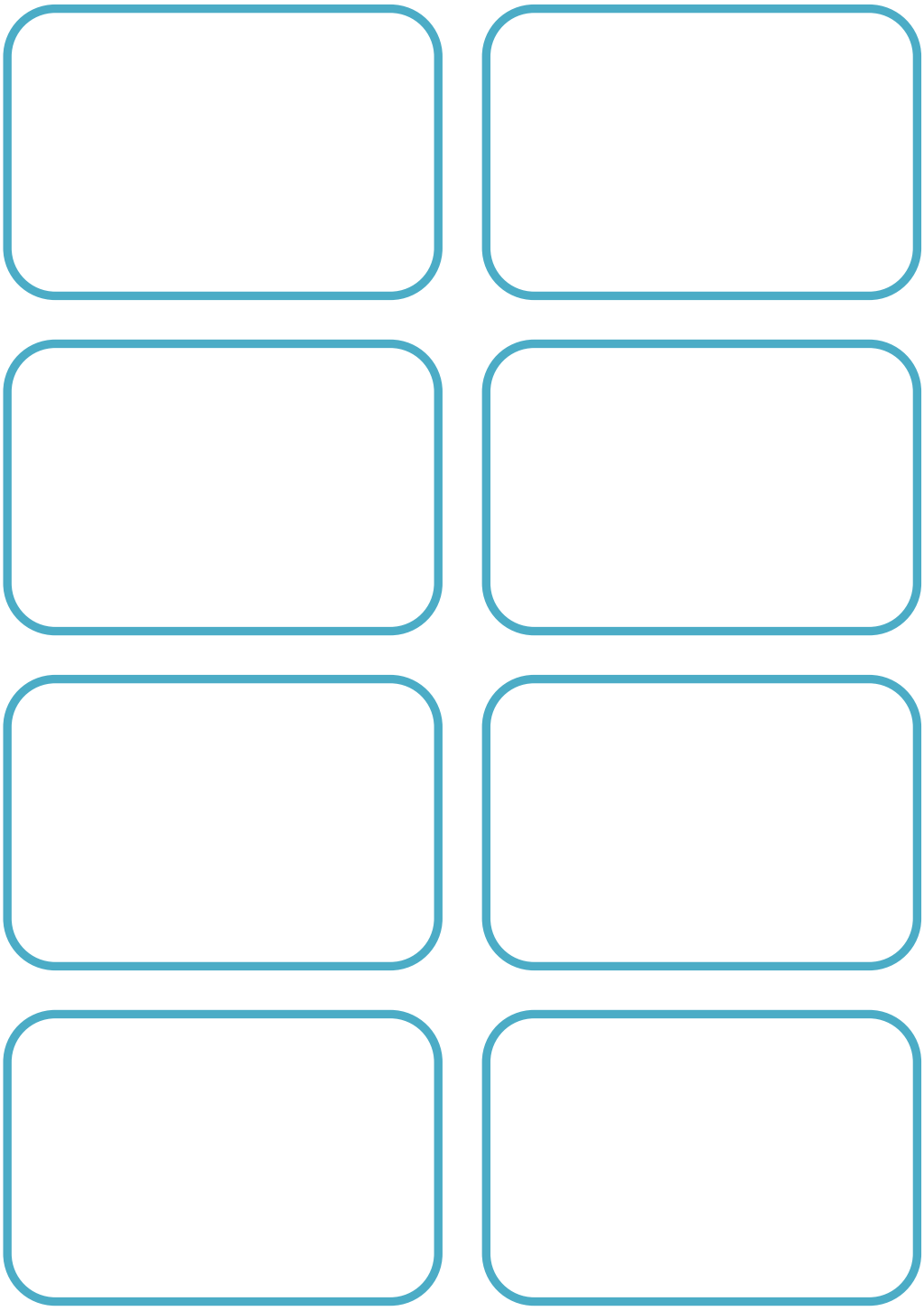
OPORTUNIDADES PARA CAMINHAR



OPORTUNIDADES PARA CONVERSAR



IMAGENS COM BASE NO LIVRO *HANDMADE URBANISM*, DE ROSA, M. L., & WEILAND, U. E.



Anexo C| Experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar

3| *Toolkit* do OLHAR – 7-12 ANOS + 13-18 ANOS + ADULTOS


CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
RIBEIRA DE SASSOEIROS

O QUE FAZ UM BOM LUGAR?

USOS E ACTIVIDADES

- DIVERSÃO
- ACTIVO
- VITALIDADE
- ESPECIAL
- AUTENTICIDADE
- ÚTIL
- NATURAL
- COLABORATIVO
- SUSTENTÁVEL

CONFORTO E IMAGEM

- SEGURANÇA
- LIMPO
- VERDE
- LUGAR PARA SENTAR
- ESPIRITUAL
- CHAMATIVO
- ATRATIVO
- HISTÓRICO

ACESSIBILIDADE E CONEXÕES

- CONTINUIDADE
- PROXIMIDADE
- CONECTIVIDADE
- FÁCIL DE USAR/ENTENDER
- CAMINHÁVEL
- CONVENIÊNCIA
- ACESSIBILIDADE

SOCIABILIDADE

- HOSPITALIDADE
- INTERATIVIDADE
- COOPERATIVO
- ORGULHO
- FORTALECER A VIZINHANÇA
- AMIGÁVEL
- INTERATIVO
- ACOLHEDOR

O QUE GOSTAS NESTE LUGAR?

O QUE NÃO GOSTAS NESTE LUGAR?

O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?

SOLUÇÕES, DESEJOS E SONHOS

Anexo C| Experiência PARTICIPE: a sua ideia, o seu lugar

4| Resultados dos *toolkits*


















O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Yasmine
IDADE: 3
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Diogo
IDADE: 4
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Tomás Amaral
IDADE: 3
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO

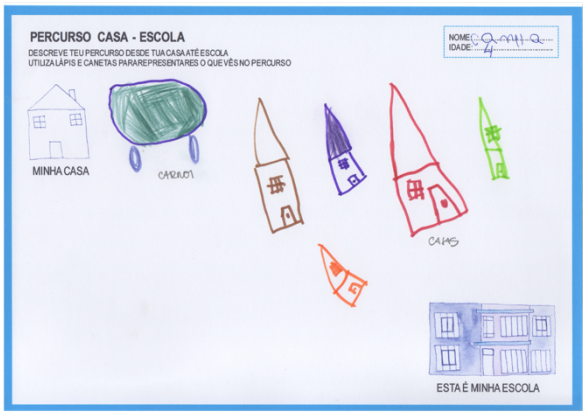

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Rodrigo Tavares
IDADE: 4
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO

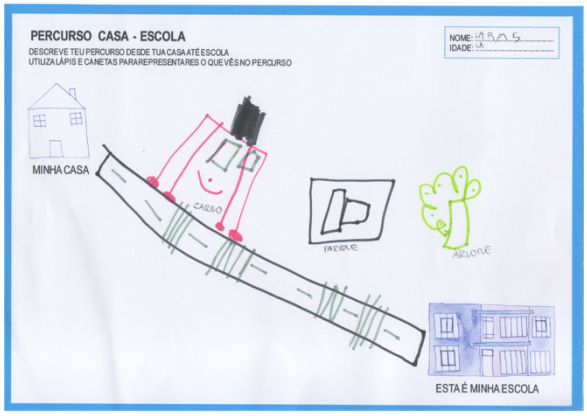

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Joana Costa
IDADE: 3
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: André
IDADE: 4
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO

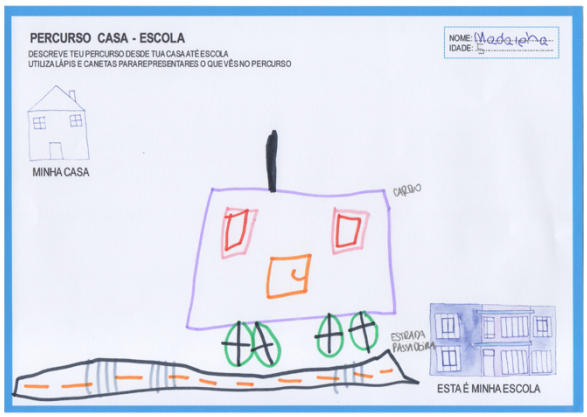

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Santiago Mendes
IDADE: 3
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
NOME: Lara
IDADE: 4
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO

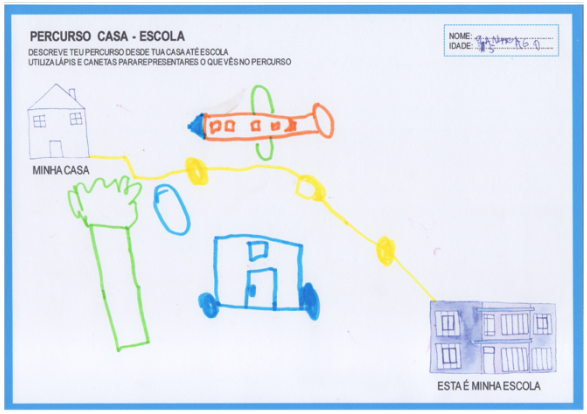

PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
CARRO
CASAS
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
CARRO
PARQUE
ARVORE
ESTA É MINHA ESCOLA

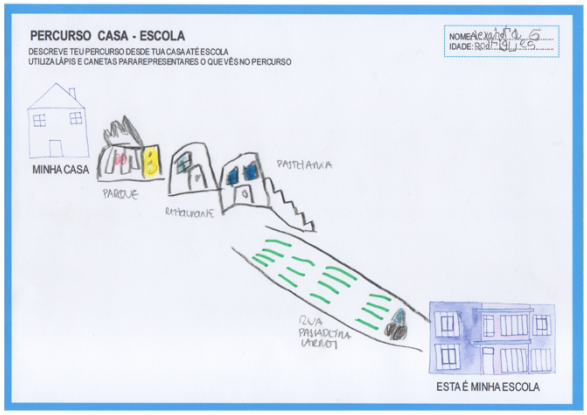

PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
CARROS
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
CARRO
ESTRADA
PASSADEIRA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
PARQUE
ARVORES
CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
PARQUE
PASTELARIA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA

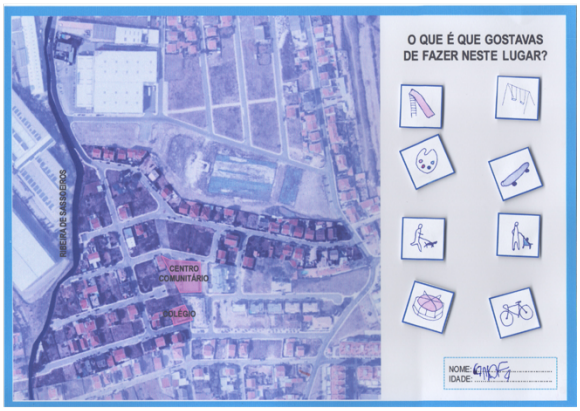

PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
DESCREVE TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA
UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO
NOME:
IDADE:
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Gonçalo
IDADE: 4

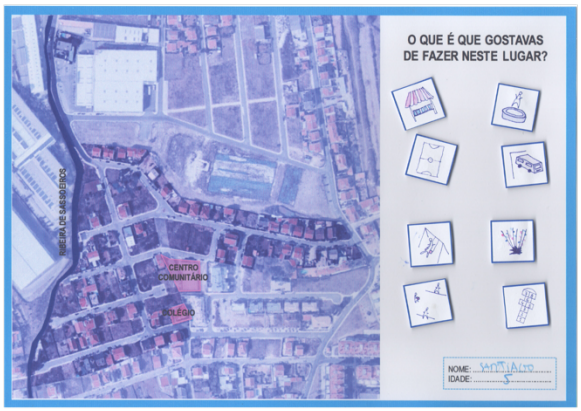

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Leonor
IDADE: 4


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Alexandre
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Inês
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Soraia
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Luca
IDADE: 5


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Santiago
IDADE: 5

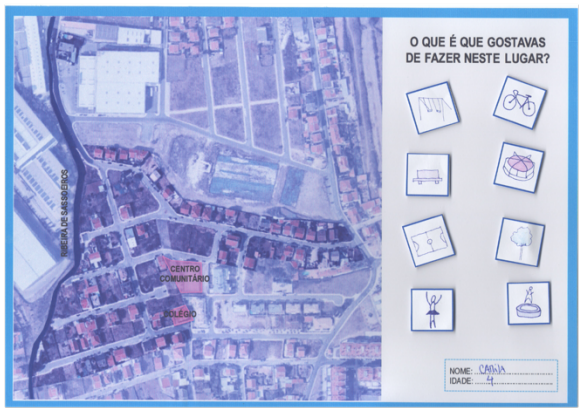

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SASSOEIROS
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
NOME: Eva
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:

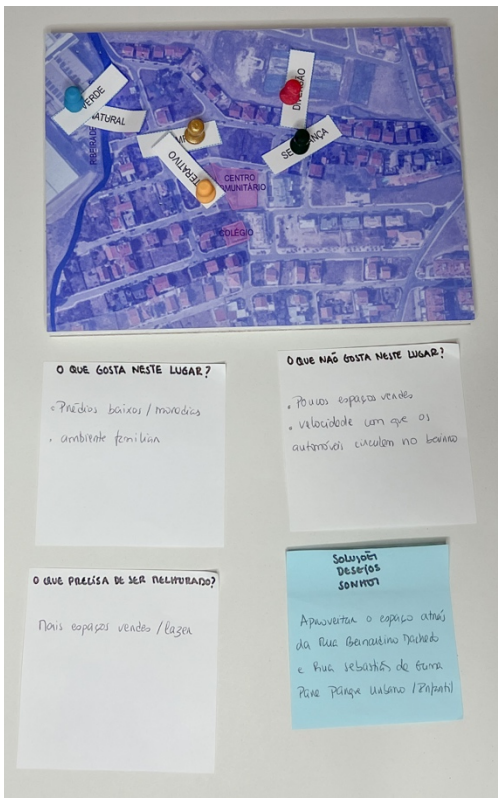

O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:


O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:

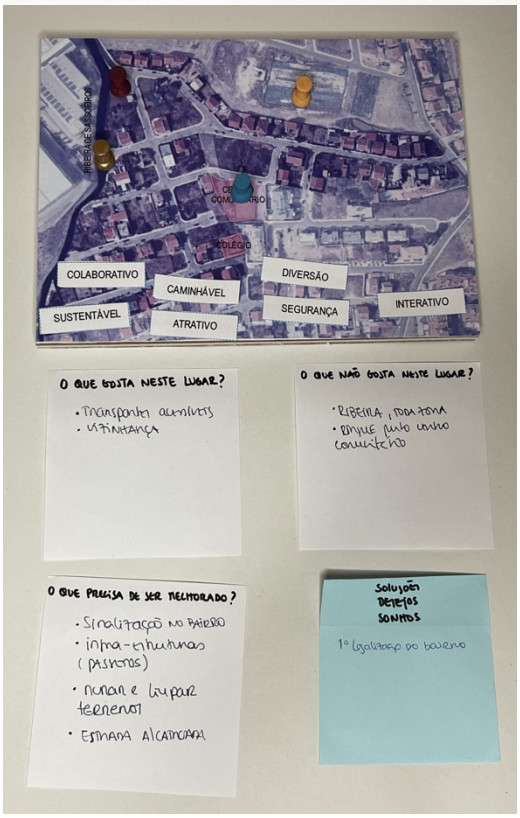
O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:

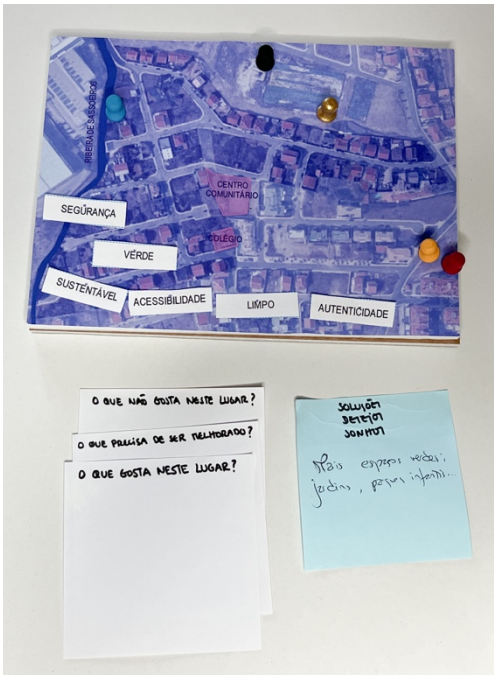
O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
RIBEIRA DE SANTO ESPÍRITO
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
NOME:
IDADE:

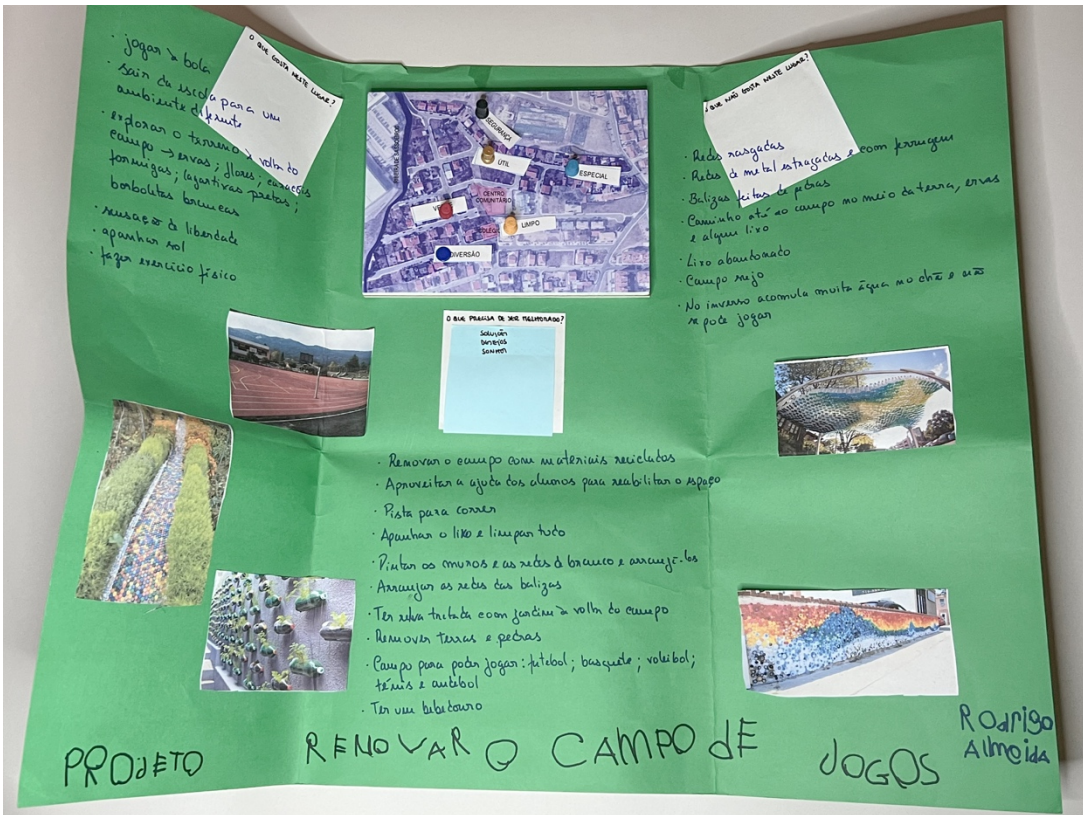

VERDE
NATURAL
DIVERSÃO
SEGURANÇA
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
RIBEIRA DE SASSORIO
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
- Prédios baixos / moradias
- ambiente familiar
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
- Poucos espaços verdes
- Velocidade com que os automóveis circulam no bairro
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
Mais espaços verdes / Lazer
SOLUÇÕES DESEJOS SONHOS
Aproveitar o espaço atrás da Rua Bernardino Machado e Rua Sebastião de Sousa Pinto Parque Urbano / Infantil


NATURAL
COOPERATIVO
CAMINHÁVEL
DIVERSÃO
SEGURANÇA
RIBEIRA DE SASSORIO
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
Tranquilidade
Baixa densidade populacional
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
A existência de vários terrenos que não estão devidamente valorizados e cuidados. Seria muito mais agradável se fossem espaços verdes ou hortas urbanas ou parques infantis ou zonas de lazer ou piqueniques
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
Arranjar estradas e passeios. Sensibilizar a população para a correta deposição de resíduos. Criar hortas urbanas e espaços verdes de lazer.
SOLUÇÕES DESEJOS SONHOS
Espaços verdes acessíveis ao público.
Hortas urbanas.
Parque infantil interessante e seguro com muitas árvores e sombras.


RIBEIRA DE SASSORIO
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
ACESSIBILIDADE
LIMPO
DIVERSÃO
SEGURANÇA
HOSPITALIDADE
FORTALECER A VIZINHANÇA
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
Café D. Filipe
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
Sujidade ribeira
"Centro comunitário"
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
- Arranjar estradas + passeios
- Limpeza contentores
SOLUÇÕES DESEJOS SONHOS
Limpeza do bairro
Lugar para crianças e pessoas poderem ir no parque
Transformar centro comunitário


RIBEIRA DE SASSORIO
CENTRO COMUNITÁRIO
ESCOLA
COLABORATIVO
SUSTENTÁVEL
CAMINHÁVEL
ATRATIVO
DIVERSÃO
SEGURANÇA
INTERATIVO
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
- Transportes acessíveis
- Vizinhança
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
- Ribeira / poluição
- Pinhal junto centro comunitário
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
- Sinalização no bairro
- infra-estruturas (passeios)
- limpar e limpar terrenos
- Semana Alcatraz
SOLUÇÕES DESEJOS SONHOS
1º Legislação do bairro


RIBEIRA DE SANTARÉM
CENTRO COMUNITÁRIO
COLÉGIO
SEGURANÇA
VERDE
SUSTENTÁVEL
ACESSIBILIDADE
LIMPO
AUTENTICIDADE
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
SOLUÇÕES DETETOR JOANITO
Mais espaços verdes, jardins, parques infantis...


· jogar à bola
· sair da escola para um ambiente diferente
· explorar o terreno à volta do campo → ervas; flores; árvores; formigas; lagartixas pretas; borboletas brancas
· sensação de liberdade
· apanhar sol
· fazer exercício físico
O QUE GOSTA NESTE LUGAR?
O QUE NÃO GOSTA NESTE LUGAR?
· Redes rasgadas
· Redes de metal estragadas e com ferrugem
· Balizas feitas de pedras
· Caminho até ao campo no meio de terra, ervas e algum lixo
· Lixo abandonado
· Campo mojo
· No inverno acumula muita água no chão e não se pode jogar
O QUE PRECISA DE SER MELHORADO?
Soluções Detetor Joanito
· Renovar o campo com materiais reciclados
· Aproveitar a ajuda dos alunos para reabilitar o espaço
· Pista para correr
· Apanhar o lixo e limpar tudo
· Pintar os muros e as redes à branco e arranjá-los
· Arranjar as redes das balizas
· Ter relva tratada com jardins à volta do campo
· Remover terras e pedras
· Campo para poder jogar: futebol; basquete; voleibol; ténis e andebol
· Ter um balneário
PROJETO
RENOVAR O CAMPO DE JOGOS
Rodrigo Almeida

Anexo D| Experiência TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

1| *Toolkits* para atividades propostas pelas masterclasses



International Conference and Summer School'2019 Technopolitics in Urban Regeneration: Co-creating Public Spaces

Mapping the Intangible Heritage

Mapeamento de território e comunidade

Bairro: Cabeço de Mouro B_____ Data: _____

Responsável: _____ Grupo: _____

TUR'19

ISCTE . CASCAIS

COR MARCADOR

TANGÍVEL

- Serviços público - coletivo
- Serviços privados
- Desafios
- Problemáticas
- Outros

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Observações:



Mapping the Intangible Heritage

Mapeamento de território e comunidade

Bairro: Cabeço de Mouro B_____ Data: _____

Responsável: _____ Grupo: _____

TUR'19

ISCTE . CASCAIS

COR MARCADOR

INTANGÍVEL

- Serviços público - coletivo
- Serviços privados
- Desafios
- Problemáticas
- Outros

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Observações:



Mapping the Intangible Heritage

Mapeamento de território e comunidade

Bairro: Peões _____ Data: _____

Responsável: _____ Grupo: _____

TUR'19

ISCTE . CASCAIS

COR MARCADOR

TANGÍVEL

- Serviços público - coletivo
- Serviços privados
- Desafios
- Problemáticas
- Outros

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Observações:



Mapping the Intangible Heritage

Mapeamento de território e comunidade

Bairro: Peões _____ Data: _____

Responsável: _____ Grupo: _____

TUR'19

ISCTE . CASCAIS

COR MARCADOR

INTANGÍVEL

- Memória
- Identidade
- Sons
- Cheiros
- Outros

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Nome marcador :

Tipo formato:

Observações:



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
CONTENTORES LIMPOS
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
ESPAÇO DESPORTIVO DE QUALIDADE
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
RIBEIRA LIMPA
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
ESPAÇO PÚBLICO DE QUALIDADE
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
DINAMIZAR CENTRO COMUNITÁRIO
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO
ESPAÇO PARA AS CRIANÇAS

TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
DESAFIO
PARTICIPANTE
OBS:
1
2
3
SOLUÇÕES

TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019

OBS:

DESAFIO

PARTICIPANTE

SOLUÇÕES

1

2

3

ESPAÇO PÚBLICO DE QUALIDADE



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DOS PEÕES

LARGO PARA AS PESSOAS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DOS PEÕES

ESPAÇO PARA AS CRIANÇAS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DOS PEÕES

ESPAÇO PÚBLICO DE QUALIDADE



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

DINAMIZAR CENTRO COMUNITÁRIO



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

ESPAÇO PARA AS CRIANÇAS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

VEÍCULOS ORGANIZADOS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DOS PEÕES

ESPAÇO DESPORTIVO DE QUALIDADE



TUR . ESCOLA DE VERÃO 20 19
BAIRRO DOS PEÕES

CONTENTORES LIMPOS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DOS PEÕES

CONTENTORES LIMPOS



TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

ESPAÇO DESPORTIVO DE QUALIDADE



TUR . ESCOLA DE VERÃO 20 19
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

RIBEIRA LIMPA

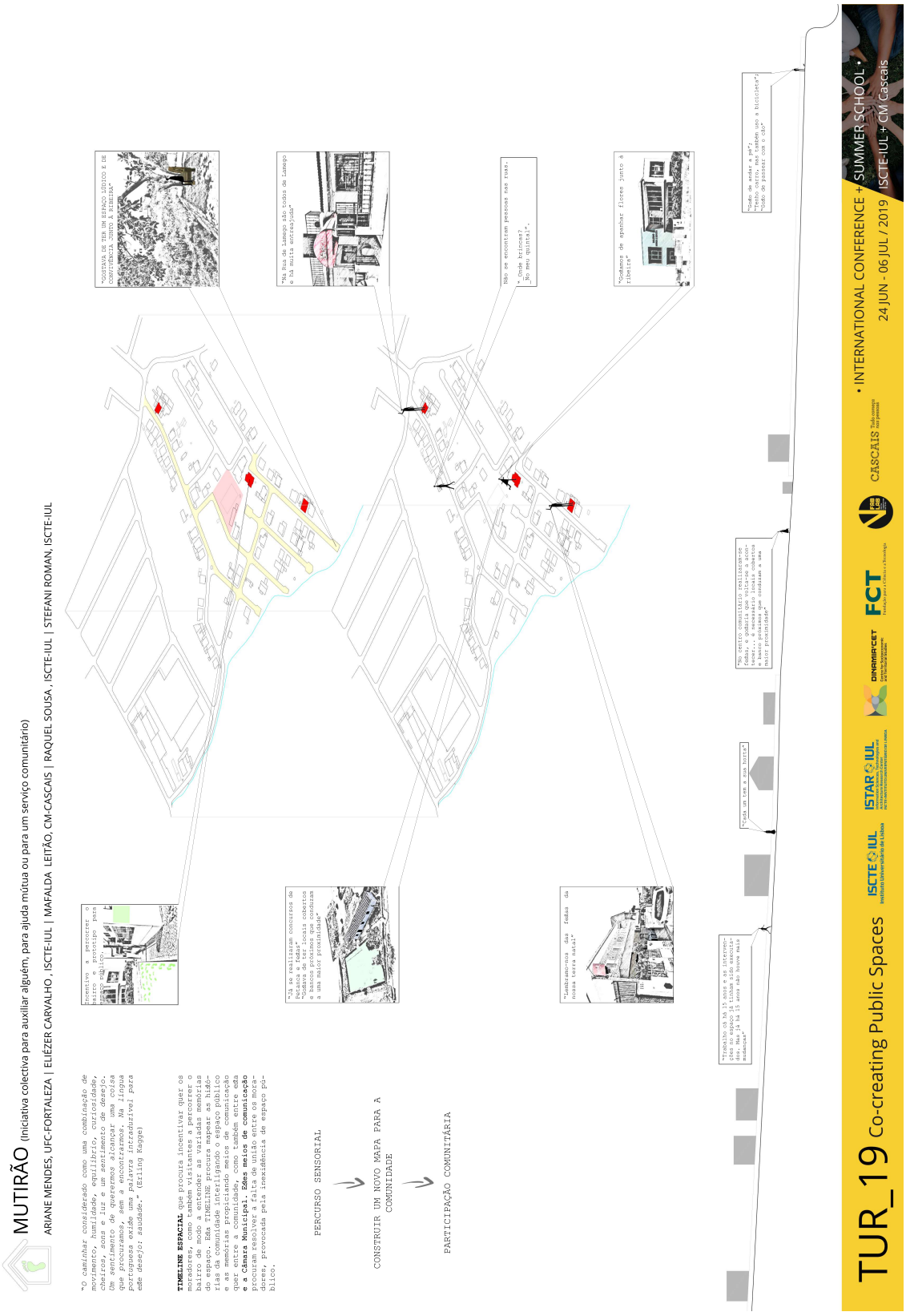


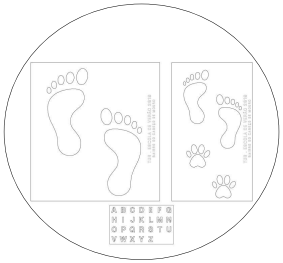
TUR . ESCOLA DE VERÃO 2019
BAIRRO DO CABEÇO DE MOURO

Anexo D| Experiência TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

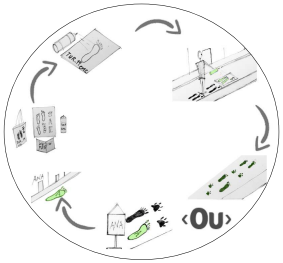
2| Propostas finais de cada grupo.

Disponível em: https://turcocreating.weebly.com/plataforma.html. (consultado em 10 jun. 2023).



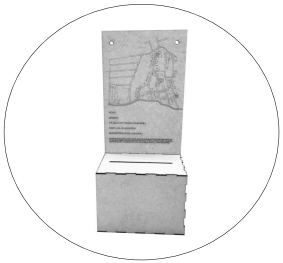


Toolkit stencil



Time-line Espacial e Prototipagem Espaço Público

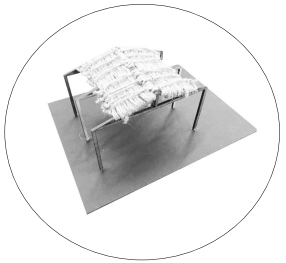




Coletor de Memórias



Arquivador da Recolha





Desafios



Qualificação do Espaço Urbano



Pick-UP ribeira

Código de boas práticas participativas

ISADORA CABRAL , Centro Universitário Belas Artes de São Paulo | JOÃO PARCELAS , ISCTE-IUL | MIGUEL NARCISO , Câmara Municipal de Cascais | NANCY BOLETO , ISCTE-IUL

Contexto :

No **âmbito da escola de verão TECHNOPOLITICS IN URBAN REGENERATION** desenvolvemos um estudo sobre o Bairro Cabeço de Mouro B- S. Domingos de Rana, envolvendo visitas ao bairro, entrevistas a moradores e derivas sensoriais para identificar a melhor proposta de melhoria da qualidade vida dos moradores.



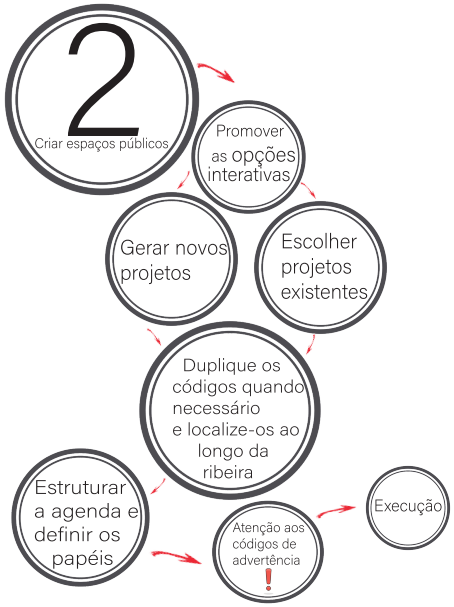
Proposta :

A presente proposta envolve a criação de um sistema interativo que poderá ser executado na sua versão digital **(protótipo de aplicação)** ou analógica, esperando-se que, por meio de esquemas didáticos e simples seja possível realizar intervenções ao longo da Ribeira de Sassoeiros, local que desperta o interesse dos moradores.

Rede social :

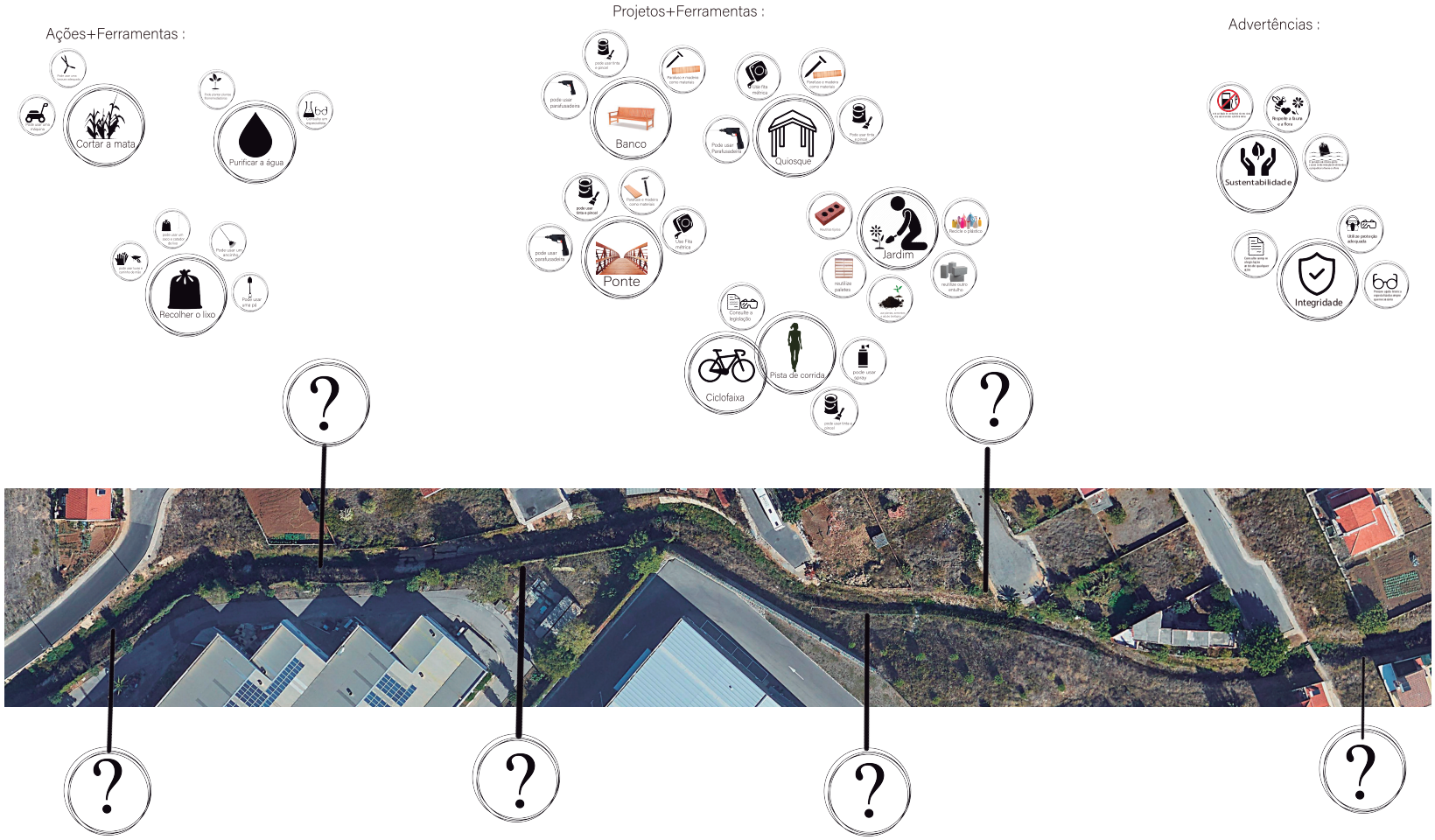
No formato digital do nosso protótipo, criámos um grupo no facebook, o qual vem a permitir o contato entre moradores e possíveis interessados em participar na revitalização da Ribeira Sassoeiros: Qualificar a Ribeira de Sassoeiros - Cabeço de Mouro.







CÓDIGO DE BOAS PRÁTICAS PARTICIPATIVAS



OCUPA PEÕES

ELISABETE TOMAZ, ISCTE_IUL | JOSÉ HAMRA, Pesquisador Independente |
RAQUEL LOPES, UAL | SARA JESUS, ISCTE-IUL | VANDA CARVALHO, CM CASCAIS

AUGI: Bairro dos Peões, São Domingos de Rana, Cascais

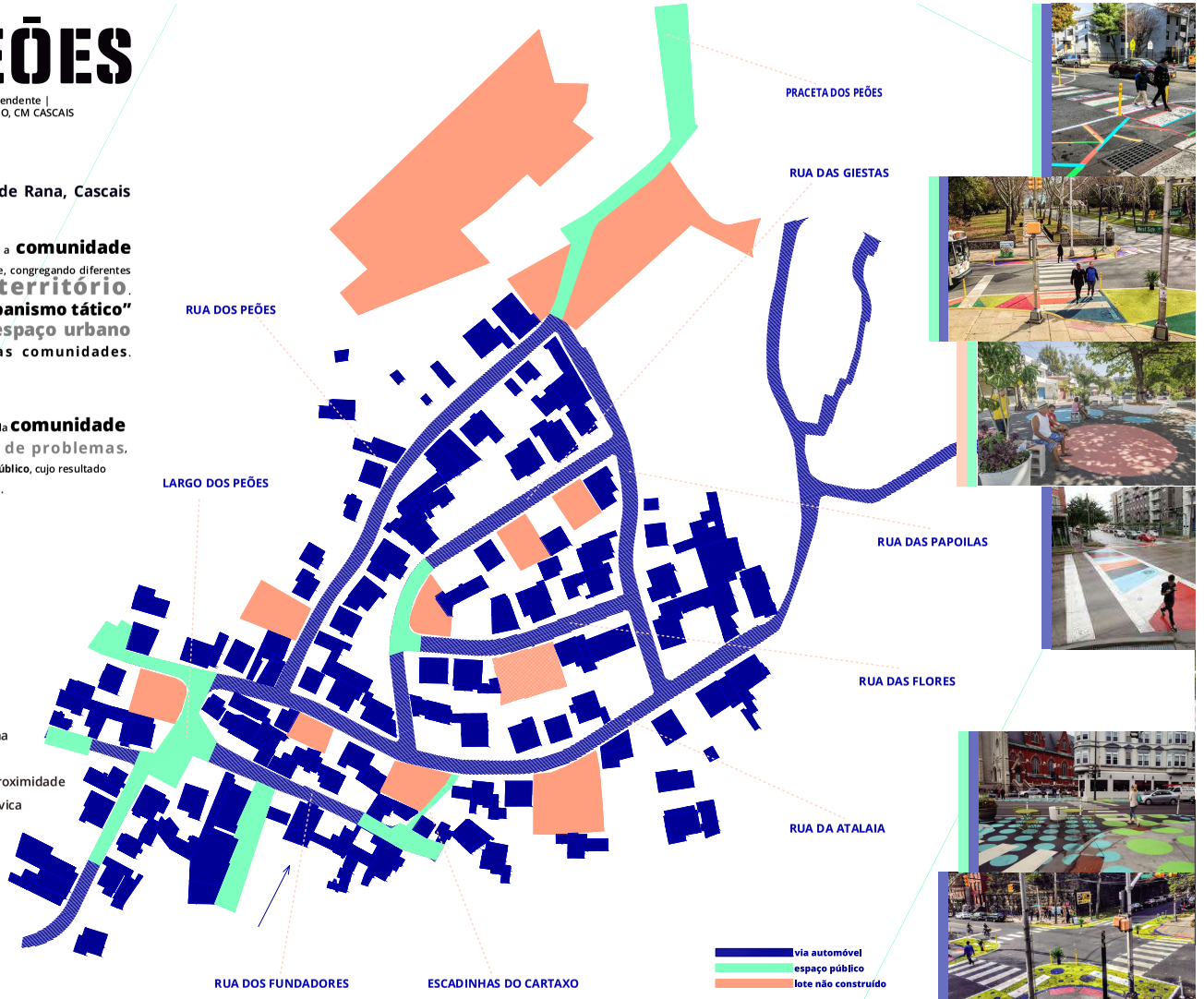
Um **urbanismo participativo** permite que a **comunidade** contribua para modificar o espaço urbano e o local onde vive, congregando diferentes abordagens, visões e realidades existentes no **território**. Este pode ser alimentado por **micro-práticas** de **"urbanismo tático"** no sentido de promover a **reapropriação do espaço urbano** pelos seus principais **atores** bem como a **ativação das comunidades**.

OBJETIVO GERAL

Estimular a **participação** e o **empoderamento** da **comunidade** através ferramentas/propostas criativas para **resolução de problemas**, demonstradas em **ações informais e temporárias no espaço público**, cujo resultado pode contribuir para **decisões políticas de longo prazo**.

ESPAÇO PÚBLICO
- Lazer
- Encontro
- Memória
- Mobilidade
- Segurança

REAPROPRIAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO
- Adequação à vida quotidiana
- Melhoria da segurança
- Promoção de relações de proximidade
- Aumento da participação cívica
- Ativação da comunidade



JOGO DE INTERVENÇÃO NO ESPAÇO PÚBLICO













Este é um jogo de aventura.

A ideia deste jogo não é mudar posições num tabuleiro, mas sim num bairro.
Assim como as pessoas, este bairro também é vivo. Cresce, evolui, amadurece e transforma-se. Mas é diferente de outros jogos. Aqui, são os peões que mudam o tabuleiro ou, se se preferir, pode se dizer que neste jogo são os peões que mudam o bairro. O que importa é que aqui sempre foi assim que se jogou. Neste pedaço de terra, peões que mudam o tabuleiro não se trata de novidade, mas de tradição.

REGRA 01: Quanto mais gente melhor e mais divertido o jogo, sempre!

REGRA 02: Este é um jogo de intervenção no espaço público. Os mostruários possuem cartas de ideias de aplicação, os moldes guiam para a prática e as fotos são exemplos para estimular a criatividade.

Posicionam-se os moldes onde se gostaria de intervir e pinta-se com as latas de spray os símbolos.

REGRA 03: Usar a criatividade sempre, inclusive podem usar se as cartas, fotos e moldes de outras maneiras.

DESAFIOS

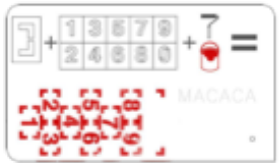
Caixa 1
Incentivar os automobilistas a circular a uma velocidade reduzida e, desta forma, respeitar a mobilidade dos peões.

Caixa 2
Fazer com que os automóveis não atrapalhem a vida dos moradores ao estacionar de forma inadequada.

Caixa 3
Criar espaços de jogos para crianças, adultos e idosos se poderem divertir no próprio bairro.

Caixa 4
Criar espaços públicos para estar, descansar e conversar.











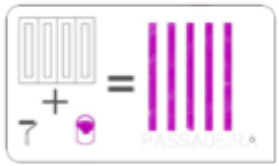








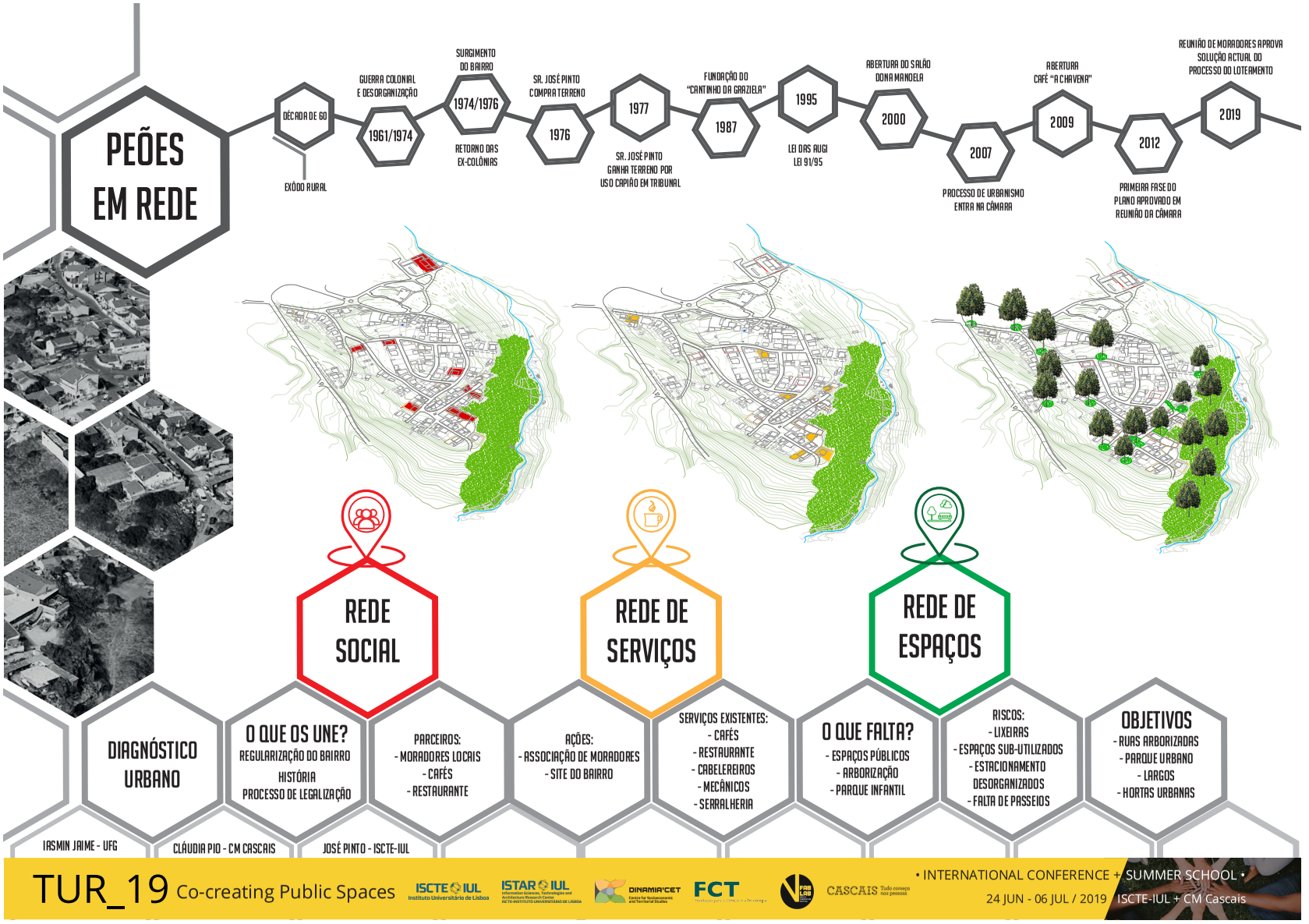






	ANÁLISE E REFLEXÃO Observação e mapeamento participativo	CURTO PRAZO Micro-práticas para resgate do espaço público	MÉDIO PRAZO Micro-práticas para resgate do espaço público	LONGO PRAZO Análise do impacto das Micro-práticas
AÇÕES	Visitas ao Bairro dos Peões Entrevistas à população Registo áudio-visual do bairro Timeline virtual	Evento Pop-Up Largo *Este Largo podia ser* Entrega de jogo de intervenção no espaço público à Associação de moradores Dinamização de Tarde de jogo	Continuação dos Eventos POP UP: Pop Up Escadinhas, Pop Up Praceta Jogo de Intervenção no espaço público	Análise e registo fotográfico do impacto do jogo no espaço público Disponibilização online e entrega à Câmara Municipal de Cascais
PARCEIROS	Moradores do Bairro dos Peões Associação de moradores ISCTE - TUR Câmara Municipal de Cascais	Moradores do Bairro dos Peões Associação de moradores ISCTE - TUR Câmara Municipal de Cascais	Moradores do Bairro dos Peões Associação de moradores Colectividades locais	Moradores do Bairro dos Peões Associação de moradores ISCTE - TUR Câmara Municipal de Cascais

PROMOÇÃO DAS RELAÇÕES DE PROXIMIDADE — AUMENTO DA PARTICIPAÇÃO CÍVICA — ATIVAÇÃO DA COMUNIDADE — MELHORIA DA QUALIDADE DO ESPAÇO PÚBLICO E SEGURANÇA


PEÕES EM REDE
DÉCADA DE 60
ÊXODO RURAL
GUERRA COLONIAL E DESORGANIZAÇÃO
1961/1974
SURGIMENTO DO BAIRRO
1974/1976
RETORNO DAS EX-COLÓNIAS
SR. JOSÉ PINTO COMPRA TERRENO
1976
1977
SR. JOSÉ PINTO GANHA TERRENO POR USO CAPIÃO EM TRIBUNAL
FUNDAÇÃO DO "CANTINHO DA GRAZIELA"
1987
1995
LEI DAS AUGI LEI 91/95
ABERTURA DO SALÃO DONA MANOELA
2000
2007
PROCESSO DE URBANISMO ENTRA NA CÂMARA
ABERTURA CAFÉ "A CHAVENA"
2009
2012
PRIMEIRA FASE DO PLANO APROVADO EM REUNIÃO DA CÂMARA
REUNIÃO DE MORADORES APROVA SOLUÇÃO ACTUAL DO PROCESSO DO LOTEAMENTO
2019
REDE SOCIAL
REDE DE SERVIÇOS
REDE DE ESPAÇOS
DIAGNÓSTICO URBANO
O QUE OS UNE?
REGULARIZAÇÃO DO BAIRRO
HISTÓRIA
PROCESSO DE LEGALIZAÇÃO
PARCEIROS:
- MORADORES LOCAIS
- CAFÉS
- RESTAURANTE
AÇÕES:
- ASSOCIAÇÃO DE MORADORES
- SITE DO BAIRRO
SERVIÇOS EXISTENTES:
- CAFÉS
- RESTAURANTE
- CABELEREIROS
- MECÂNICOS
- SERRALHERIA
O QUE FALTA?
- ESPAÇOS PÚBLICOS
- ARBORIZAÇÃO
- PARQUE INFANTIL
RISCOS:
- LIXEIRAS
- ESPAÇOS SUB-UTILIZADOS
- ESTACIONAMENTO DESORGANIZADOS
- FALTA DE PASSEIOS
OBJETIVOS
- RUAS ARBORIZADAS
- PARQUE URBANO
- LARGOS
- HORTAS URBANAS
IASMIN JAIME - UFG
CLÁUDIA PIO - CM CASCAIS
JOSÉ PINTO - ISCTE-IUL
TUR_19 Co-creating Public Spaces
ISCTE IUL
ISTAR IUL
DINAMIA'CET
FCT
CASCAIS
• INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL •
24 JUN - 06 JUL / 2019 | ISCTE-IUL + CM Cascais


TUR'19
RISCOS
OPORTUNIDADES
AÇÕES
BEM-VINDOS À REDE DOS PEÕES
VOCÊ ESTÁ AQUI
REDE SOCIAL
REDE VERDE
REDE DE SERVIÇOS
TALAÍDE
PEÕES EM REDE
TUR_19 Co-creating Public Spaces
ISCTE IUL
ISTAR IUL
DINAMIA'CET
FCT
CASCAIS
• INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL •
24 JUN - 06 JUL / 2019 ISCTE-IUL + CM Cascais

3| Análise do laboratório de coprodução de cada proposta – processo, resultado e atividades futuras

GRUPO AMARELO

MUTIRÃO

PROCESSO

IDENTIFICAÇÃO

BARREIRAS
Infraestruturas (rede viária + sinalização) +
Acessibilidade ao bairro + Entulho nas ruas +
População envelhecida

RISCOS
Falta de pessoas nas ruas (sensação externa)
+ falta de confiança dos moradores

AÇÕES
Espaço publico na ribeira + convívio no
centro comunitário + ciclovia com extensão do
corredor ecológico para interior do bairro

PARCEIROS
Centro Comunitário + Creche + Cafés +
Associação de Moradores + CMC + Recheio

Apos identificação das ações possíveis no
território – Bairro Cabeço de Mouro B, o
grupo começou por mapear a história das
pessoas que habitam no bairro, através do
relato escrito ou gravado do depoimento das
pessoas, contando sua historia de vida no
bairro. Este mapeamento de historias,
permitiu começar a criar uma time-line
espacial do bairro e dos seus habitantes.

Neste relato histórico fazem parte as
histórias da Fernanda e do João, Nuno,
Carlota, Helena, Jacinto, Pilar, Odete e
Manuel.

Na fase de exploração e identificação de
ações possíveis no território, o grupo
verificou que existia diverso "entulho"
espalhado por diversos lotes vazios e
passeios, tais como, sofás, mesas, madeiras,
o que suscitou a possível reutilização dos
materiais para criação de mobiliário urbano.

RESULTADO FINAL

O projeto final para ação no território,
passou por desenvolver 3 ações : 1|
intervenção no espaço publico do bairro, com
criação de uma timeline espacial,
incentivando os moradores percorrer o bairro
e a marcar sua memória - memória afetiva, no
chão; 2| transformar o centro comunitário em
laboratório cívico, fazendo deste um ponto
de encontro para a população e reativar
campo desportivo; 3| reabilitação da
ribeira, imaginando ao longo desta um
guarda-corpo para proteção das pessoas e
criação de um banco, com a reutilização de
paletes, fornecidos por um dos parceiros
identificados – Recheio.

O Mutirão, nome dado pelo grupo, significa
uma iniciativa coletiva para auxiliar
alguém, para ajuda mútua ou para um serviço
comunitário.

O projeto passou por desenvolver dois
toolkits para dar respostas as ações
identificadas para co-criação do espaço
publico: o primeiro toolkit permite através
de diversos stencils com pés, patas e
letras, usando spray, criar no espaço
publico uma timeline com as diversas
historias dos moradores; um toolkit que é um
coletor de memórias, que permite coletar as
diversas historias e memorias dos moradores,
que fica arquivado num livro disponível no
centro comunitário; e um desafio que foi
lançado aos moradores, deixando diversas
placas ao longo da ribeira, para parar e
sentir, aquele espaço, usando por exemplo, o
mobiliário urbano, desenvolvido durante
summer school – banco de paletes
reutilizadas.

IDENTIFICAR
INVESTIGAR
DESENVOLVER
CO-DESIGN
CO-CONSTRUIR
TRANSFERIR

IMPACTO
ESCALA
PROJETO DIRIGIDO
REPLICABILIDADE
ENVOLVIMENTO

ACTIVIDADES FUTURAS

Realizar uma ação com a comunidade, para
"contar" as memórias coletadas, numa forma
de reunir a comunidade

GRUPO VERDE

Pick-UP ribeira

Código de boas práticas participativas

PROCESSO

IDENTIFICAÇÃO

BARREIRAS
Falta de motivação e confiança da população

RISCOS
Manutenção dos espaços

OPORTUNIDADES
Criar sentido de comunidade

AÇÕES
Cafes como pontos de mobilização + Eeabertura do centro comunitário para comunidade + Criação de um evento e/ou grupo de agricultura + Qualificação da ribeira de Sassoeiros

PARCEIROS
Centro Comunitário + Creche + Cafés + Associação de Moradores + CMC

Apos identificação das ações possíveis no território – Bairro Cabeço de Mouro B, o grupo começou por identificar os pontos possíveis de intervenção ao longo da ribeira.

RESULTADO FINAL

O projeto final para ação no território envolve a criação de um sistema interativo que, por meio de esquemas didáticos e simples seja possível realizar intervenções ao longo da Ribeira de Sassoeiros, que poderão ser executadas na sua versão digital (protótipo de aplicação) ou analógica.

No formato digital, o grupo criou um grupo no facebook, o qual permite promover o contacto entre moradores e possíveis interessados em participar na revitalização da Ribeira de Sassoeiros: Qualificar a Ribeira de Sassoeiros – Cabeço de Mouro.

O grupo desenvolveu um código de boas práticas participativas para Ribeira de Sassoeiros – Pick-UP ribeira.

Pick-UP ribeira

1. SENSIBILIZAR E MOBILIZAR AS PESSOAS

Divulgando as possíveis intervenções na ribeira, junto da CMC, moradores, creche, cafés, centro comunitário e redes sociais

Promover as opções interativas: 1|Gerar novas ações, dando possibilidade aos participantes de sugerirem novas hipóteses; 2| Escolher os códigos existentes, que tem associado respetivas ferramentas para sua realização.

Códigos existentes (AÇÕES)
- Cortar a mata
- Purificar a água
- Recolher o lixo

Os códigos podem ser duplicados quando necessário e devem ser localizados ao longo da ribeira. É necessário ter atenção aos códigos de advertência.

Códigos de advertência:
- Sustentabilidade
- Integridade

Após escolher o(s) código(s) e verificar os respetivos códigos de advertência pode executar a ação na Ribeira de Sassoeiros.

2. CRIAR ESPAÇOS PÚBLICOS

Divulgando as possíveis intervenções na ribeira, junto da CMC, moradores, creche, cafés, centro comunitário e redes sociais

Promover as opções interativas: 1| Gerar novos projetos, dando possibilidade aos participantes de sugerirem novas hipóteses; 2| Escolher os projetos existentes, que tem associado respetivas ferramentas para sua realização.

Projetos existentes
- Banco
- Quiosque
- Ponte
- Pista de Corrida | Ciclo faixa
- Jardim

Os projetos podem ser duplicados quando necessário e devem ser localizados ao longo da ribeira. É necessário ter atenção aos códigos de advertência.

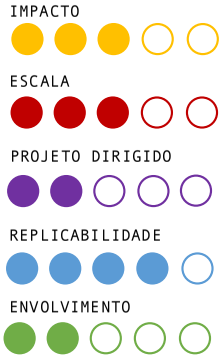
Códigos de advertência:
- Sustentabilidade
- Integridade

Após escolher o(s) projeto(s) e verificar os respetivos códigos de advertência pode executar o projeto na Ribeira de Sassoeiros.



ACTIVIDADES FUTURAS

Selecionar e desenvolver com a comunidade os projetos propostos para a Ribeira de Sassoeiros



GRUPO AZUL

PEÕES EM REDE

PROCESSO

IDENTIFICAÇÃO
O grupo começou por fazer um diagnóstico urbano, colocando duas questões: O que os une? e O que falta?, para definir ações e objetivos/oportunidades.

O que os une?
Regularização do bairro + História + Processo de Legalização

O que falta?
Espaços Públicos + Arborização + Parque Infantil

RISCOS + BARREIRAS
Lixeiras + Espaços subutilizados + Estrutura viária (acessibilidades + estacionamento desorganizado + sinalização) + Falta de registo históricos do bairro e da população

AÇÕES
Site do Bairro + Identificação dos serviços disponíveis no bairro

OPORTUNIDADES
Espaço verde de qualidade (Parque Urbano) + Manter o sentido de bairro e de comunidades + Espaço recreativo (anfiteatro, parque infantil) + Hortas urbanas

PARCEIROS
Associação de moradores + Moradores + Cafés/Restaurantes

Após identificação das ações possíveis no território – Bairro dos Peões, o grupo começou por mapear a história do bairro, com dados do passado, e todos os serviços disponíveis (cafés, restaurantes, cabeleireiros, ...) dentro do bairro.

Mapeamento histórico do bairro:

1974-1976 – Fundação do Bairro dos Peões
1976 – Sr. José Pinto compra terreno
1977 – Sr. José Pinto, ganha terreno por uso capião em tribunal
1987 – Abertura do "Cantinho da Graziela"
2000 – Abertura do Salão da D. Manuela
2007 – Inicio do processo de urbanismo na Câmara
2009 – Abertura do café "A chávena"
2012 – Aprovado primeira fase do plano de urbanismo, em reunião de Câmara
2019 – Reunião com moradores aprova atual solução do processo de loteamento

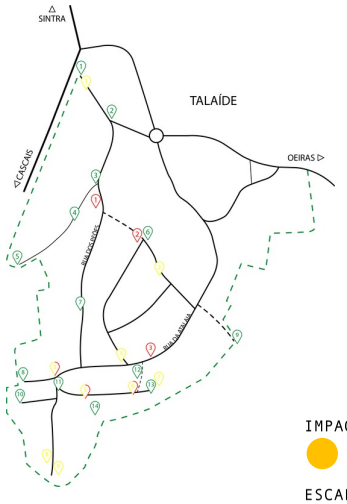
Mapeamento de serviços do bairro:

Cabeleireiro Ana Piriquito
Cabeleireiro Manuela Mota
Café "A Chávena"
Café "O Cantinho da Graziela"
Restaurante " O Areias"
Serrilharia Henrique Pinto
Técnico de frio Marco António
Bate-chapa e pintura
Oficina mecânica

O projeto final para ação no território para co-criação do espaço publico foi o desenvolvimento de uma rede – rede social, rede de serviços e rede de espaços.
A rede social - identifica os cafés, restaurantes, grupo de solidariedade social e desportiva de Talaíde; a rede de serviços – identifica os cabeleireiros, mecânicos, serralharia; a rede de espaços – identifica os espaços para transformação, para co-criaçao de espaço público.

O projeto Peões em Rede, desenvolveu uma plataforma online – site do bairro, com história do bairro e dos seus moradores, com alguns dos dados levantados durante trabalho de campo, e mapeou, os serviços e espaços verdes disponíveis no bairro, e se alguém quiser mapear o seu serviço envia um email para integrar rede dos peões, ou se existir uma ideia para um espaço verde, identificado no mapa e queira implementar uma solução para contactar associação de moradores.

O mapeamento da rede dos Peões, esta identificada através de uma placa colocada no acesso ao bairro na rotunda de acesso a Rua dos Peões, com rede social(vermelho), rede de serviços(amarelo) e rede de espaços(verde), e sua respetiva localização, sendo que dentro do bairro os espaços são identificados com uma pequena placa, na entrada do respetivo lote.



IDENTIFICAR | INVESTIGAR | DESENVOLVER | CO-DESIGN | CO-CONSTRUIR | TRANSFERIR

IMPACTO
ESCALA
PROJETO DIRIGIDO
REPLICABILIDADE
ENVOLVIMENTO

ACTIVIDADES FUTURAS

Desenvolvimento do desenho para 2 espaços identificados pelo grupo, para espaço público do bairro.

11 – Largo dos Peões
14 – Impasse da Rua do Fundador

GRUPO VERMELHO

OCUPA PEÕES

PROCESSO

IDENTIFICAÇÃO

O grupo começou por identificar no território – Bairro dos Peões, quais os espaços (lotes vazios, ruas e largos), para possíveis realizações de ações temporárias, que permitam a realização de um urbanismo participativo no bairro.

RISCOS
Ausência de espaço comunitários públicos (interiores e exteriores)

BARREIRAS
Trânsito / estacionamento no largo + problemas sociais

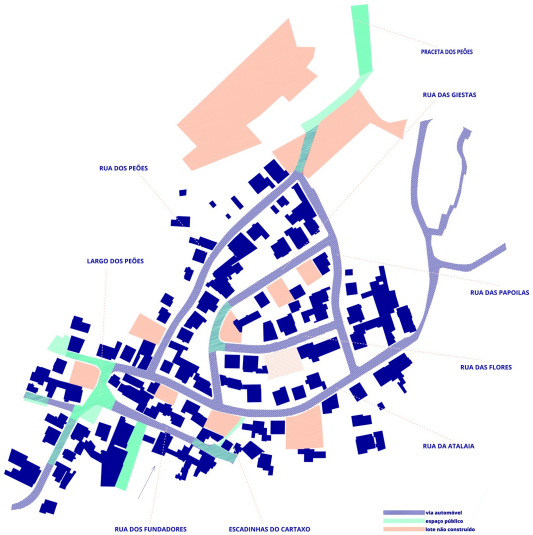
AÇÕES
Possibilidade de ocupação temporária de lotes vazios/não construídos para instalação do espaço público + Intervenção na escala do mobiliário

OPORTUNIDADES
Impasse legal e desigualdade social

PARCEIROS
Associação de moradores + Moradores
Cascais Ambiente

Após identificação dos lotes vazios/não construídos, das ruas e largo possíveis de ocupação temporária, para reapropriação do espaço publico, tendo como objetivo estimular a participação e o empoderamento da comunidade, demonstradas em ações informais e temporárias no espaço publico, através de ferramentas para resolução de problemas, cujo resultado possa contribuir para decisões politicas de longo prazo.

Nesta fase de identificação dos possíveis espaços públicos para ocupação temporária, o grupo recolheu diversas imagens de referência de intervenções em espaço publico – rua, largo, lote vazio.



RESULTADO FINAL

O projeto final para ação no território – Bairro dos Peões, passou por desenvolver um jogo de intervenção no espaço publico.
A ideia do jogo não é mudar posições no tabuleiro, mas sim num bairro, que cresce, evolui, amadurece e transforma-se, segundo a participação dos seus moradores.

O jogo é constituído por quatro caixas, sendo que cada uma das caixas contém um desafio para intervir temporariamente no espaço publico.

CAIXA 1
A caixa 1 contém: regras do jogo, latas de spray e uma placa com símbolo
Desafio da CAIXA 1: Incentivar os automobilistas a circular a uma velocidade reduzida e, desta forma, respeitar a mobilidade dos peões.

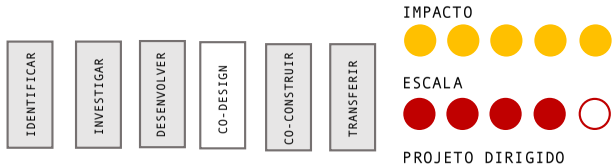
CAIXA 2
A caixa 2 contém: regras do jogo, latas de spray e três placas com símbolos
Desafio da CAIXA 2: Fazer com que os automóveis não atrapalhem a vida dos moradores ao estacionar de forma inadequada.

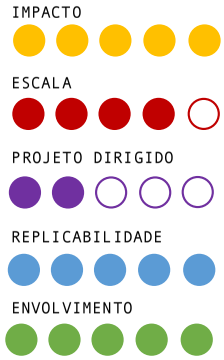
CAIXA 3
A caixa 3 contém: regras do jogo, latas de spray e treze placas com símbolos/números
Desafio da CAIXA 3: Criar espaços de jogos para crianças, adultos e idosos se poderem divertir no próprio bairro.

CAIXA 4
A caixa 3 contém: regras do jogo, latas de spray e duas placas com símbolos + treze placas com símbolos/números
Desafio da CAIXA 4: Criar espaços públicos para estar, descansar e conversar.

Desafio final: Construir o(s) espaço(s) publico(s) criado(s)

O grupo desenvolveu ainda uma placa para colocar no largo, onde a população pode deixar sua opinião e/ou sugestões para o Largo dos Peões.
Este Largo podia ser ...





ACTIVIDADES FUTURAS

Desenvolvimento de mais caixas com jogos de intervenção no espaço público, por exemplo:

- Escadinhas do Cartaxo
- Praceta dos Peões

Anexo D| Experiência TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*

4| Ebook do TUR´19: *Technopolitics in Urban Regeneration: co-creating public spaces*



Anexo E| Testagem e validação do protótipo

1| Questionário

QUESTIONÁRIO

JOGO CRI.(RE).PLAY.AUGI – JOGAR NO ESPAÇO PÚBLICO

IDADE _____ ☐ MENINO ☐ MENINA ANO ESCOLARIDADE _____

JOGAS COM FREQUÊNCIA ?

☐ SIM ☐ NÃO

UTILIZAS O ESPAÇO PÚBLICO PARA BRINCAR?

☐ SIM ☐ NÃO

MEIO DE TRANSPORTE CASA – ESCOLA

OUTRO. QUAL?_____ 

O QUE ACHAS DA DIFICULDADE DO JOGO?

☐ FÁCIL ☐ MÉDIA ☐ DIFÍCIL

APRENDESTE COISAS NOVAS AO JOGAR O JOGO?

☐ SIM ☐ NÃO

PERCEBESTE O OBJETIVO DO JOGO?

☐ SIM ☐ NÃO

GOSTAS DO TABULEIRO DO JOGO E DAS ILUSTRAÇÕES DO JOGO?

☐ SIM ☐ NÃO

JOGAVAS O JOGO NOVAMENTE? ☐ SIM ☐ NÃO

COMO É QUE FOI MANUSEAR O ESCANTILHÃO? ☐ FÁCIL ☐ DIFÍCIL

REGISTA NESTA RÉGUA O TEU GRAU DE SATISFAÇÃO EM RELAÇÃO AO JOGO

(COLOCA UMA CRUZ SOBRE RECTÂNGULO QUE ESCOLHESTE)



ACHAS A DURAÇÃO DO JOGO RÁPIDA OU LENTA?

☐ RÁPIDA ☐ LENTA

O QUE MAIS GOSTASTE NO JOGO? (DESCREVE EM POUCAS PALAVRAS)

_____

O QUE MENOS GOSTASTE NO JOGO? (DESCREVE EM POUCAS PALAVRAS)

_____

ACHAS QUE O JOGO PODE SER MELHORADO? SE SIM, EM QUÊ?

☐ SIM ☐ NÃO _____

Anexo E| Testagem e validação do protótipo

2| Observação do avaliador

OBSERVAÇÃO DO AVALIADOR

JOGO CRI.(RE).PLAY.AUGI – JOGAR

OBSERVAÇÕES:

ELEMENTOS DO JOGO

SELECIONOU A CARTA QUE SE ADAPTA A FASE DO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

MANUSEOU O ESCANTILHÃO URBANO

☐ SIM ☐ NÃO

PERCEBEU A RECOMPENSA APÓS CADA FASE DO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

PERECBEU A DINÂMICA DAS CASAS ESPECIAIS

☐ SIM ☐ NÃO

EXPLORAÇÃO DO JOGO

PERECEBEU A DINÂMICA DO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

PERECBEU AS REGRAS DO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

ESTEVE FOCADO NO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

COMPLETOU O JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

MOSTROU CURIOSIDADE COM O JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

ELEMENTOS DO JOGO

SELECIONOU A CARTA DO ESPAÇO PÚBLICO CORRETO

☐ SIM ☐ NÃO

COMPLETOU A PRIMEIRA CADA FASE DO JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

CONSEGIU ESCOLHER AS FERRAMENTAS MAIS ADEQUADAS PARA O DESAFIOQ EU SELECIONOU

☐ SIM ☐ NÃO

CONSEGIU ESCOLHER OS ELEMENTOS DO ESCANTILHÃO URBANO, FASE ÀS SUAS DECISÕES DURANTE O JOGO

☐ SIM ☐ NÃO

O NIVEL DE INTERAÇÃO ENTRE O DINAMIZADOR E A CRIANÇA

☐ BAIXO ☐ MÉDIO ☐ ELEVADO

EXPLORAÇÃO DO JOGO

Anexo E| Testagem e validação do protótipo

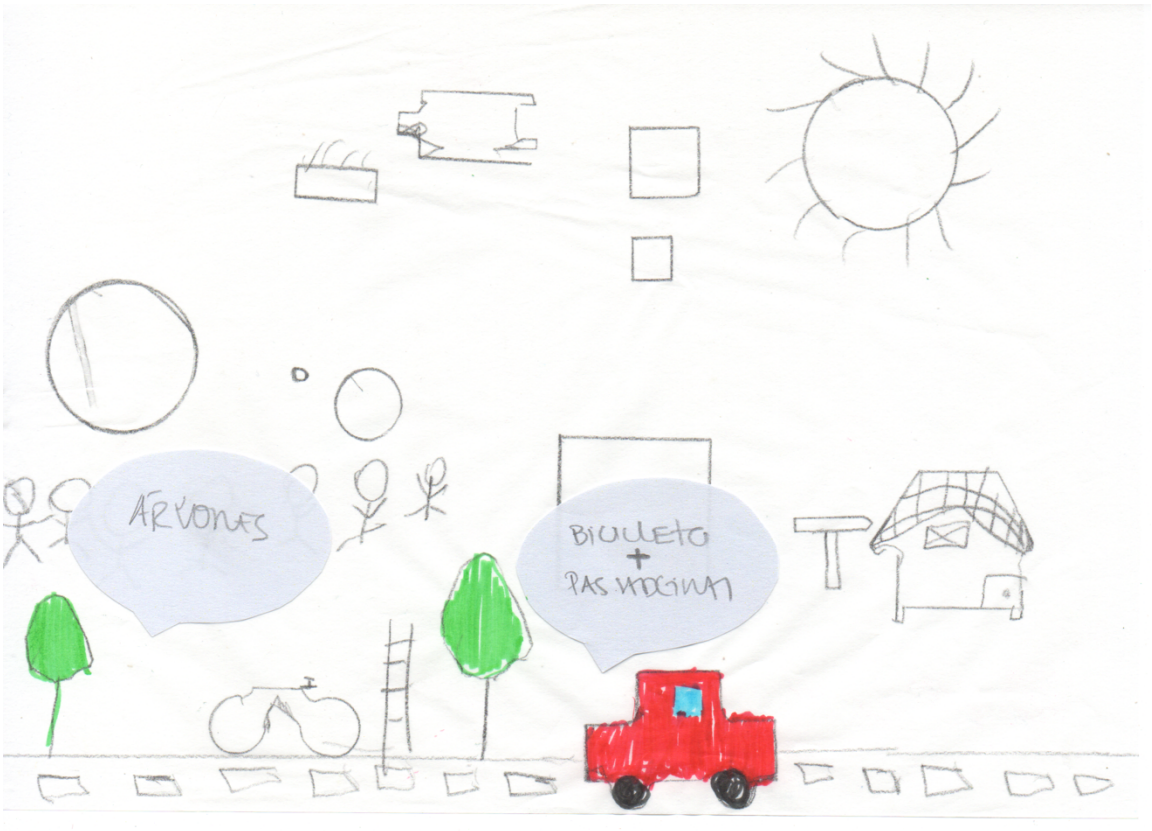
3| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no ÀS CLARAS



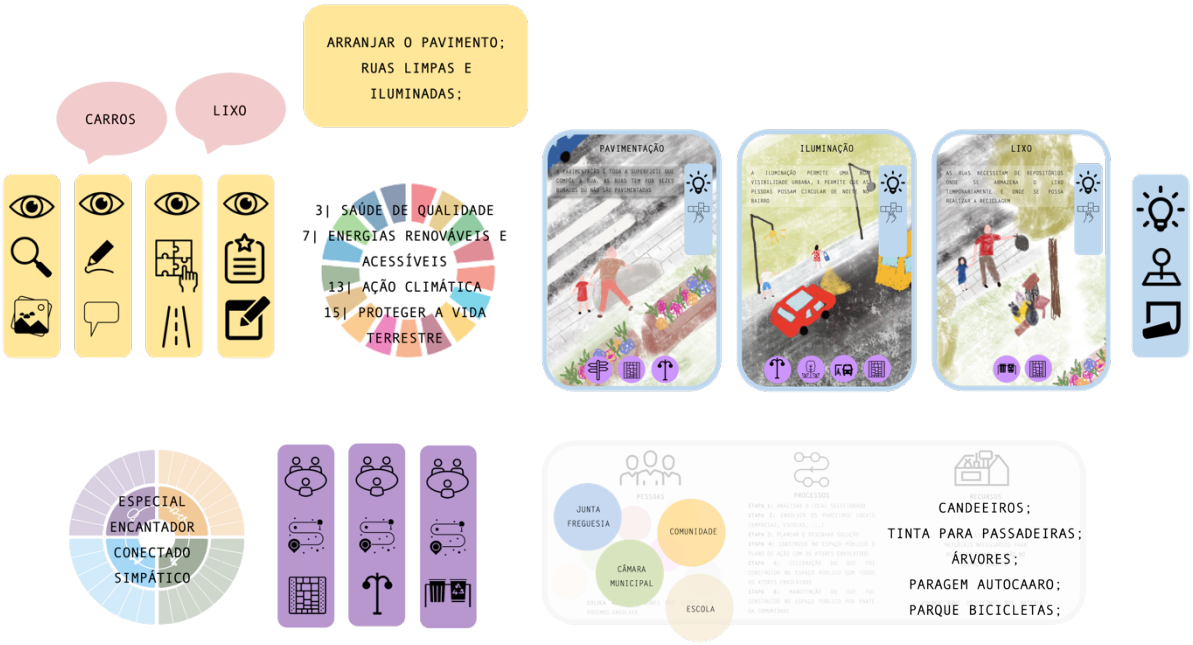


Microprática





Microprática

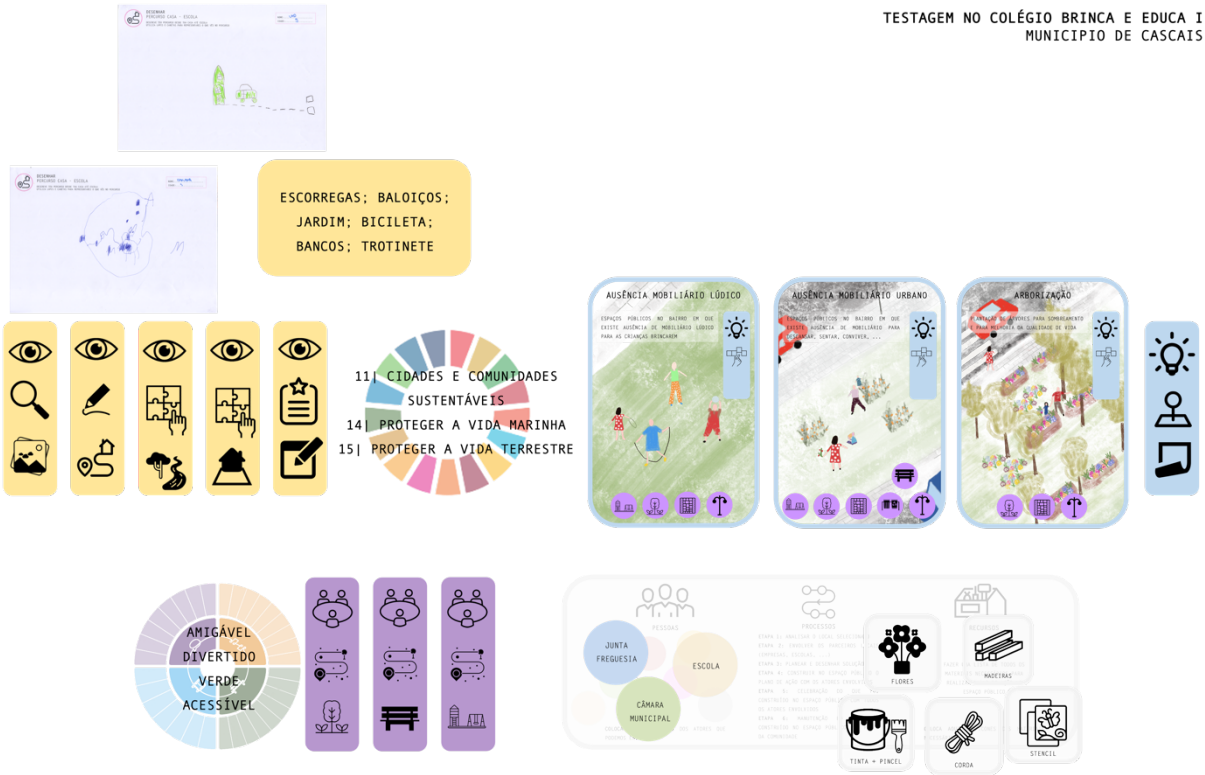




Microprática

Anexo E| Testagem e validação do protótipo

4| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no Colégio Brinca e Educa I

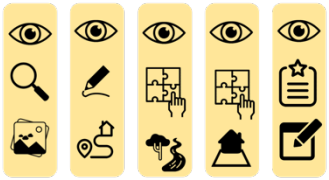




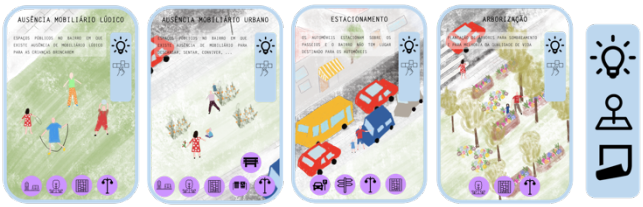
Microprática

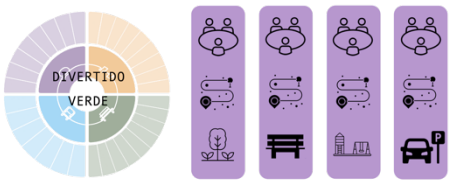


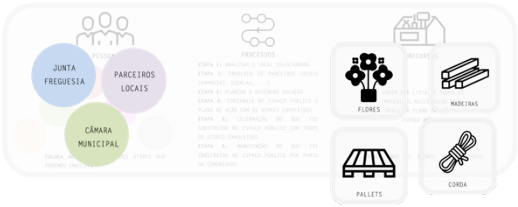
MOBILIÁRIO PARA BRINCAR;
MOBILIÁRIO PARA SENTAR;



11| CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS
13| AÇÃO CLIMÁTICA
14| PROTEGER A VIDA MARINHA
15| PROTEGER A VIDA TERRESTRE





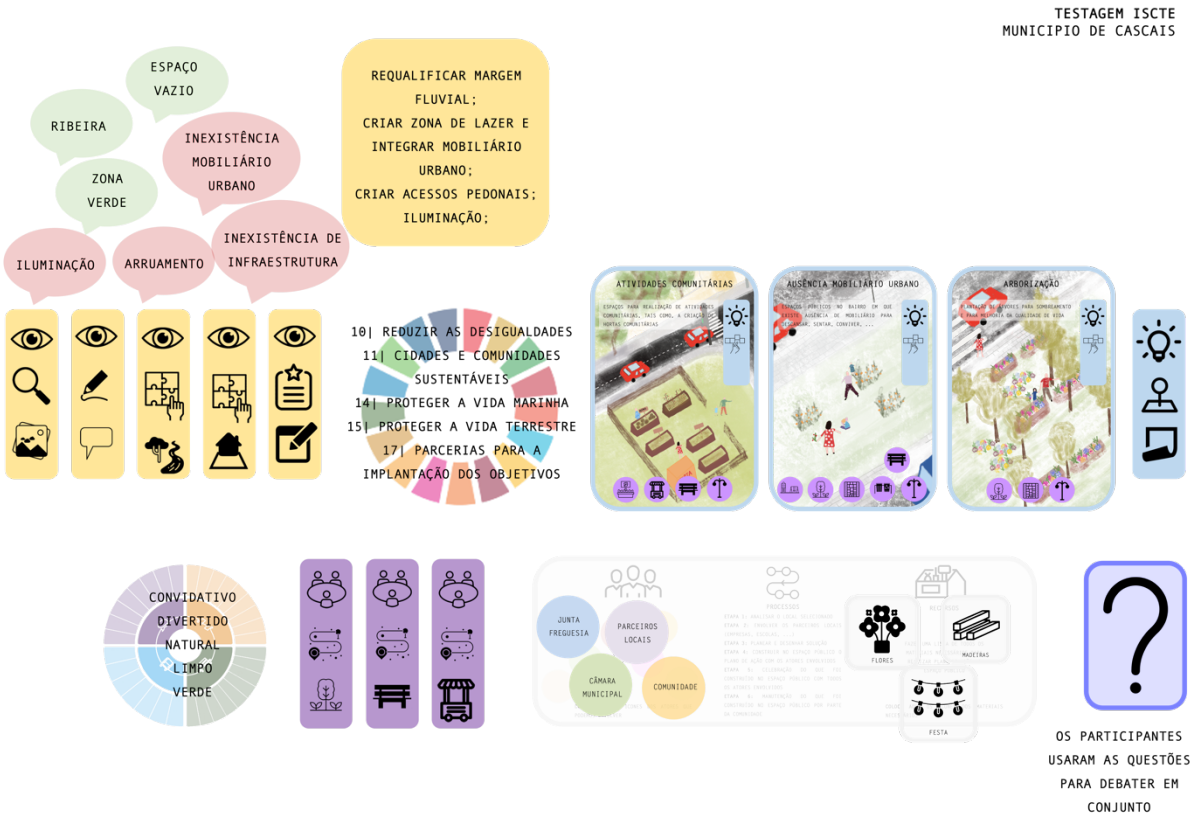




Microprática

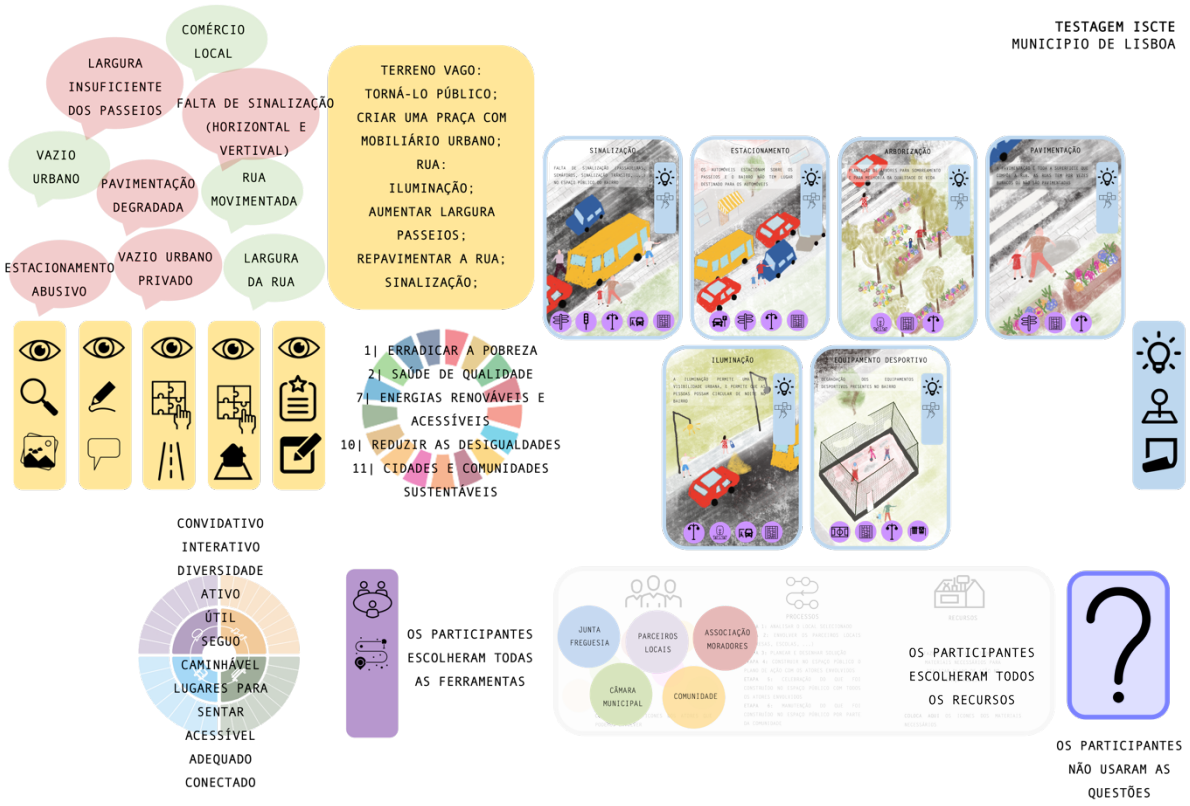
Anexo E| Testagem e validação do protótipo

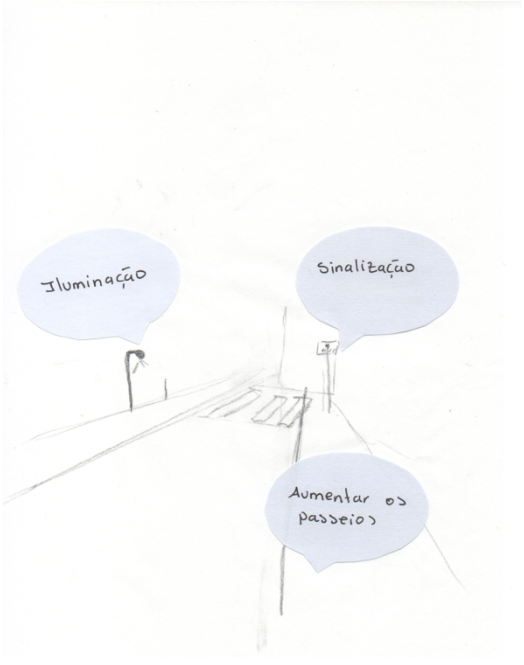
5| Resultados das testagens do protótipo – Testagem no ISCTE





Microprática





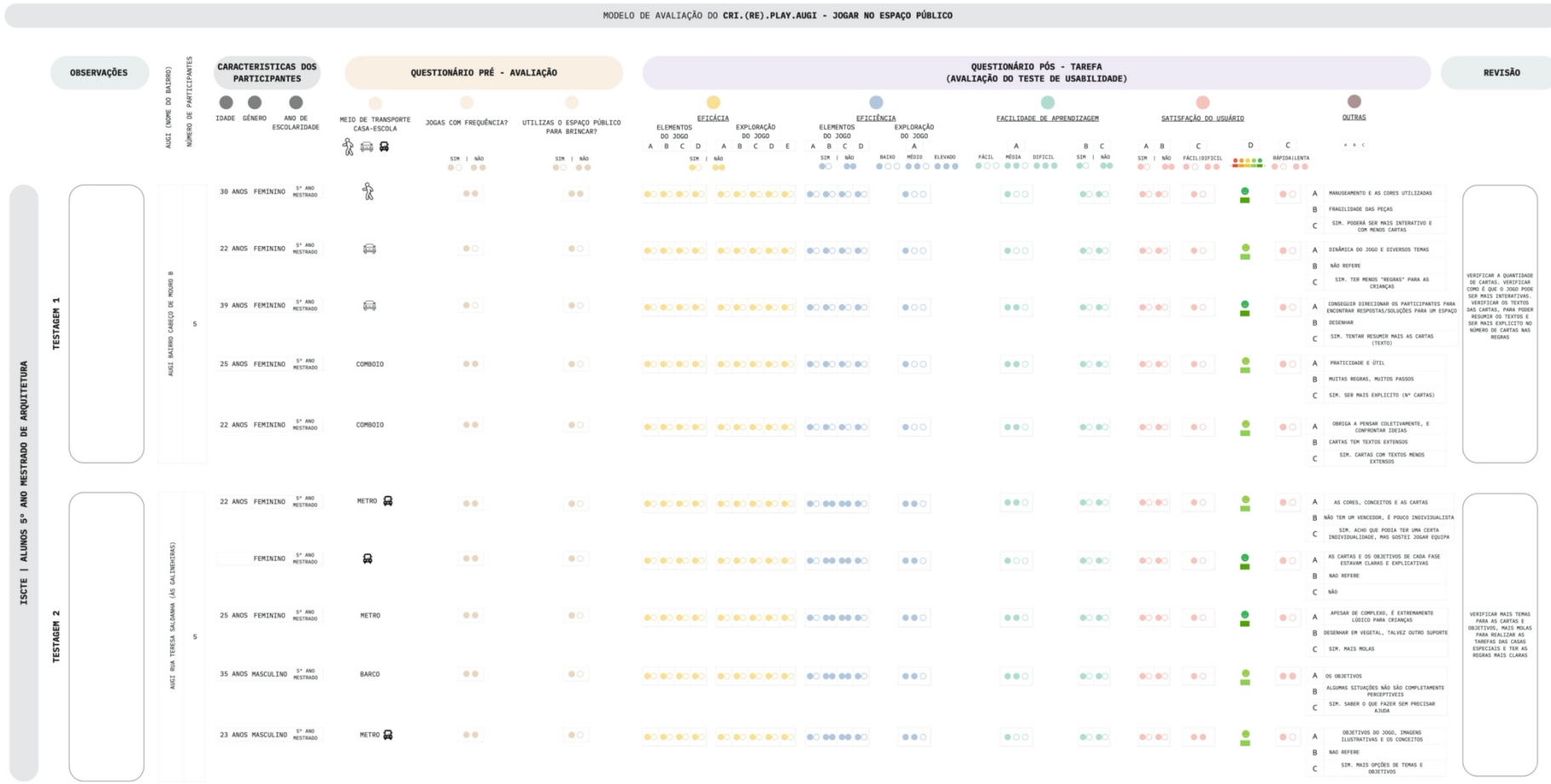


Micropráticas

Anexo E| Testagem e validação do protótipo

6| Tabela de análise dos resultados da testagem, para validação do protótipo



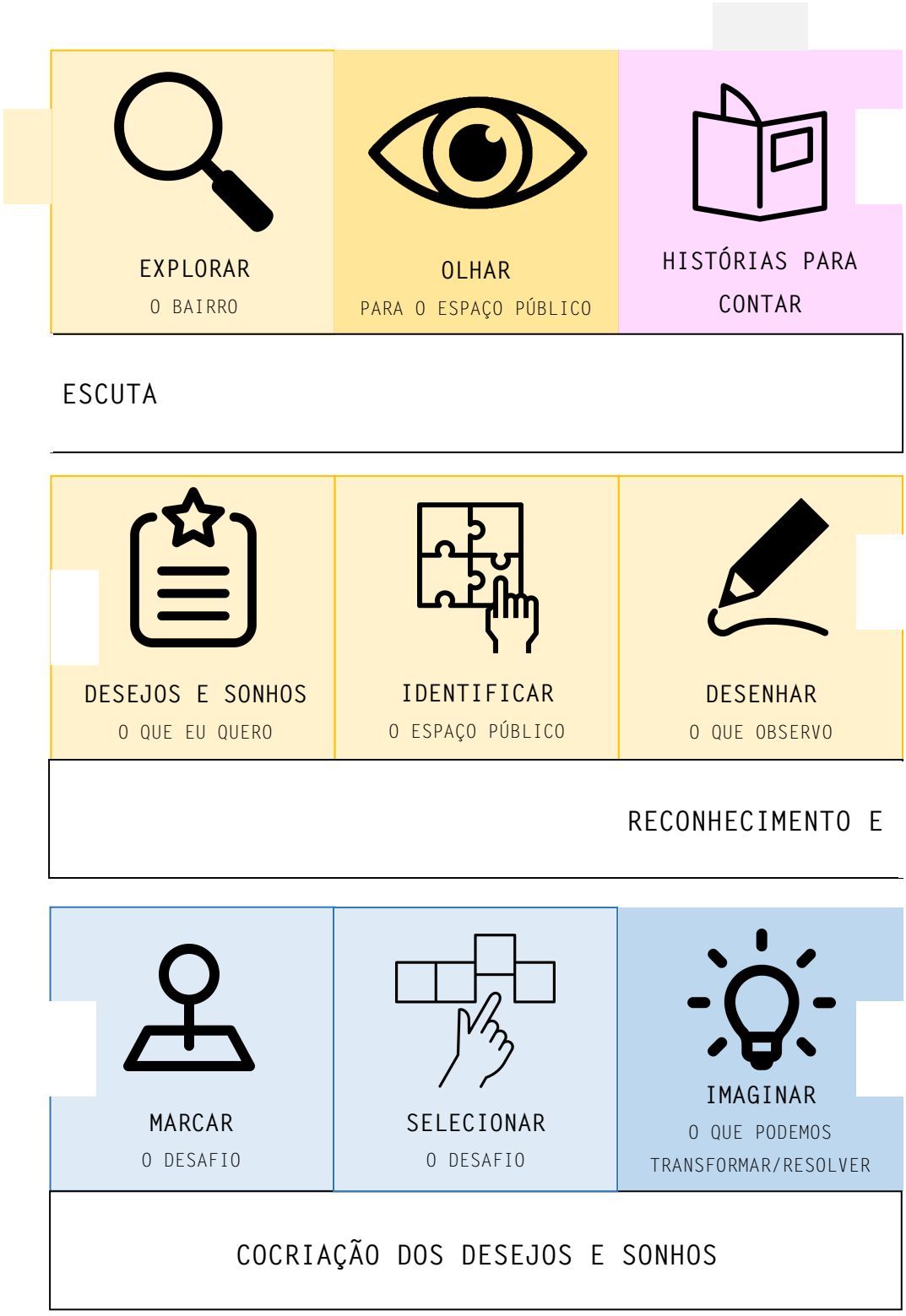

MODELO DE AVALIAÇÃO DO CRI.(RE).PLAY.AUGI - JOGAR NO ESPAÇO PÚBLICO
ISCTE | ALUNOS 5º ANO MESTRADO DE ARQUITETURA
OBSERVAÇÕES
AUGI (NOME DO BAIRRO)
NÚMERO DE PARTICIPANTES
CARACTERISTICAS DOS PARTICIPANTES
IDADE
GÉNERO
ANO DE ESCOLARIDADE
QUESTIONÁRIO PRÉ - AVALIAÇÃO
MEIO DE TRANSPORTE CASA-ESCOLA
JOGAS COM FREQUÊNCIA?
UTILIZAS O ESPAÇO PÚBLICO PARA BRINCAR?
SIM | NÃO
QUESTIONÁRIO PÓS - TAREFA (AVALIAÇÃO DO TESTE DE USABILIDADE)
EFICÁCIA
ELEMENTOS DO JOGO
EXPLORAÇÃO DO JOGO
EFICIÊNCIA
BAIXO
MÉDIO
ELEVADO
FACILIDADE DE APRENDIZAGEM
FÁCIL
MÉDIA
DIFICIL
SATISFAÇÃO DO USUÁRIO
FÁCIL|DIFICIL
RÁPIDA|LENTA
OUTRAS
REVISÃO
TESTAGEM 1
AUGI BAIRRO CABEÇO DE MOURO B
5
30 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
22 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
39 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
25 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
COMBOIO
22 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
COMBOIO
A MANUSEAMENTO E AS CORES UTILIZADAS
B FRAGILIDADE DAS PEÇAS
C SIM. PODERÁ SER MAIS INTERATIVO E COM MENOS CARTAS
A DINÂMICA DO JOGO E DIVERSOS TEMAS
B NÃO REFERE
C SIM. TER MENOS "REGRAS" PARA AS CRIANÇAS
A CONSEGUIR DIRECIONAR OS PARTICIPANTES PARA ENCONTRAR RESPOSTAS/SOLUÇÕES PARA UM ESPAÇO
B DESENHAR
C SIM. TENTAR RESUMIR MAIS AS CARTAS (TEXTO)
A PRATICIDADE E ÚTIL
B MUITAS REGRAS, MUITOS PASSOS
C SIM. SER MAIS EXPLICITO (Nº CARTAS)
A OBRIGA A PENSAR COLETIVAMENTE, E CONFRONTAR IDEIAS
B CARTAS TEM TEXTOS EXTENSOS
C SIM. CARTAS COM TEXTOS MENOS EXTENSOS
VERIFICAR A QUANTIDADE DE CARTAS. VERIFICAR COMO É QUE O JOGO PODE SER MAIS INTERATIVAS. VERIFICAR OS TEXTOS DAS CARTAS, PARA PODER RESUMIR OS TEXTOS E SER MAIS EXPLICITO NO NÚMERO DE CARTAS NAS REGRAS
TESTAGEM 2
AUGI RUA TERESA SALDANHA (ÁS SALINHITAS)
5
22 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
METRO
FEMININO 5º ANO MESTRADO
25 ANOS FEMININO 5º ANO MESTRADO
METRO
35 ANOS MASCULINO 5º ANO MESTRADO
BARCO
23 ANOS MASCULINO 5º ANO MESTRADO
METRO
A AS CORES, CONCEITOS E AS CARTAS
B NÃO TEM UM VENCEDOR, É POUCO INDIVIDUALISTA
C SIM. ACHO QUE PODIA TER UMA CERTA INDIVIDUALIDADE, MAS GOSTEI JOGAR EQUIPA
A AS CARTAS E OS OBJETIVOS DE CADA FASE ESTAVAM CLARAS E EXPLICATIVAS
B NAO REFERE
C NÃO
A APESAR DE COMPLEXO, É EXTREMAMENTE LÚDICO PARA CRIANÇAS
B DESENHAR EM VEGETAL, TALVEZ OUTRO SUPORTE
C SIM. MAIS MOLAS
A OS OBJETIVOS
B ALGUMAS SITUAÇÕES NÃO SÃO COMPLETAMENTE PERCEPTIVEIS
C SIM. SABER O QUE FAZER SEM PRECISAR AJUDA
A OBJETIVOS DO JOGO, IMAGENS ILUSTRATIVAS E OS CONCEITOS
B NAO REFERE
C SIM. MAIS OPÇÕES DE TEMAS E OBJETIVOS
VERIFICAR MAIS TEMAS PARA AS CARTAS E OBJETIVOS, MAIS MOLAS PARA REALIZAR AS TAREFAS DAS CASAS ESPECIAIS E TER AS REGRAS MAIS CLARAS

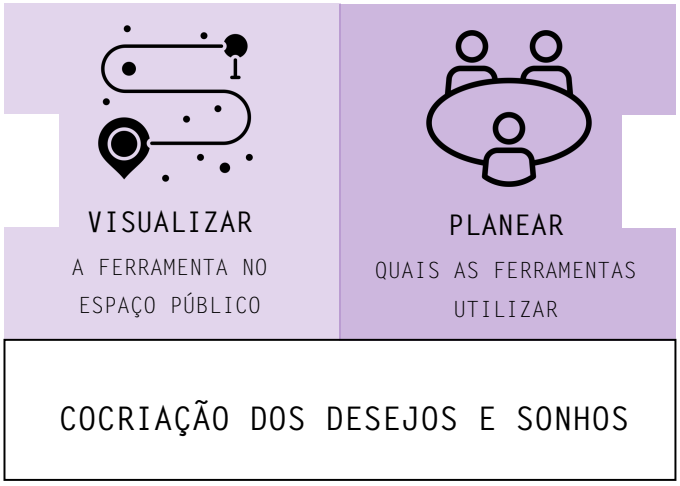
Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

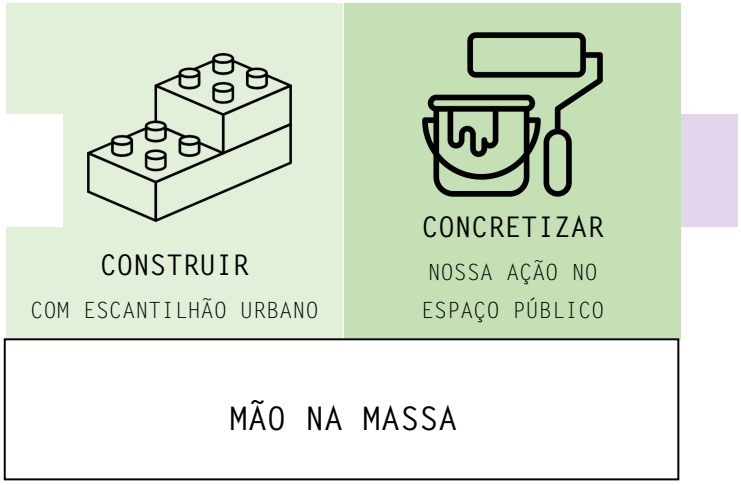


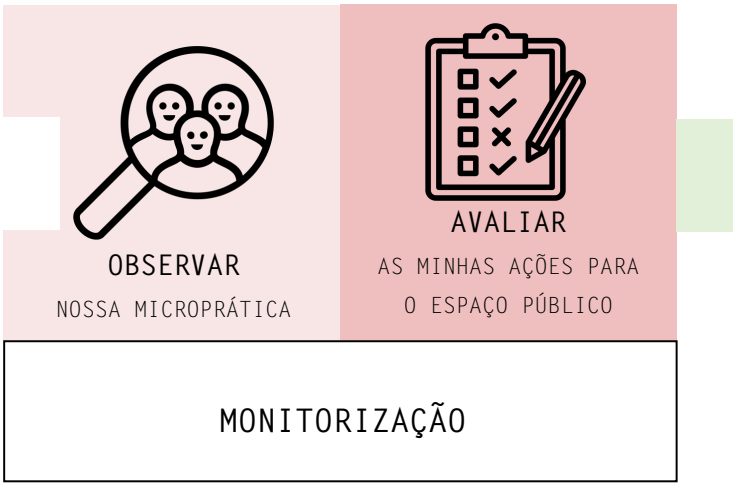
Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

1| Tabuleiro de jogo e cartas



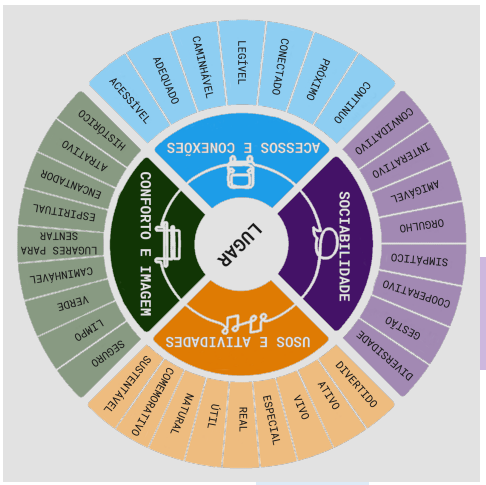

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO
PLANEAR
QUAIS AS FERRAMENTAS UTILIZAR
COCRIAÇÃO DOS DESEJOS E SONHOS

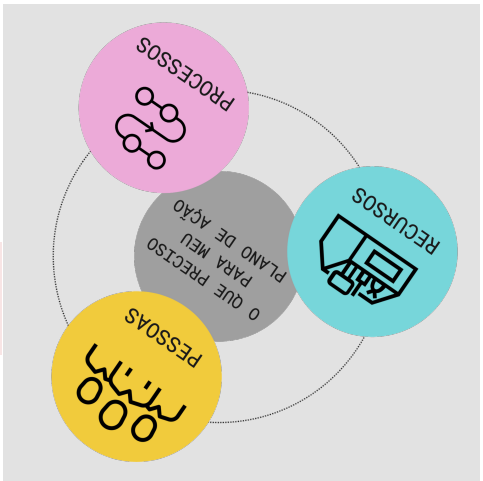

CONSTRUIR
COM ESCANTILHÃO URBANO
CONCRETIZAR
NOSSA AÇÃO NO ESPAÇO PÚBLICO
MÃO NA MASSA


OBSERVAR
NOSSA MICROPRÁTICA
AVALIAR
AS MINHAS AÇÕES PARA O ESPAÇO PÚBLICO
MONITORIZAÇÃO


QUE ESPAÇO
PÚBLICO
DESEJAMOS PARA
BRINCAR?
CRI
(RE)
PLAY
AUGI
PARTIDA


OBJETIVOS
DE DESENVOLVIMENTO
SUSTENTÁVEL


LUGAR
ACESSOS E CONEXÕES
SOCIABILIDADE
USOS E ATIVIDADES
CONFORTO E IMAGEM
ACESSÍVEL
ADEQUADO
CAMINHÁVEL
LEGÍVEL
CONECTADO
PRÓXIMO
CONTÍNUO
CONVIDATIVO
INTERATIVO
AMIGÁVEL
ORGULHO
SIMPÁTICO
COOPERATIVO
GESTÃO
DIVERSIDADE
DIVERTIDO
ATIVO
VIVO
ESPECIAL
REAL
ÚTIL
MATINAL
COMEMORATIVO
SUSTENTÁVEL
HISTÓRICO
ATRATIVO
ENCANTADOR
ESPIRITUAL
LUGARES PARA SENTAR
CAMINHÁVEL
VERDE
LIMPO
SEGURO


PROCESSOS
RECURSOS
PESSOAS
O QUE PRECISO
PARA MEU
PLANO DE AÇÃO

COLOCA AQUI O QUE CONSTRUISTE COM O ESCANTILHÃO URBANO

AÇÕES GERADAS

MICROPRÁTICAS

QUAIS OS MELHORES LUGARES PARA **BRINCAR NO BAIRRO**?

O QUE PODEMOS MUDAR NO **ESPAÇO PÚBLICO**, PARA ENCORAJAR AS PESSOAS A **REUNIR-SE E CONVERSAR**?

O QUE É NECESSÁRIO PARA QUE A COMUNIDADE **PARTICIPE DAS ATIVIDADES COMUNITÁRIAS**?

O QUE PODEMOS MUDAR NO **ESPAÇO PÚBLICO**, PARA QUE A **COMUNIDADE SE SINTA SEGURA**?



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

HISTÓRIAS PARA CONTAR

A ÚLTIMA PARAGEM
MATT DE LA PEÑA

É UM LIVRO QUE PROMOVE A PARTILHA, VALORIZANDO O CONVÍVIO COM AS PESSOAS QUE SE VÃO CRUZANDO NO NOSSO CAMINHO, NUMA CIDADE MOVIMENTADA, E QUE NÓS FAZ QUESTIONAR COMO VIVEMOS A CIDADE



ILUSTRAÇÃO CHRISTIAN ROBINSON

HISTÓRIAS PARA CONTAR

ÉS IMPORTANTE
CHRISTIAN ROBINSON

É UM LIVRO QUE INCENTIVA AS CRIANÇAS A FAZEREM A DIFERENÇA E A USAREM OS SEUS ATOS QUOTIDIANOS PARA MELHORAREM O MUNDO ONDE VIVEM. É UM IMPULSO PARA SE VIVER TEMPO EM COMUNIDADE NA CONSTRUÇÃO DE ALGO QUE DEIXE UMA MARCA POSITIVA NO MUNDO.



ILUSTRAÇÃO CHRISTIAN ROBINSON

HISTÓRIAS PARA CONTAR

AMIGOS DO PEITO
CLÁUDIO THEBAS

É UM LIVRO QUE NOS LEVA PERCORRER AS RUAS DE UM BAIRRO, QUE É MUITO PARECIDO COM O NOSSO BAIRRO, E QUE RELATA O QUOTIDIANO E AS RELAÇÕES DE AMIZADE DE UMA CRIANÇA COM OS VIZINHOS DO SEU BAIRRO



ILUSTRAÇÃO VIOLETA LÓPIZ

HISTÓRIAS PARA CONTAR

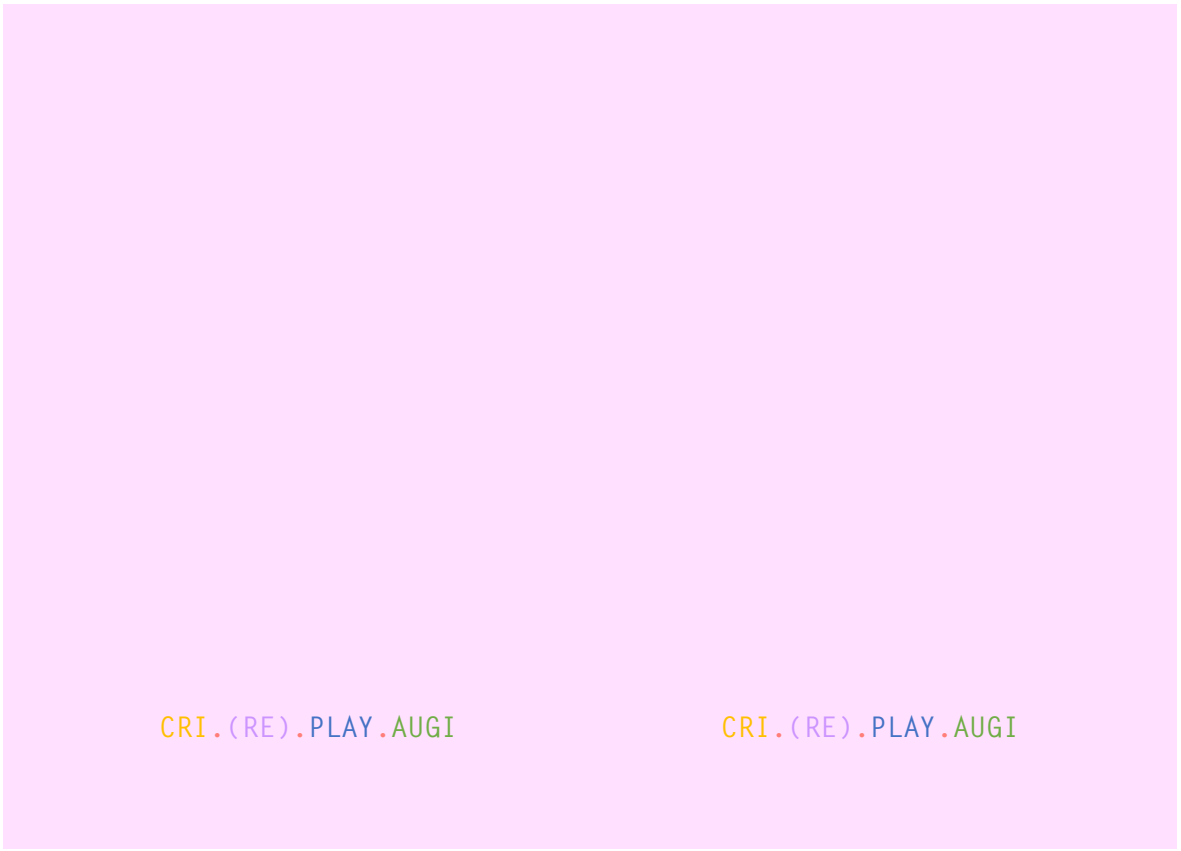
SER PEQUENO NA CIDADE
SYDNEY SMITH

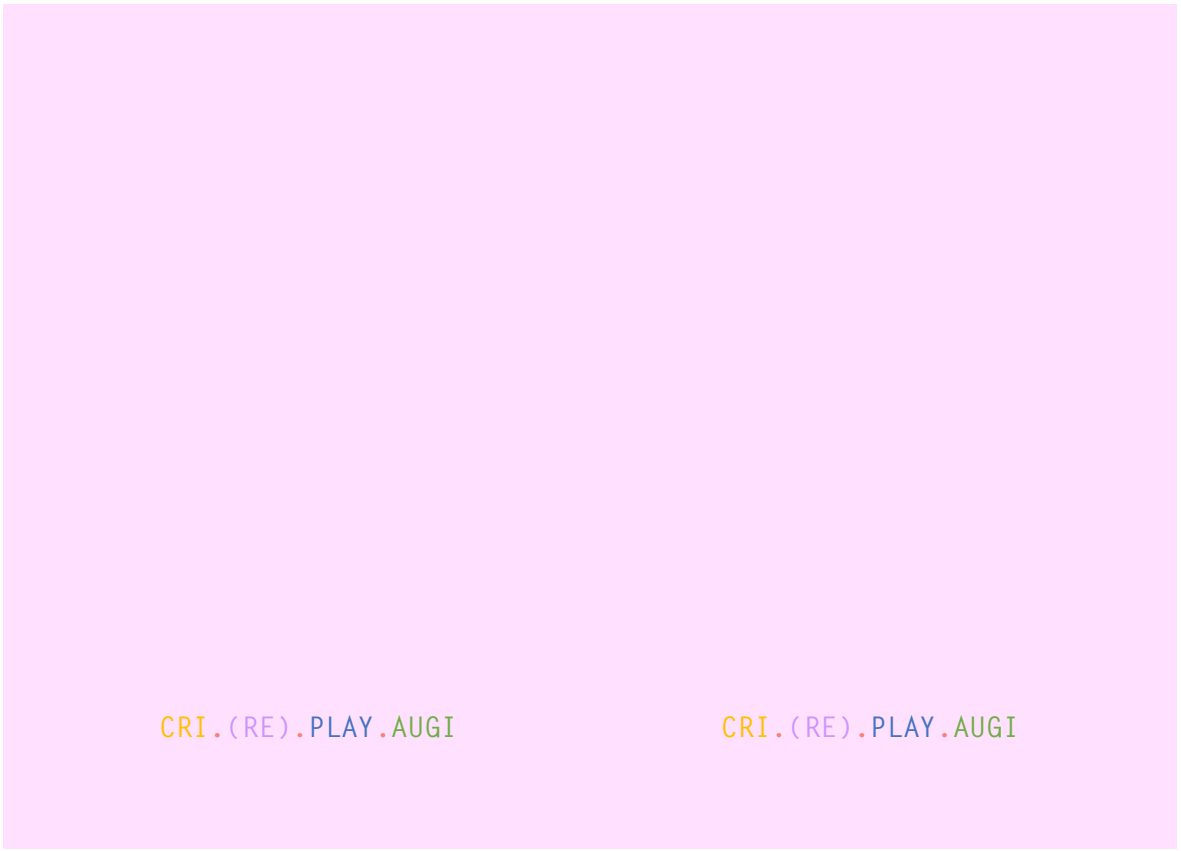
É UM LIVRO QUE RELATA A VIDA AGITADA NA CIDADE CUJA ESCALA URBANA, É POUCO HUMANA E MUITO MOTORIZADA.

"A ESCALA URBANA NÃO É PARA MIÚDOS"



ILUSTRAÇÃO SYDNEY SMITH


CRI.(RE).PLAY.AUGI
CRI.(RE).PLAY.AUGI


CRI.(RE).PLAY.AUGI
CRI.(RE).PLAY.AUGI

HISTÓRIAS PARA CONTAR

O COMBOIO DE BICICLETAS
LARA XAVIER

A SARA E OS AMIGOS VÃO TODOS OS DIAS DE BICILETA PARA A ESCOLA. NA BICICLETA PODEM OBSERVAR A NATUREZA, AS RUAS E OS VIZINHOS QUE VÃO ENCONTRANDO PELO CAMINHO.



ILUSTRAÇÃO ANA GRANADO

HISTÓRIAS PARA CONTAR

TÍTULO É O TÍTULO DO LIVRO QUE PRETENDE APRESENTAR E SEU AUTOR

DESCRIÇÃO APRESENTA EM POUCAS PALAVRAS O QUE CONTA A HISTÓRIA

ILUSTRAÇÃO É UMA IMAGEM DO LIVRO QUE REPRESENTE A CIDADE À CRIANÇA

GUIA
PARA EXPLORAR

OBJETIVO
É UM GUIA QUE DESAFIA A OLHAR O ESPAÇO À NOSSA VOLTA, E QUE PROPÕE ATIVIDADES PARA EXPLORAR O QUE CADA LUGAR TEM DE ESPECIAL, MAS TAMBÉM O QUE PODE SER MELHORADO

ATIVIDADE
COM O GUIA, PAPEL E CANETA E/OU LÁPIS REALIZA UMA DAS ATIVIDADES PROPOSTAS NO GUIA DE EXPLORAÇÃO DA PAISAGEM



COLECIONAR
ELEMENTOS

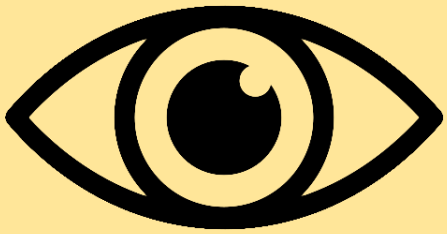
OBJETIVO
É EXPLORAR O ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO, CAMINHANDO PELAS RUAS E RECOLHENDO ALGUNS ELEMENTOS PRESENTES NO BAIRRO

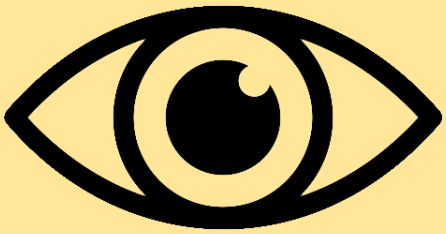
ATIVIDADE
RECOLHER ELEMENTOS DO ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO, COMO FLORES, PEDRAS, FOLHAS, ...



CRI.(RE).PLAY.AUGI

CRI.(RE).PLAY.AUGI





CRI.(RE).PLAY.AUGI

CRI.(RE).PLAY.AUGI

FOTOGRAFAR
O BAIRRO

OBJETIVO

COM UMA MÁQUINA FOTOGRÁFICA OU COM UM TELEMÓVEL, EXPLORE O BAIRRO E FOTOGRAFE O QUE GOSTARIA DE ALTERAR OU MELHORAR NO ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO

ATIVIDADE

COM UMA MÁQUINA FOTOGRÁFICA E/OU TELEMÓVEL FOTOGRAFE O ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO



IMAGENS
DO BAIRRO

OBJETIVO

É VISUALIZAR O ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO, ATRAVÉS DE UM CONJUNTO DE IMAGENS DISPONIBILIZADAS

ATIVIDADE

ESCOLHA A IMAGEM DO ESPAÇO PÚBLICO QUE GOSTARIA DE VER TRANSFORMADO



DESENHAR
PERCURSO CASA-ESCOLA

OBJETIVO

PRETENDE-SE QUE ATRAVÉS DA REFLEXÃO E CRIATIVIDADE, AS CRIANÇAS OLHEM PARA O ESPAÇO QUE AS RODEIA DESDE CASA ATÉ ESCOLA

ATIVIDADE

DESCREVE O TEU PERCURSO DESDE TUA CASA ATÉ ESCOLA. UTILIZA LÁPIS E CANETAS PARA REPRESENTARES O QUE VÊS NO PERCURSO



ANOTAR
PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS

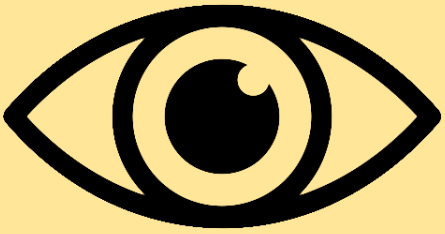
OBJETIVO

OLHAR PARA O BAIRRO E ANOTAR QUAIS OS PONTOS POSITIVOS E NEGATIVOS QUE OBSERVAM

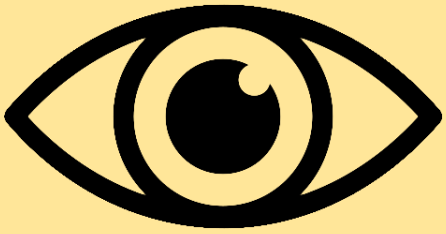
ATIVIDADE

COM OS BALÕES DE FALA VERDES, ANOTE OS PONTOS POSITIVOS E COM OS VERMELHOS ANOTE OS PONTOS NEGATIVOS, UTILIZANDO LÁPIS E CANETAS

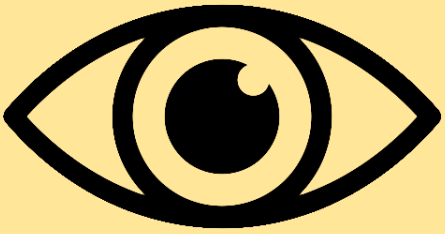




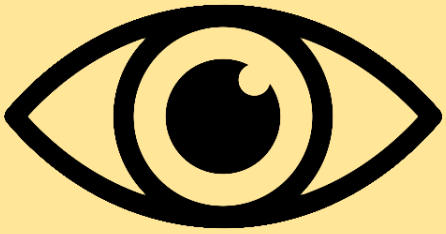
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

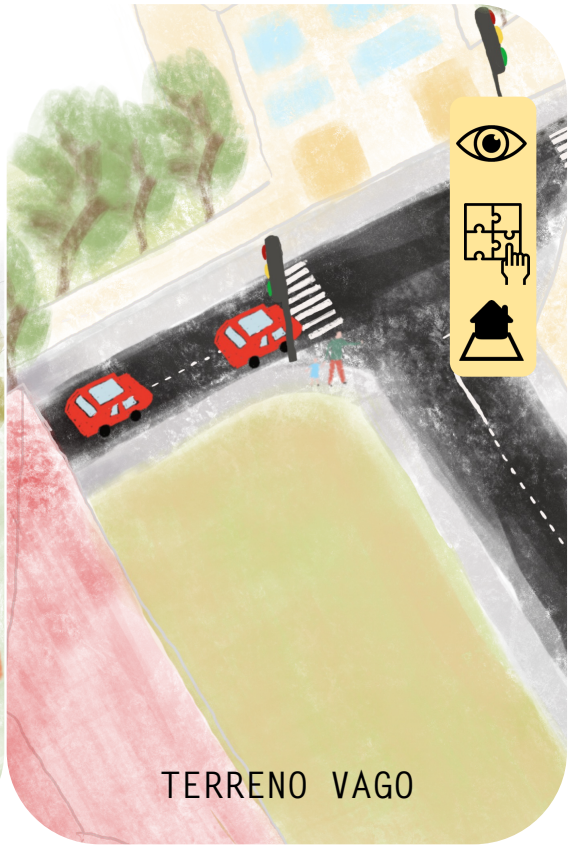


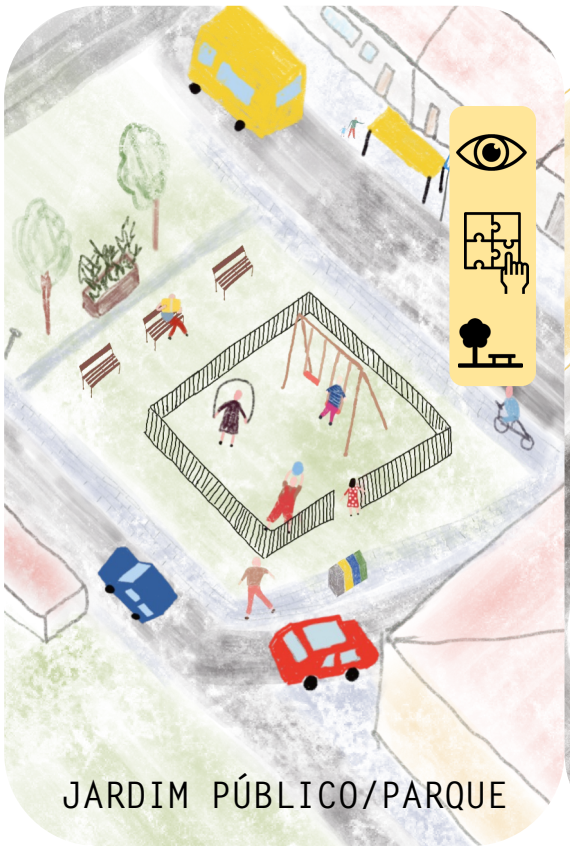
CRI.(RE).PLAY.AUGI



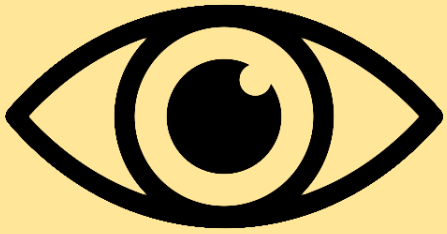
CRI.(RE).PLAY.AUGI


MERCADO
RUA

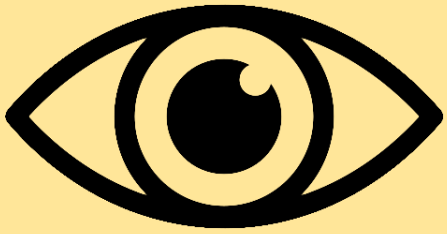

TERRENO VAGO


JARDIM PÚBLICO/PARQUE

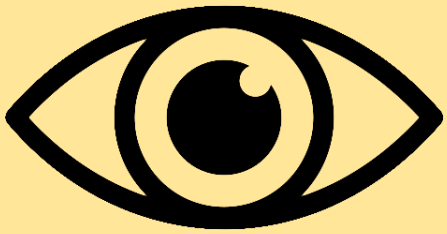

LARGO/PRAÇA



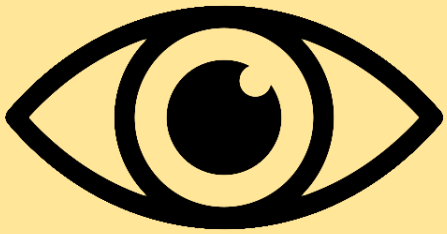
CRI.(RE).PLAY.AUGI



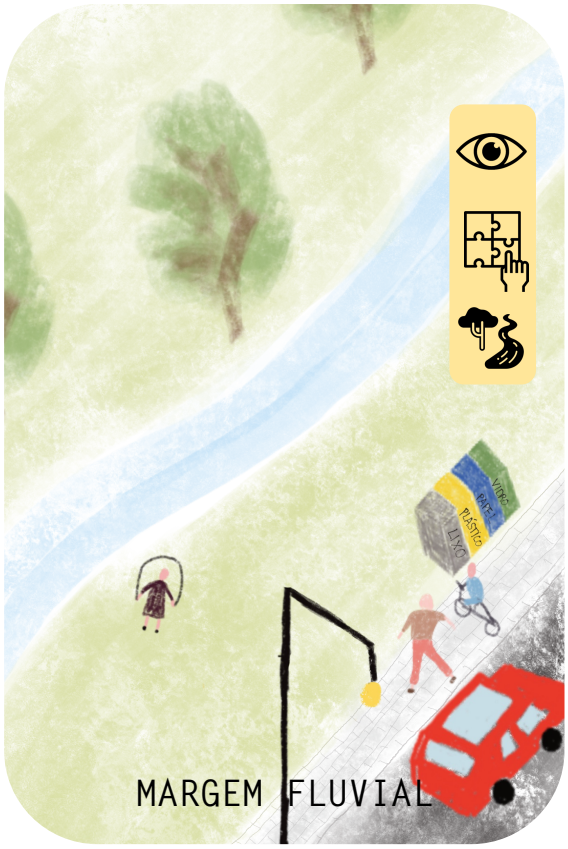
CRI.(RE).PLAY.AUGI

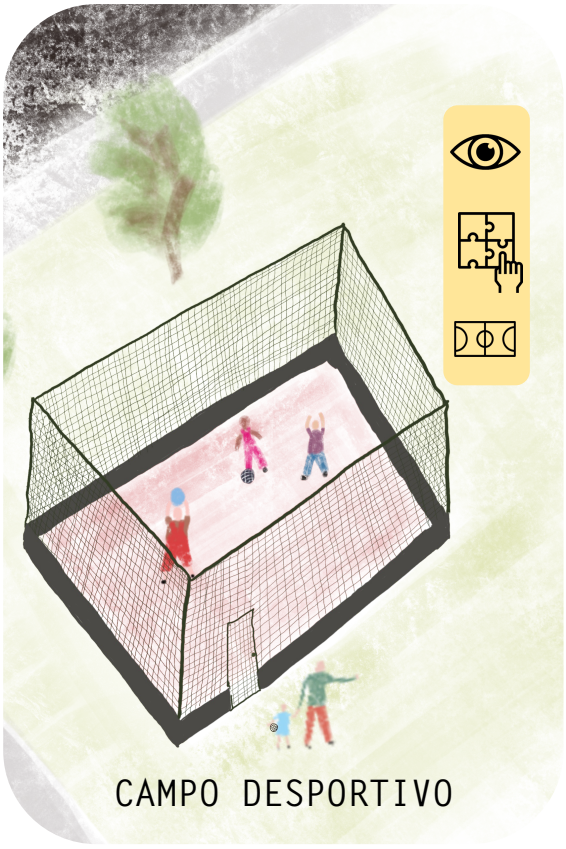


CRI.(RE).PLAY.AUGI

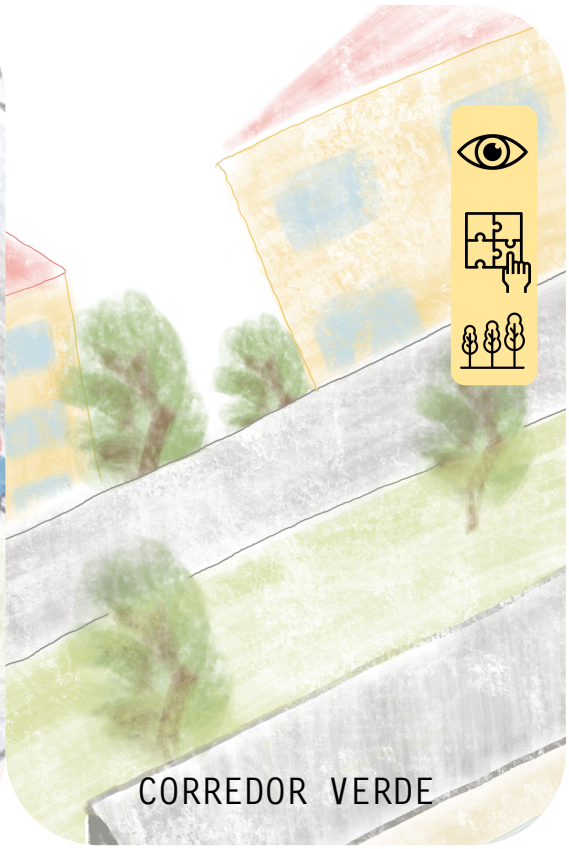


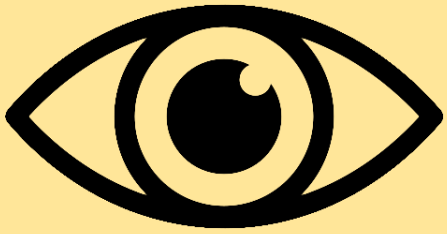
CRI.(RE).PLAY.AUGI


MARGEM FLUVIAL

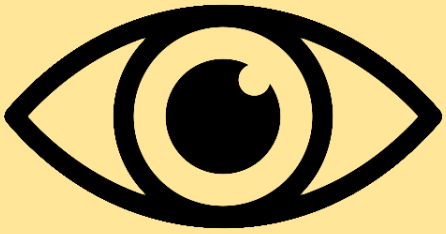

CAMPO DESPORTIVO


PARQUE INFANTIL

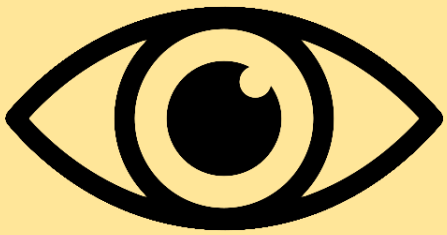

CORREDOR VERDE



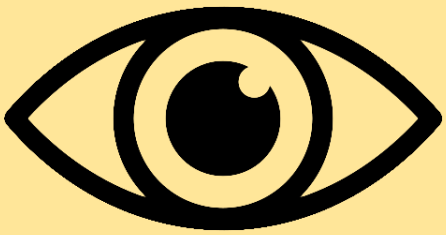
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

ILUSTRAÇÃO É UMA IMAGEM QUE REPRESENTE A TIPOLOGIA DE ESPAÇO PÚBLICO

TÍTULO É O TÍTULO DA TIPOLOGIA DE ESPAÇO PÚBLICO

ILUSTRAÇÃO É UMA IMAGEM QUE REPRESENTE A TIPOLOGIA DE ESPAÇO PÚBLICO

TÍTULO É O TÍTULO DA TIPOLOGIA DE ESPAÇO PÚBLICO

ANOTAR
DESEJOS E SONHOS PARA ESPAÇO PÚBLICO

OBJETIVO

ANOTAR QUAIS OS DESEJOS E SONHOS PARA O ESPAÇO PÚBLICO SELECIONADO NA CASA ANTERIOR

ATIVIDADE

COM OS POST-IT ANOTE OS DESEJOS E SONHOS PARA O ESPAÇO PÚBLICO, UTILIZANDO LÁPIS E CANETA



FOTOGRAFAR
O ESPAÇO PÚBLICO

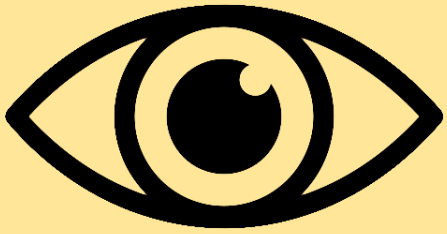
OBJETIVO

TIRAR DIVERSAS FOTOGRAFIAS DO QUE PRETENDE TRANSFORMAR/RESOLVER NO ESPAÇO PÚBLICO SELECIONADO NA CASA ANTERIOR

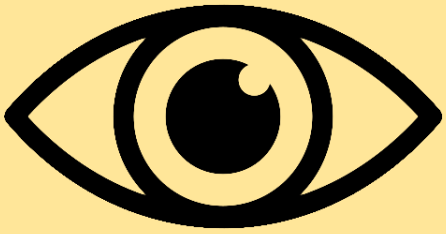
ATIVIDADE

COM UMA MÁQUINA FOTOGRÁFICA E/OU TELEMÓVEL FOTOGRAFE O ESPAÇO PÚBLICO QUE ESCOLHEU NA CASA ANTERIOR

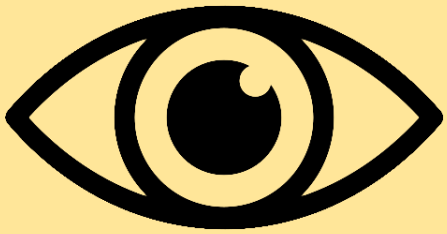




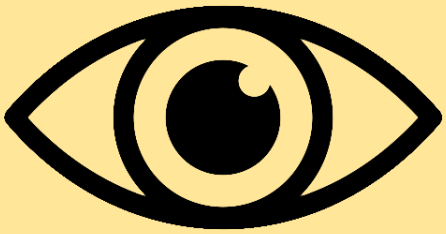
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

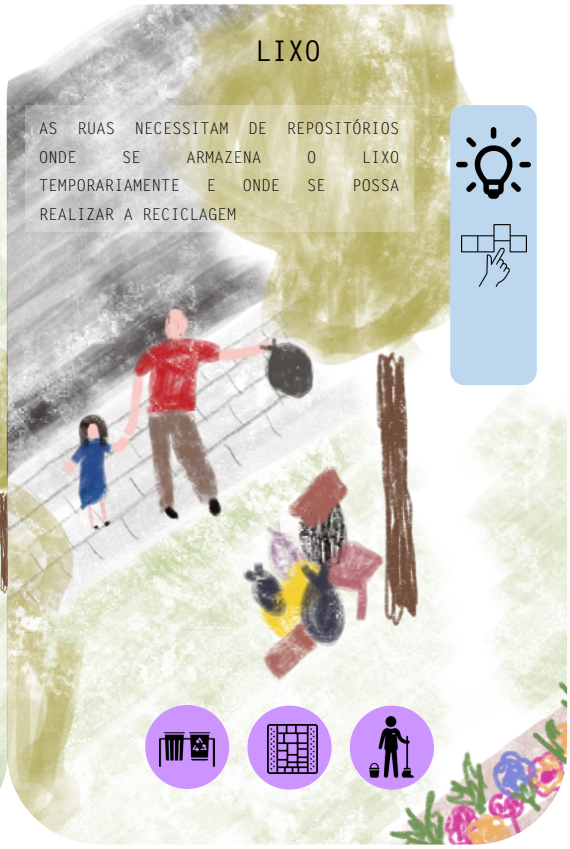


CRI.(RE).PLAY.AUGI


PAVIMENTAÇÃO
A PAVIMENTAÇÃO É TODA A SUPERFICIE QUE COMPÕE A RUA. AS RUAS TEM POR VEZES BURACOS OU NÃO SÃO PAVIMENTADAS


ILUMINAÇÃO
A ILUMINAÇÃO PERMITE UMA BOA VISIBILIDADE URBANA, E PERMITE QUE AS PESSOAS POSSAM CIRCULAR DE NOITE NO BAIRRO


ARBORIZAÇÃO
PLANTAÇÃO DE ÁRVORES PARA SOMBREAMENTO E PARA MELHORIA DA QUALIDADE DE VIDA


LIXO
AS RUAS NECESSITAM DE REPOSITÓRIOS ONDE SE ARMAZENA O LIXO TEMPORARIAMENTE E ONDE SE POSSA REALIZAR A RECICLAGEM



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

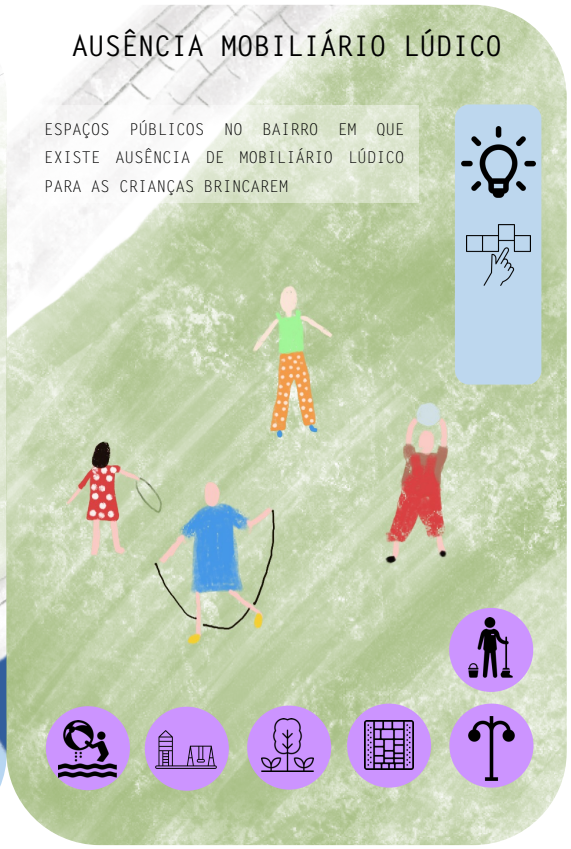


CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI


AUSÊNCIA MOBILIÁRIO URBANO
ESPAÇOS PÚBLICOS NO BAIRRO EM QUE EXISTE AUSÊNCIA DE MOBILIÁRIO PARA DESCANSAR, SENTAR, CONVIVER, ...


AUSÊNCIA MOBILIÁRIO LÚDICO
ESPAÇOS PÚBLICOS NO BAIRRO EM QUE EXISTE AUSÊNCIA DE MOBILIÁRIO LÚDICO PARA AS CRIANÇAS BRINCAREM


SINALIZAÇÃO
FALTA DE SINALIZAÇÃO (PASSADEIRAS, SEMÁFOROS, SINALIZAÇÃO TRÂNSITO, ...) NO ESPAÇO PÚBLICO DO BAIRRO


MOBILIDADE URBANA
FALTA DE PARAGENS DE AUTOCARROS E CICLOVIAS NO BAIRRO
BUS



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI


ATIVIDADES COMUNITÁRIAS
ESPAÇOS PARA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES COMUNITÁRIAS, TAIS COMO, A CRIAÇÃO DE HORTAS COMUNITÁRIAS
HORTA DO BAIRRO


ESTACIONAMENTO
OS AUTOMÓVEIS ESTACIONAM SOBRE OS PASSEIOS E O BAIRRO NÃO TEM LUGAR DESTINADO PARA OS AUTOMÓVEIS


PASSEIO
AS RUAS SÃO DESENHADAS MAIORITARIAMENTE PARA OS AUTOMÓVEIS E NÃO PARA AS PESSOAS


FACHADA
AS FACHADAS DOS EDIFÍCIOS E HABITAÇÕES NÃO ESTÃO FINALIZADAS



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



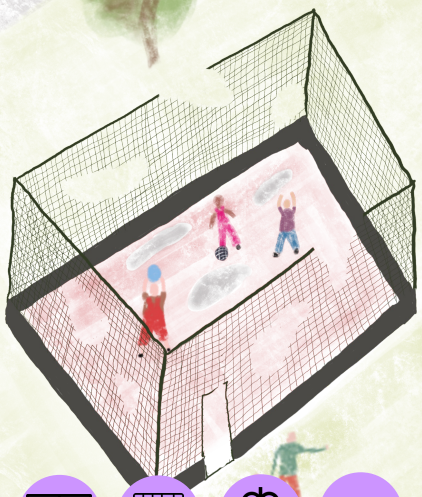
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

EQUIPAMENTO DESPORTIVO

DEGRADAÇÃO DOS EQUIPAMENTOS DESPORTIVOS PRESENTES NO BAIRRO



ATIVIDADES CULTURAIS E ARTISTAS

INCENTIVAR A CULTURA E FAZER COM QUE TODOS TENHAM ACESSO A ATIVIDADE CULTURAIS NO BAIRRO



PATRIMÓNIO HISTÓRICO E CULTURAL

ATIVAR E PROTEGER O PATRIMÓNIO HISTÓRICO E CULTURAL DO BAIRRO



PARQUES

CRIAR PARQUES E ÁREAS VERDES NO BAIRRO, COM LUGARES PARA SENTAR À SOMBRA, PARA CONVERSAR, PARA BRINCAR, ...



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



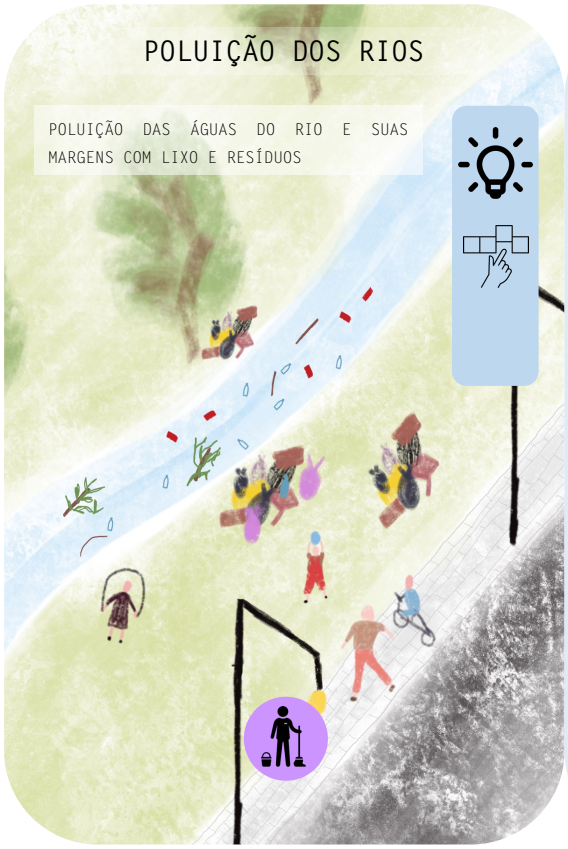
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

POLUIÇÃO DOS RIOS

POLUIÇÃO DAS ÁGUAS DO RIO E SUAS MARGENS COM LIXO E RESÍDUOS



TÍTULO É O TÍTULO DO DESAFIO

ILUSTRAÇÃO É UMA IMAGEM QUE REPRESENTE O DESAFIO

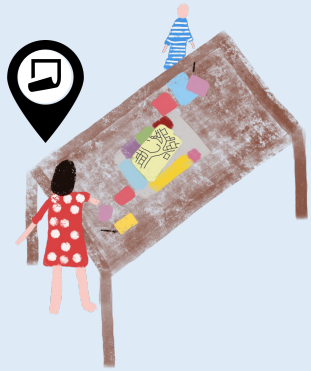
ANOTAR
NO MAPA OU FOTOGRAFIA O DESAFIO

OBJETIVO

ANOTAR NO MAPA OU FOTOGRAFIA PRESENTE NO TABULEIRO DO JOGO O(S) DESAFIO(S) QUE PRETENDE TRANSFORMAR/RESOLVER NO ESPAÇO PÚBLICO

ATIVIDADE

COM OS AUTOCOLANTES DISPONÍVEIS MARQUE O(S) DESAFIO(S) QUE PRETENDE TRANSFORMAR/RESOLVER



SINALIZAR
NO ESPAÇO PÚBLICO O DESAFIO

OBJETIVO

SINALIZAR NO ESPAÇO PÚBLICO O(S) DESAFIO(S) QUE PRETENDE TRANSFORMAR/RESOLVER

ATIVIDADE

COM OS CURATIVOS (PENSOS GIGANTES DE DIVERSAS CORES) DISPONÍVEIS SINALIZE NO ESPAÇO PÚBLICO O(S) DESAFIO(S) QUE PRETENDE TRANSFORMAR/RESOLVER





CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



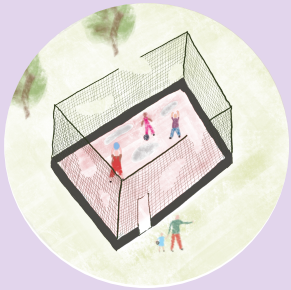
CRI.(RE).PLAY.AUGI



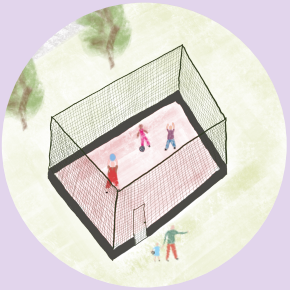
CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



EQUIPAMENTOS DESPORTIVOS
EQUIPAMENTOS DESTINADOS À PRÁTICA DE DESPORTO

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



CANDEEIRO
ILUMINA A VIA PÚBLICA

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



PASSADEIRA
PERMITE ATRAVESSAR ENTRE DOIS PASSEIOS

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

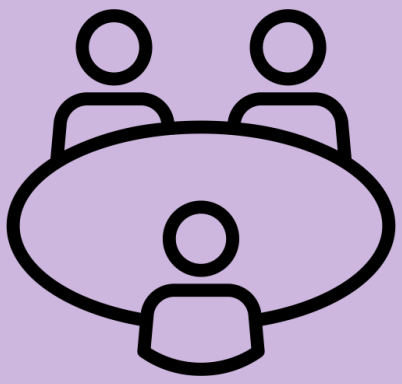
ANTES



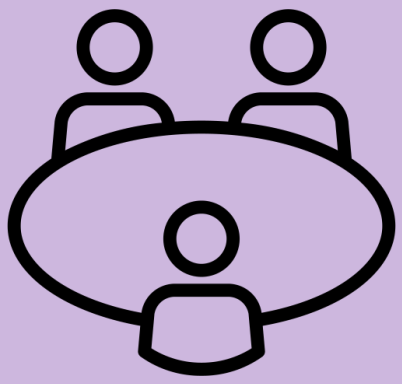
DEPOIS



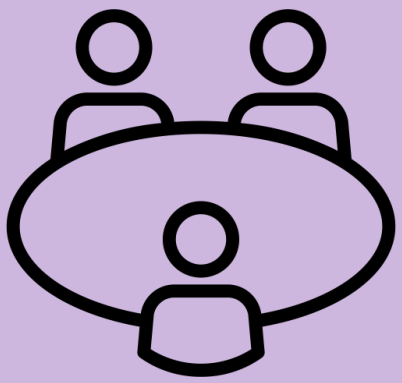
SEMÁFORO
SINAL DE TRÂNSITO QUE CONTROLA O TRAFÉGO AUTOMÓVEL E PEDESTRE



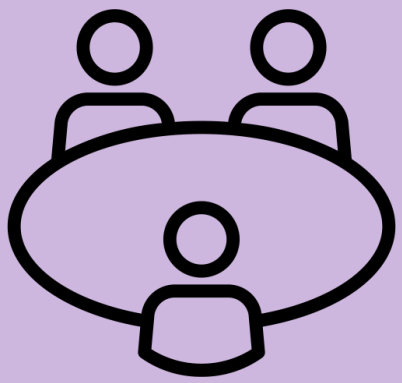
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



VEGETAÇÃO
ÁRVORES E FLORES

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



ECOPONTO
CONJUNTO DE CAIXOTES PARA LIXO E RECICLAGEM

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



ESTACIONAMENTO
LUGAR DESTINADO PARA AUTOMÓVEL

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

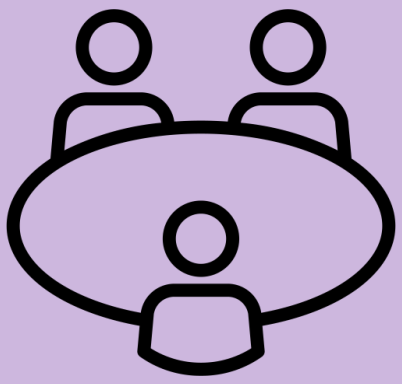
ANTES



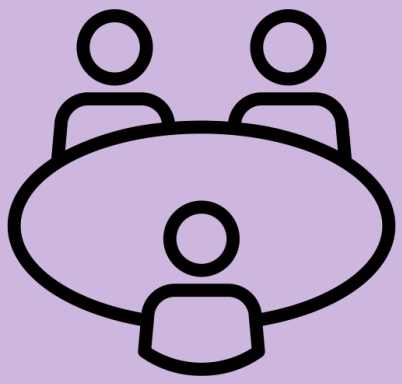
DEPOIS



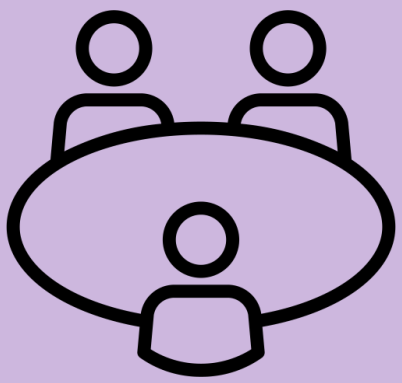
PAVIMENTO
REVESTIMENTO DA RUA
(ASFALTO, PEDRA, AREIA, ...)



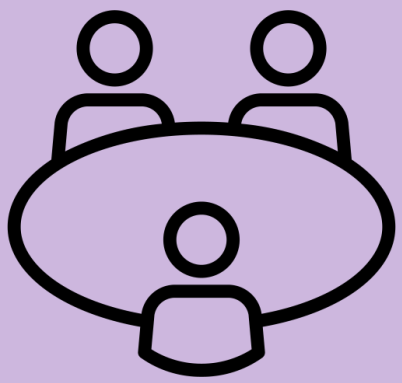
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS

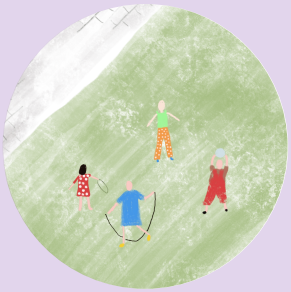




FACHADA
FINALIZAÇÃO DO REVESTIMENTO DA FACHADA

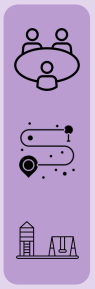
VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS





MOBILIÁRIO LÚDICO
EQUIPAMENTOS PARA BRINCAR (ESCORREGA, BALOIÇO, ...)

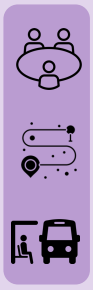
VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS





PARAGEM DO AUTOCARRO
LOCAL PARA EMBARCAR OU DESEMBARCAR PASSAGEIROS DO TRANSPORTE PÚBLICO

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES

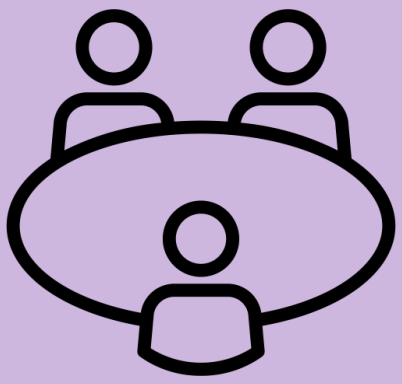


DEPOIS

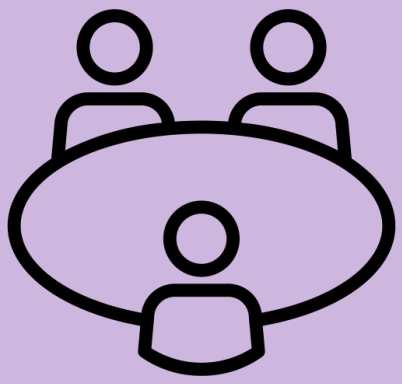




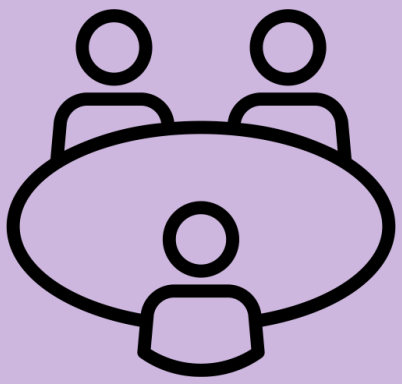
MOBILIÁRIO URBANO
BANCOS, MESAS, BEBEDOUROS, ESTRUTURA DE SOMBRA, ...



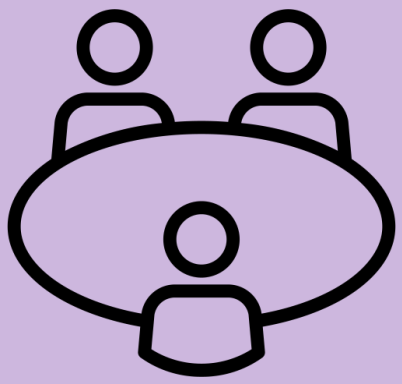
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



BANCA DE VENDA
PERMITE REALIZAR FESTAS E MERCADOS

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



HORTA URBANA
ESPAÇO PARA COMUNIDADE CULTIVAR COLETIVAMENTE

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



CICLOVIA
INCENTIVA O USO DE BICICLETAS

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

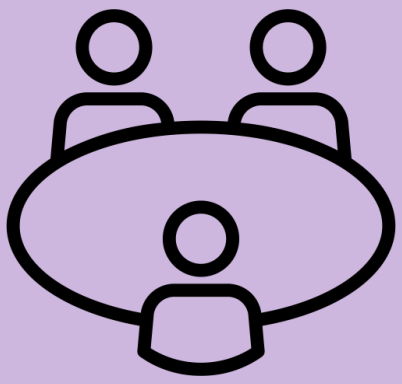
ANTES



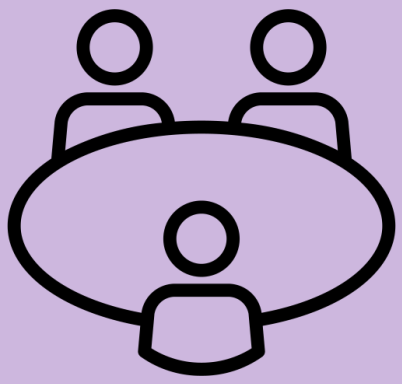
DEPOIS



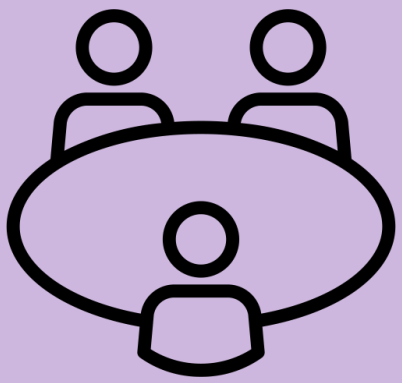
MOBILIÁRIO LÚDICO COM ÁGUA
EQUIPAMENTOS PARA BRINCAR COM ÁGUA



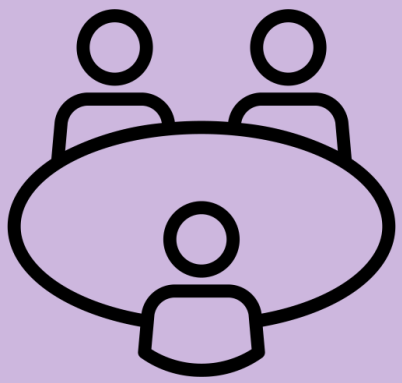
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES

DEPOIS



CINEMA AO AR LIVRE
CRIAR UMA ÁREA PARA TEREM ACESSO AO CINEMA

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



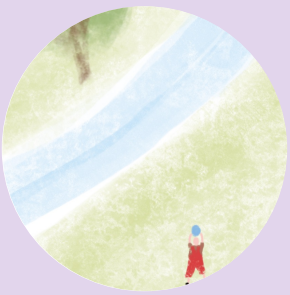
PARQUES
CRIAR MAIS ÁREAS VERDES NO BAIRRO

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



LIMPEZA E MANUTENÇÃO

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

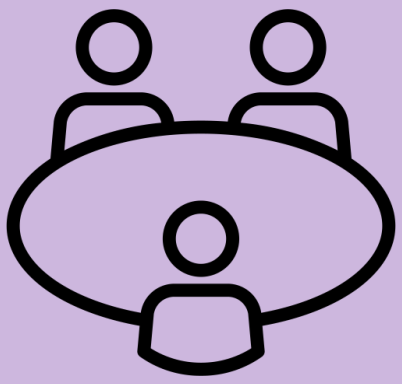
ANTES



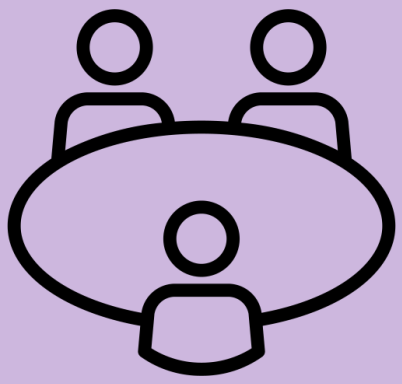
DEPOIS



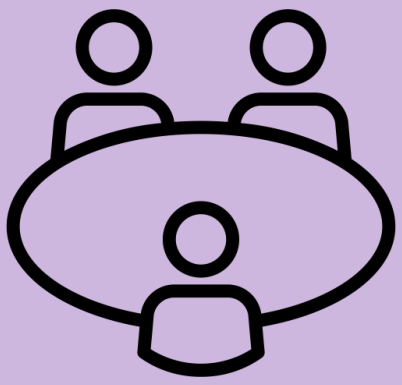
EVENTOS
ORGANIZAR FESTIVAIS, EXPOSIÇÕES, MERCADOS, ENTRE OUTROS, PARA DINAMIZAR O BAIRRO



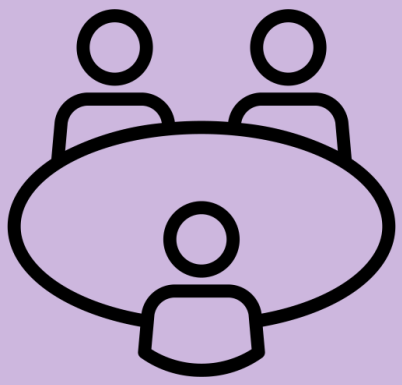
CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES



DEPOIS



SINALIZAÇÃO
SINALIZAÇÃO DE ESTRADA, QUE PODE SER DE PISO OU VERTICAL

VISUALIZAR
A FERRAMENTA NO ESPAÇO PÚBLICO

ANTES

DEPOIS

ILUSTRAÇÃO É UMA IMAGEM QUE REPRESENTE A FERRAMENTA

FERRAMENTA É O TÍTULO DA FERRAMENTA E BREVE DESCRIÇÃO DA FERRAMENTA

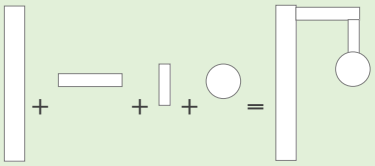
CONSTRUIR
COM ESCANTILHÃO URBANO

CONSTRUIR COM ESCANTILHÃO URBANO DISPONIBILIZADO NO JOGO À NOSSA AÇÃO PARA O ESPAÇO PÚBLICO

ATIVIDADE

RECORRENDO A PAPEL VEGETAL PARA DESENHAR POR CIMA DA FOTOGRAFIA OU A FOTOGRAFIA DO ESPAÇO PÚBLICO SELECIONADO, E COM AJUDA DO ESCANTILHÃO URBANO, VAMOS DESENHAR O NOSSO PLANO DE AÇÃO

NOTA: O ESCANTILHÃO URBANO TEM DISPONÍVEL INSTRUÇÕES COM DIVERSAS IDEIAS PARA SIMULAR AS FERRAMENTAS OU FORMAS PARA TU CRIARES TUA PRÓPRIA FERRAMENTA



CANDEEIRO

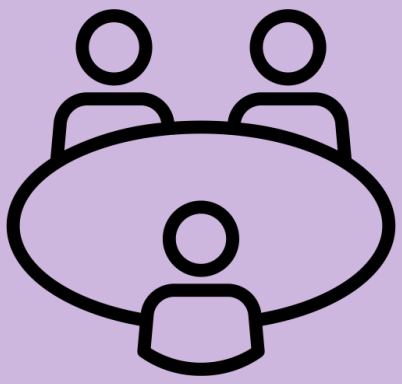
OBSERVAR
NOSSA MICROPRÁTICA

OBSERVAR TODO O NOSSO PLANO DE AÇÃO CRIADO DURANTE O JOGO.
O RESULTADO É VISUALIZADO NO TABULEIRO DE JOGO NA MICROPRÁTICA COM AÇÃO GERADA, CRIADA NA CASA VERDE.

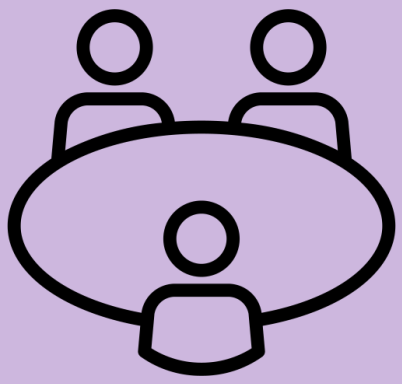
NOTA: PODEM SER ADICIONADOS BALÕES DE FALA, PARA EXPLICAR/LEGENDAR O PLANO DE AÇÃO

AÇÕES GERADAS

MICROPRÁTICAS



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

O QUE FAZ UM LUGAR?

O QUE FAZ UM LUGAR? É UM DIAGRAMA QUE AJUDA OS CIDADÃOS A AVALIAR OS ESPAÇOS PÚBLICOS, DESENVOLVIDO PELO PROJECT FOR PUBLIC SPACE (PPS)

ATIVIDADE

NESTA CASA ESPECIAL **O QUE FAZ UM LUGAR?** O OBJETIVO É ESCOLHER QUAIS AS PALAVRAS QUE MELHOR SE ADAPTAM AO ESPAÇO PÚBLICO QUE ESTAMOS TRANSFORMAR, SELECIONANDO PALAVRAS DE CADA CATEGORIA, E MARCAR COM MOLAS NO DISPOSITIVO DISPONIBILIZADO COM O JOGO



O QUE PRECISO PARA MEU PLANO DE AÇÃO

QUAIS AS PESSOAS NECESSÁRIAS PARA REALIZAR PLANO DE AÇÃO?

QUAIS AS ETAPAS PARA CONSTRUIR PLANO DE AÇÃO?

QUAIS OS MATERIAIS NECESSÁRIOS PARA REALIZAR PLANO DE AÇÃO?

ATIVIDADE

NESTA CASA ESPECIAL **O QUE PRECISO PARA MEU PLANO DE AÇÃO** VAMOS RESPONDER A 1ª E 3ª QUESTÃO QUE NOS SÃO COLOCADAS, PARA PODERMOS REALIZAR NOSSO PLANO DE AÇÃO PARA O ESPAÇO PÚBLICO

RECORRENDO AOS "BOTÕES", INDICA QUE PESSOAS PODEMOS ENVOLVER E QUAIS OS MATERIAIS QUE ACHAS NECESSÁRIOS PARA REALIZAR O PLANO DE AÇÃO NO ESPAÇO PÚBLICO, TENDO EM ATENÇÃO TODAS AS ETAPAS QUE SÃO NECESSÁRIAS PARA O SUCESSO DA MICRO PRÁTICA NO ESPAÇO PÚBLICO, COLOCA TODA INFORMAÇÃO NO DISPOSITIVO CORRESPONDENTE

ODS 2030
17 OBJETIVOS

ODS 2030 É UM PLANO DE AÇÃO COM 17 OBJETIVOS, COM A FINALIDADE DE ACABAR COM A POBREZA, PROTEGER O AMBIENTE E PROMOVER A QUALIDADE E O BEM-ESTAR DE TODOS

ATIVIDADE

NESTA CASA ESPECIAL O OBJETIVO É ESCOLHER OS ODS QUE MELHOR SE ADPATAM AO ESPAÇO PÚBLICO QUE ESTAMOS A TRANSFORMAR E MARCA-LOS NO DISPOSITIVO DISPONIBILIZADO COM O JOGO





1| PERMITIR QUE TODAS AS PESSOAS QUE MORAM NO BAIRRO TENHAM ACESSO À UMA HABITAÇÃO E/OU QUE AS HABITAÇÕES TENHAM MINÍMO DE QUALIDADE PARA SEREM HABITADAS

2| PERMITIR QUE TODAS AS PESSOAS QUE MORAM NO BAIRRO TENHAM ACESSO A ALIMENTOS NUTRITIVOS; CRIAR UMA HORTA COMUNITÁRIA

3| ACESSO À SAÚDE; DESPORTO PARA TODOS

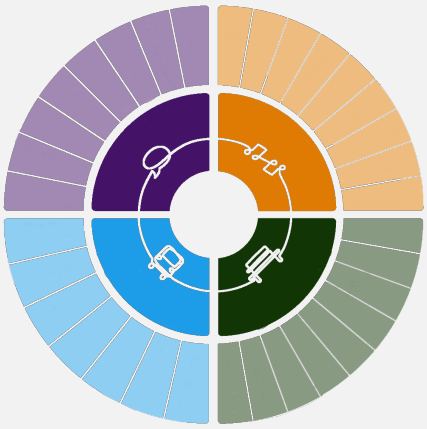
4| FORMAÇÃO PARA TODOS

5| IMPLEMENTAR PLANOS PARA A IGUALDADE

6| IMPLANTAR MEDIDAS DE POUPANÇA DE ÁGUA NO BAIRRO



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI



7| FORNECER NO BAIRRO UM LOCAL PARA CARREGAMENTO DE VEÍCULOS ELÉCTRICOS; BICICLETAS NO ESPAÇO PÚBLICO

8| APOIOS PARA AS EMPRESAS DO BAIRRO E JOVENS; EMPREGO QUALIFICADO

9| INCENTIVOS A NOVOS NEGÓCIOS SUSTENTÁVEIS; CONETIVIDADE

10| DIREITO À CIDADE; INTEGRAÇÃO DAS COMUNIDADES IMIGRANTES

11| OPORTUNIDADE PARA TODOS, COM ACESSO A SERVIÇOS, ENERGIA, HABITAÇÃO, TRANSPORTES E ESPAÇOS VERDES

12| DESPERDÍCIO ALIMENTAR; RECICLAGEM; ZERO LIXO

3/4



13| SENSIBILIZAÇÃO DAS PESSOAS, PARA ADOPTAR MEDIDAS FACE ÀS ALTERAÇÕES CLIMÁTICAS, USANDO POR EXEMPLO A BICICLETA OU O AUTOCARRO

14| AÇÕES DE LIMPEZA DAS RIBEIRAS; AÇÕES DE SENSIBILIZAÇÃO DAS PESSOAS SOBRE MICROPLÁSTICOS; PRESERVAÇÃO DE ESPÉCIES

15| PRESERVAÇÃO DE ESPÉCIES; BIODIVERSIDADE; PRODUÇÃO SUSTENTÁVEL

16| PROMOÇÃO DA PARTICIPAÇÃO DOS CIDADÃOS NOS PROCESSOS DE GOVERNAÇÃO LOCAL

17| CRIAR PARCERIAS COM OUTROS BAIRROS; COLABORAÇÃO

4/4



CRI.(RE).PLAY.AUGI



CRI.(RE).PLAY.AUGI

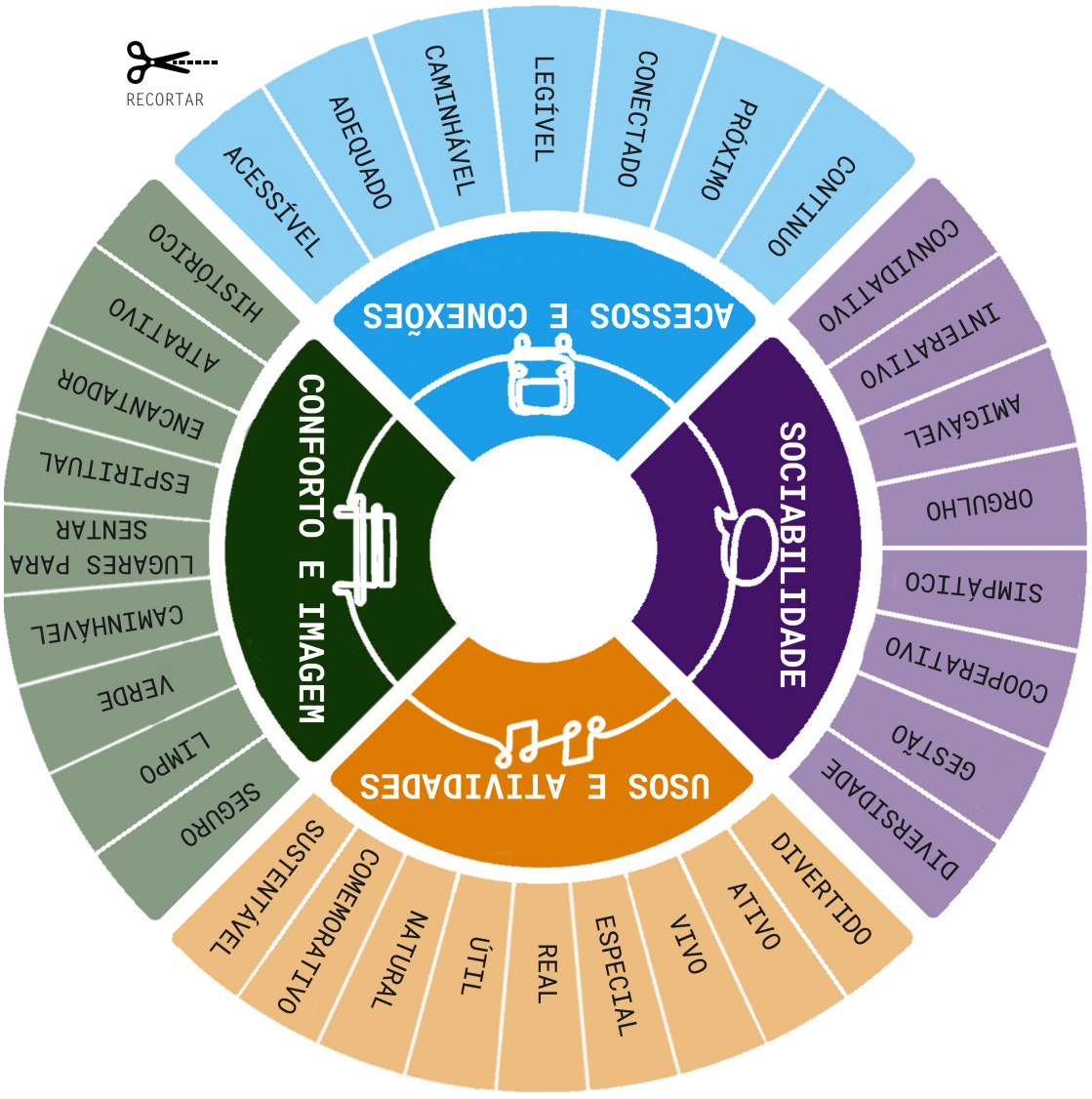
Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

2| Material do jogo

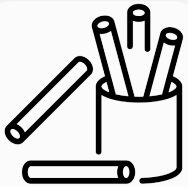
DISPOSITIVO ODS 2030

RECORTAR




RECORTAR
ACESSÍVEL
ADEQUADO
CAMINHÁVEL
LEGÍVEL
CONECTADO
PRÓXIMO
CONTÍNUO
ACESSOS E CONEXÕES
CONVIDATIVO
INTERATIVO
AMIGÁVEL
ORGULHO
SIMPÁTICO
COOPERATIVO
GESTÃO
DIVERSIDADE
SOCIABILIDADE
DIVERTIDO
ATIVO
VIVO
ESPECIAL
REAL
ÚTIL
NATURAL
COMEMORATIVO
SUSTENTÁVEL
USOS E ATIVIDADES
HISTÓRICO
ATRATIVO
ENCANTADOR
ESPIRITUAL
LUGARES PARA SENTAR
CAMINHÁVEL
VERDE
LIMPO
SEGURO
CONFORTO E IMAGEM

DISPOSITIVO <u>O QUE PRECISO PARA MEU PLANO DE AÇÃO?</u>



MADEIRAS



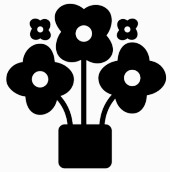
PNEUS



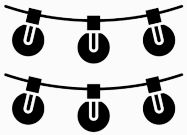
SPRAY



STENCIL

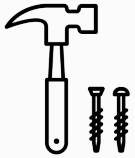


FLORES



FESTA

GIZ



MARTELO+PARAFUSOS



TINTA + PINCEL



PALLETS



CORDA



RECORTAR

BALÕES DE FALA



BALÕES DE FALA



RECORTAR

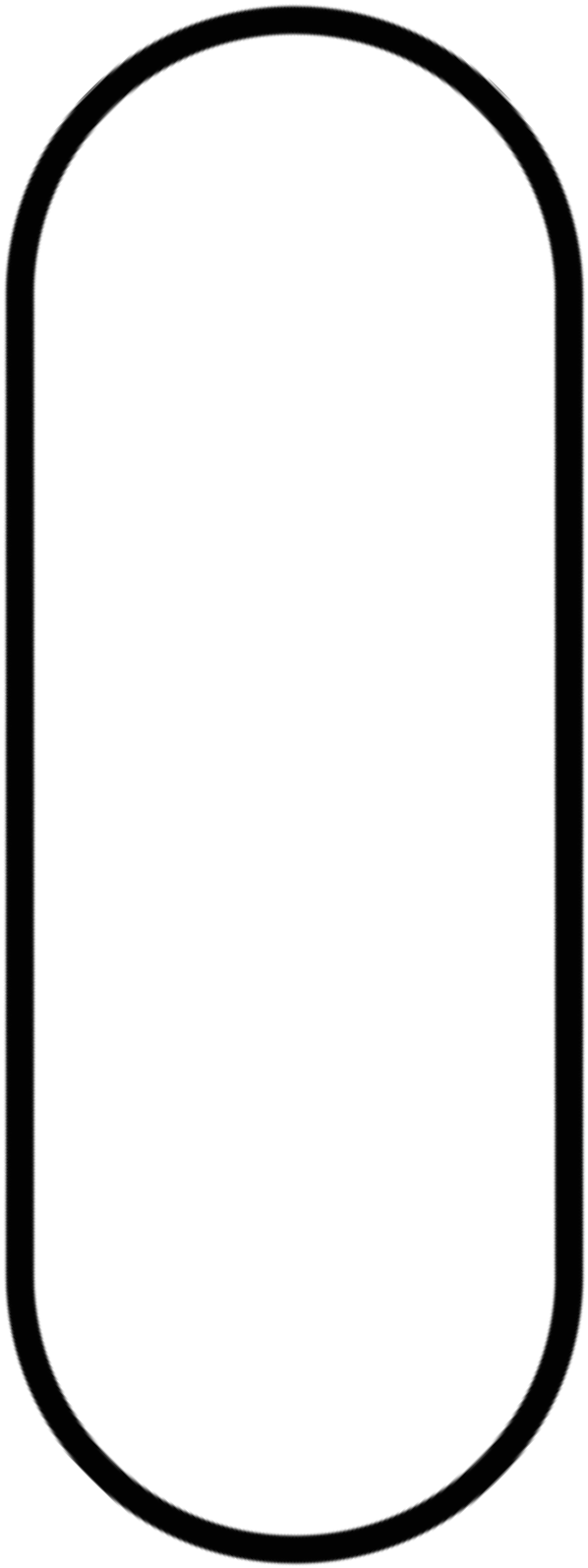


RECORTAR



CURATIVOS (PENSOS GIGANTES)

RECORTAR




ESCANTILHÃO
URBANO
CRI.(RE).PLAY.AUGI



MANUAL DE INSTRUÇÕES

O CRI.(RE).PLAY.AUGI apresenta-se como uma ferramenta de diálogo e mediação entre diferentes atores, como arquitetos, engenheiros, sociólogos, crianças e decisores locais. No entanto, é possível ser utilizado por toda a comunidade, com o propósito de debater, partilhar e tomar decisões, permitindo a cocriação de planos de ação de forma participativa e lúdica para os espaços públicos das AUGI.

O objetivo central do jogo é desenvolver coletivamente um plano de ação para melhorar o espaço público das AUGI, através de micropráticas. Isto implica resolver os problemas identificados nesses espaços, enfrentando os desafios apresentados e utilizando as ferramentas disponíveis para encontrar soluções. Tudo isso dependerá da imaginação e criatividade dos participantes!


2-5 JOGADORES


+ 5 ANOS


HORAS


VÁRIOS DIAS

É possível jogar à dois tempos, um tempo curto de 30min/1h e um segundo tempo em vários dias.

ESTE JOGO CONTÉM:



PREPARAÇÃO:

A| Construa o tabuleiro de jogo (1) sobre uma superfície plana;

B| Coloque junto ao tabuleiro os baralhos de cartas conforme a ação e ferramenta (5)(6)(7)(8)(9)(10)(11)(12) e o peão do tabuleiro (2);

C| Distribua por cada jogador um peão (3);

D| Coloque junto ao tabuleiro de jogo, a caixa com diversos elementos (14) que podem ser solicitados durante o jogo;

E| Coloque no centro do tabuleiro o ortofotomapa e/ou planta do bairro, ou fotografia do espaço público que pretende (re)qualificar.



MATERIAIS PARA COMPLETAR:



- FOLHAS BRANCAS OU PAPEL VEGETAL
- LÁPIS OU CANETAS
- POST-IT
- AUTOCOLANTES (CIRCULOS)
- BALÕES (VERDE, VERMELHO E CINZENTO)
- CURATIVOS (PENSOS GIGANTES)
- DISPOSITIVOS DAS CASAS ESPECIAIS

REGRAS DO JOGO:

1| Cada jogador começa com um peão (3), por cada casa chave que acabar recebe um anel (4), ou seja, no final tem que ter um anel rosa (opcional), um amarelo, um azul, um roxo, um verde e um vermelho;

2| Os jogadores começam por ler a questão da casa de partida: Que espaço público desejamos para brincar?, de forma iniciar diálogo entre os vários participantes;

3| As Cartas
Cada carta tem um símbolo que ajuda a identificar em relação ao tabuleiro de jogo

6 CARTAS HISTÓRIAS PARA CONTAR

As cartas rosa mostram alguns livros infantis, que pretendem introduzir a cidade às crianças, quer através da leitura da história ou através das ilustrações propostas. Pretende-se que se apresente a história à criança, para que esta olhe para o que a rodeia de outra perspetiva.
Os livros mostram um mundo urbanizado, com ruas cheias de carros e com poucos espaços verdes, tratando-se de um mundo urbano construído à imagem dos adultos e que não está preparado para as crianças

Obs: Esta casa inicial é optativa e contém 1 carta diy para poder contar outra história

18 CARTAS PARA OLHAR PARA O ESPAÇO PÚBLICO

Nas casas amarelas pretende-se que olhe para um lugar do bairro que gostaria de (re)qualificar ou do lugar já selecionado previamente no bairro, explorando através do caminhar pelas suas ruas e lugares, ou visualizando o bairro através de um conjunto de imagens. No olhar para o espaço público são propostas 4 casas para jogar. No final de percorrer as 4 casas do reconhecimento e escuta, já terá identificado o espaço público para (re)qualificar no bairro

- **Explorar o bairro:** nesta casa pretende-se que explore o bairro, caminhando pelas suas ruas e lugares
- **Desenhar o que observo:** nesta casa pretende-se que desenhe o que observa no bairro ou que anote quais os pontos positivos e negativos do bairro
- **Identificar o espaço público:** nesta casa pretende-se que identifique o espaço público que receberá a ação; existe uma diversidade de tipologias de espaço público, pretende-se que identifique a carta com as características mais semelhantes com o lugar que pretende intervir no bairro

Desejos e sonhos o que eu quero: nesta casa pretende-se que anote ou fotografe o que pretende transformar no espaço público escolhido

Obs: Em cada casa escolha apenas 1 carta, à exceção da casa identificar o espaço público que podem ser escolhidas até 3 cartas

20 CARTAS PARA IMAGINAR O QUE PODEMOS (RE)QUALIFICAR

Nas casas azuis são apresentados diversos desafios para poder transformar/resolver o espaço público que selecionou nas casas amarelas

Selecionar o desafio: nesta casa pretende-se que selecione o(s) desafio(s) que pretende (re)qualificar no espaço público, que identificou na casa amarela - identificar espaço público
Obs: Escolha entre 1 - 3 cartas

Marcar o desafio: nesta casa pretende-se que identifique no mapa ou fotografia presente no tabuleiro do jogo, ou no espaço público o(s) desafio(s) que identificou para transformar/ resolver no espaço público
Obs: Escolha apenas 1 carta

22 CARTAS PARA PLANEAR QUAIS AS FERRAMENTAS UTILIZAR

Na casa roxa pretende-se que identifique as ferramentas necessárias para (re)qualificar o desafio que selecionou nas casas azuis

Visualizar a ferramenta no espaço público: nesta casa vamos identificar a(s) ferramenta(s) que são necessárias para (re)qualificar o(s) desafio(s) no espaço público que selecionou nas casas azuis, visualizando a ferramenta no espaço público com o antes e o depois
Obs: Escolha entre 1 - 3 cartas

1 CARTA PARA CONCRETIZAR AÇÃO NO ESPAÇO PÚBLICO

Na casa verde pretende-se construir a ação no espaço público que selecionou anteriormente

Construir com escantilhão urbano: nesta casa vamos construir com escantilhão urbano, disponibilizado no jogo, a ação no espaço público

1 CARTA PARA AVALIAR AS AÇÕES PARA O ESPAÇO PÚBLICO

Na casa vermelha pretende-se avaliar todo o plano de ação para o espaço público, criado durante o jogo

Observar nossa microprática: nesta casa observa-se todo o plano de ação criado durante o jogo. O resultado é visualizado no tabuleiro de jogo na microprática com ação gerada, criada na casa verde. Podem ser adicionados balões de fala, para explicar/legendar o plano de ação

6 CARTAS ESPECIAIS - OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL PARA 2030, O QUE FAZ UM LUGAR? E O QUE PRECISO PARA MEU PLANO DE AÇÃO

Nas casas especiais vamos refletir sobre como podemos mudar o mundo em que vivemos.

Na **carta ODS 2030**, são apresentados os 17 objetivos com soluções que podem ser implementadas. O objetivo é escolher os que melhor se adaptam ao espaço público que estamos a transformar



Na **carta "O que faz um lugar?"** é apresentado o que devemos ter em consideração quando estamos a pensar um lugar. O objetivo é escolher quais as palavras que melhor se adaptam ao espaço público que estamos a transformar



Na **carta "O que preciso para meu plano de ação?"** são apresentadas três questões, sendo que devemos responder a 1ª e 3ª questão, para podermos concretizar o plano de ação



4 CARTAS DE PERGUNTAS PARA INCENTIVAR O DIÁLOGO

Existem quatro cartas de perguntas - cartas extras - que pretendem incentivar o diálogo e discussão entre os participantes, sobre a sua visão para o espaço público, para tornar este um lugar de encontro e partilha para a comunidade.

4| O jogo termina quando todos desenham a solução, em conjunto ou individualmente, e colocam sobre o tabuleiro de jogo, na casa micropráticas. Todos os jogadores tem que ter seu peão de jogo com todos os arcos;

5| O dinamizador do jogo, procede agora ao preenchimento do manual de coletar as (particip)ações, de forma sintetizar e registar todas as decisões que foram tomadas durante o jogo;

Observações:

Obs. 1| No início do jogo, escolha a que tempo quer jogar - horas ou vários dias - e coloque as restantes cartas fora da área de jogo.

Obs. 2| As cartas em branco, presentes neste jogo, estão disponíveis para que os jogadores criem as suas próprias soluções - histórias para contar, tipologias de espaço público, desafios e ferramentas.

VAMOS JOGAR O CRI.(RE).PLAY.AUGI!

CRI.(RE).PLAY.AUGI

CRI
(RE)
PLAY
AUGI

MANUAL DO DINAMIZADOR

Bem-vindo, caro dinamizador!

Este manual foi escrito para ajudar as crianças a olhar para o espaço público das AUGI de forma mais crítica e refletiva.

Aqui, descobrirá dicas que irão ajudar a enriquecer ainda mais aprendizagem das crianças sobre a cidade, e o espaço público.

CRI.(RE).PLAY.AUGI é um jogo, uma ferramenta lúdica de diálogo, destinada a intervir no espaço público das Áreas Urbanas de Génese Ilegal (AUGI) da Área Metropolitana de Lisboa (AML).

Vamos explorar e criar juntos, para descobrir novas soluções!

RESUMO

O CRI.(RE).PLAY.AUGI é um jogo de tabuleiro que convida a explorar, descobrir e (re)qualificar o espaço público das AUGI, observando-o como um local de oportunidades e desafios.

O CRI.(RE).PLAY.AUGI surge da necessidade de estabelecer uma ferramenta de diálogo, um meio de mediação entre vários intervenientes - como designers (arquitetos, engenheiros, sociólogos, entre outros) e comunidade (especialmente crianças), embora seja pensado para toda a comunidade. Este instrumento visa debater, partilhar e tomar decisões de forma lúdica e participativa para cocriar planos de ação para o espaço público das AUGI.

O objetivo do jogo é coletivamente desenvolver um plano de ação para (re)qualificar o espaço público das AUGI, usando micropráticas para resolver problemas, enfrentando desafios e utilizando as ferramentas disponíveis para encontrar soluções. Tudo depende da imaginação e criatividade!

A metodologia do jogo começa com o reconhecimento e escuta das crianças que brincam no bairro, passa pela cocriação dos desejos e sonhos dessas crianças para o espaço público, continua com a implementação prática das ações e termina com a avaliação dessas ações para o espaço público.

ORIENTAÇÕES GERAIS

Este capítulo, tem como objetivo fornecer orientações abrangentes e relevantes aos dinamizadores e professores interessados em utilizar o jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI como uma ferramenta educativa.

O papel do dinamizador no CRI.(RE).PLAY.AUGI

O jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI pode ser jogado em qualquer contexto, na escola, na comissão de moradores, na biblioteca, em família, ou entre amigos, para proporcionar momentos de diversão e aprendizagem para todos.

No contexto escolar, CRI.(RE).PLAY.AUGI pode-se transformar numa ferramenta que ajuda o professor, a abordar temáticas urbanas relevantes para os alunos.

Ao dinamizador do jogo, é importante que esteja atento aos desejos, opiniões e contribuições dadas pelas crianças, para o lugar em que habitam e ocupam.

O dinamizador do CRI.(RE).PLAY.AUGI ajuda a resolução dos desafios, a tomada de decisões, incentivando-os a explorar o espaço público de forma segura e autónoma.

Apreender sobre urbanismo

As crianças ao apreenderem sobre urbanismo na escola, compreendem melhor de forma mais ampla a realidade em que estão inseridas, desenvolvendo um olhar crítico e reflexivo sobre o ambiente urbano, uma vez que o urbanismo relaciona-se com a vida das crianças nas cidades.

Ao jogar CRI.(RE).PLAY.AUGI, os mediadores têm a oportunidade de abordar temas como mobilidade urbana, urbanização, mobiliário urbano, horta urbana, entre outros.

As crianças poderão tornar-se agentes ativos com voz, na construção de um ambiente urbano mais inclusivo e sustentável nas AUGI da AML.

COMENTÁRIOS SOBRE AS CARTAS

Neste capítulo, irá encontrar informações úteis sobre algumas das cartas - tipologias de espaço público, desafio e especiais. Desta forma, poderá aprofundar as questões levantadas pelas crianças durante o jogo.

Cartas Tipologia de Espaço Público



Rua
as ruas tem um elevado fluxo automóvel e pedestre, e contém a linha de transporte público e a presença de comércio e serviços.



Largo/Praça
é um espaço aberto, lugar de passagem, não edificado, que está inserido na malha urbana



Jardim Público/Parque
é um espaço de dimensão variada caracterizado por áreas pedonais e ajardinadas, possuindo áreas de lazer e descanso



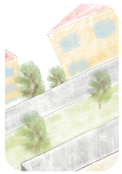
Margem Fluvial
é uma faixa de terreno contíguo à linha que limita o leito das águas



Parque Infantil
é um parque de diversos equipamentos infantis, destinados às crianças



Terreno Vago
espaço vazio e abandonado no qual uma série de ocorrências têm acontecido (Solà Morales, 1995)



Corredor Verde
é uma faixa com uma importante presença de vegetação que une áreas naturais na cidade



Campo Desportivo
conjunto de instalações e equipamentos para a prática de desporto

Cartas dos Desafios

Património histórico e cultural



- Edifícios patrimoniais podem ser utilizados para diversos usos;
- Preservar o património histórico, revitaliza a área urbana, pois traz de volta a vida ao bairro e cria novos espaços públicos para comunidade;
- Promover a diversidade cultural e a inclusão social, fortalecendo o sentimento de pertencimento à comunidade.

Atividades culturais e artistas



- Investir em programas de incentivo à cultura, como exposições, festivais, entre outros, que promovam a diversidade cultural e artística do bairro;
- Divulgar as ações culturais, para que a comunidade saiba o que está acontecer no bairro e possa participar das ações;
- O acesso à cultura e à arte são importantes ferramentas de inclusão social e promoção de diversidade e deve ser um direito acessível a todos.

Iluminação, Lixo, Ausência de mobiliário urbano, Sinalização



- Mobiliário urbano, como bancos, caixotes do lixo, iluminação e sinalização, são essenciais para tornar os bairros mais habitáveis para as comunidades;
- Melhora a qualidade de vida das comunidades;
- Promove a segurança e a acessibilidade nas ruas.

Ausência mobiliário lúdico



- Segundo a Fundação Bernard van Leer, os espaços de brincar devem oferecer oportunidades para que as crianças possam explorar, criar, experimentar, sem qualquer limitação ou restrição;
- Devem ser espaços flexíveis e adaptáveis, para que as crianças possam transformá-los;
- Segundo a UNESCO, os espaços de brincar devem ser inclusivos e acessíveis a todas as crianças;
- Sensibilizar as comunidades sobre a importância do brincar na rua.

Arborização, Parques



- A criação de parques e áreas verdes nos bairros contribui para a redução da poluição;
- A criação de áreas verdes nos bairros é importante para a preservação da biodiversidade;

Poluição dos rios



- Os rios são habitats de diversas espécies animais e vegetais, que podem ser ameaçadas pela degradação ambiental;
- É importante garantir a qualidade da água, pois é um recurso essencial;
- Os rios limpos promovem a biodiversidade e melhoram a qualidade de vida do ambiente e das comunidades.

Mobilidade urbana



- Incentivar o uso da bicicleta como meio de transporte, incentivando a criação de ciclovias;
- O uso de bicicletas, em vez do carro como meio de transporte, reduz a emissão de gases de efeito estufa na atmosfera;
- De forma a melhorar a mobilidade urbana é importante investir no sistema de transporte público, contribuindo para a redução do número de carros na rua.

Atividades comunitárias



- Investir em atividades comunitárias, como a criação da horta urbana no bairro, o cinema ao ar livre, entre outras, que promovam o sentimento de partilha entre todos.
- As atividades comunitárias no bairro promovem a participação, e envolvimento de todos.

Equipamento Desportivo



- Os equipamentos desportivos promovem a prática de exercício físico e melhoram a qualidade de vida da comunidade.

Cartas Especiais

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável

Os **ODS 2030** é um plano de ação com 17 objetivos, com a finalidade de acabar com a pobreza, proteger o ambiente e promover a qualidade e o bem-estar de todos.
Vamos sugerir diversas leituras para trabalhar os ODS, tendo em conta o Plano Nacional de Leitura de 2027.



ERRADICAR A POBREZA em todas as suas formas, em todos os lugares

Sugestões de Leitura:
Sem Abrigo, de Maria Inês Almeida e José Almeida de Oliveira



ERRADICAR A FOME alcançar a segurança alimentar, melhorar a nutrição e promover a agricultura sustentável

Sugestões de Leitura:
A Horta do Simão, de Rocio Alejandro



GARANTIR O ACESSO À SAÚDE de qualidade e promover o bem-estar para todos, em todas as idades

Sugestões de Leitura:
O lobo mau está doente!, de Jean Leroy e Laurent Simon



EDUCAÇÃO DE QUALIDADE garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida, para todos

Sugestões de Leitura:
A Montanha de livros mais alta do mundo, de Rocio Banilla



IGUALDADE DE GÉNERO alcançar igualdade de género

Sugestões de Leitura:
Menino, Menina, de Joana Estrela



ÁGUA POTÁVEL E SANEAMENTO BÁSICO garantir a disponibilidade e a gestão sustentável da água potável e do saneamento para todos

Sugestões de Leitura:
A Menina gotinha de água, de Papiniano Carlos



ENERGIAS RENOVÁVEIS garantir o acesso a fontes de energia fiáveis, sustentáveis e modernas para todos

Sugestões de Leitura:
O Gnu e o Texugo - cuidado com o vento, de Ana Pessoa



TRABALHO DIGNO E CRESCIMENTO ECONÓMICO promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos

Sugestões de Leitura:
Rosa Meira, engenheira, de Rocio Andrea Beaty



INOVAÇÃO E INFRAESTRUTURAS construir infraestruturas resilientes, promover a industrialização inclusiva e sustentável e fomentar a inovação

Sugestões de Leitura:
A construção doo mundo, de Fábio Monteiro



REDUZIR AS DESIGUALDADES no interior dos países e entre países

Sugestões de Leitura:
Tu e Eu e Todos, de Marcos Farina; *Outro*, de Christian Robinson



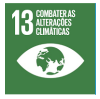
CIDADES E COMUNIDADES SUSTENTÁVEIS tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis

Sugestões de Leitura:
O que vamos construir, de Olivier Jeffers; *O Jardim*, de Anna Walker



PRODUÇÃO E CONSUMO SUSTENTÁVEIS garantir padrões de consumo e de produção sustentáveis

Sugestões de Leitura:
A Abelha, de Kirsten Hall



AÇÃO CLIMÁTICA adotar medidas urgentes para combater as alterações climáticas e os seus impactes

Sugestões de Leitura:
Greta e os Gigantes, de Zoe Tucker e Zoe Persico



VIDA NA ÁGUA conservar e usar de forma sustentável os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável

Sugestões de Leitura:
Plasticus Maritimus, uma espécie invasora, de Ana Pêgo e Isabel Minhós Martins



PROTEGER A VIDA TERRESTRE proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, gerir de forma sustentável as florestas, combater a desertificação e parar a perda de biodiversidade

Sugestões de Leitura:
Aqui estamos nós: apontamentos para viver no planeta terra, de Oliver Jeffers



PAZ E JUSTIÇA promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável, proporcionar o acesso à justiça para todos e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas a todos os níveis

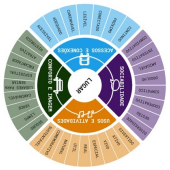
Sugestões de Leitura:
O muro, de Giancarlo Macri e Carolina Zanotti



PARCERIAS PARA O DESENVOLVIMENTO fortalecer os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável

Sugestões de Leitura:
Discórdia, de Nani Brunini

O que faz um lugar?



O QUE FAZ UM LUGAR? é um diagrama que ajuda os cidadãos a avaliar os espaços públicos, desenvolvido pelo Project for Public Space (PPS)

Vamos sugerir diversas questões que podemos abordar:

USOS E ATIVIDADES
O lugar deverá proporcionar à comunidade espaços para atividades, porque um lugar sem dinâmicas será um espaço vazio onde as pessoas não terão vontade de voltar.

- Há diversidade de escolhas do que fazer no lugar?
- Há pessoas à frequentar o lugar?
- Existem atividades para a comunidade participar?
- O lugar é utilizado por pessoas de todas as idades?
- As pessoas utilizam o espaço ou está vazio?

CONFORTO E IMAGEM
O espaço público para ter sucesso deve ter uma boa imagem e oferecer conforto, não só a segurança e a limpeza, mas também com lugares para sentar e conversar.

- Qual a primeira impressão do lugar?
- O local está limpo?
- O espaço é seguro?
- Existem lugares para sentar e conversar?

SOCIABILIDADE

A sociabilidade do lugar é essencialmente para aflorar o sentimento de pertencimento por parte da comunidade.

- As pessoas reúnem-se no lugar?
- As pessoas utilizam o espaço regularmente?
- A comunidade parece feliz neste lugar?

ACESSOS E CONEXÕES

Para um espaço público ser bem sucedido, este deverá ser de fácil acesso e circulação.

- O lugar é acessível a todos? É fácil chegar até ele?
- Existe transportes públicos para as pessoas chegarem até este lugar?
- O lugar está preparado para pessoas com mobilidade reduzida?
- As pessoas caminham facilmente até este lugar?

O que preciso para meu plano de ação?



? Quais as pessoas necessárias para realizar plano de ação?
? Quais as etapas para construir o plano de ação?
? Quais os materiais necessários para realizar o plano de ação?

Nesta casa especial podemos abordar o que é o urbanismo tático - criar intervenções temporárias e de baixo custo em espaços urbanos para testar novas ideias e soluções para os problemas do bairro.
Estas intervenções podem ser feitas por cidadãos, associações, empresas ou poder local. A ideia é que essas intervenções sejam experimentais, que envolvam a comunidade, e que possam ser feitas com materiais baratos e facilmente disponíveis.

Vai encontrar algumas ideias de intervenções que podem ser realizadas no bairro, usando estes **materiais:**





Pode **desenhar**, por exemplo, o jogo da macaca



Pode **construir** um miradouro para admirar a paisagem



Pode **construir** um baloiço na árvore, para brincar na rua



Pode **planear** uma festa para toda a comunidade



Pode **construir** uma cobertura, para proteger do sol e da chuva



Pode **fazer** uma barreira de proteção para proteger os peões ou encerrar temporariamente um lugar



Pode **criar** uma arte, para colorir o bairro



Pode **pintar** uma passadeira, para tornar a rua mais segura



Pode **criar** vasos de plantas, para embelezar a rua



Pode **construir** uma horta comunitária, para toda a comunidade



Pode **construir** espaços de sentar, para a comunidade conversar

O CRI.(RE).PLAY.AUGI é um jogo que pode ser jogado diversas vezes, quantas mais vezes for jogado, mais possibilidades de soluções para (re)qualificar o espaço público das AUGI.

CRI.(RE).PLAY.AUGI

Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

5| Manual de coletar as particip(ações)

MANUAL DE COLETAR AS (PARTICIP)AÇÕES

Este manual foi desenvolvido para auxiliar a coleta das decisões tomadas durante o jogo CRI.(RE).PLAY.AUGI. com a seleção das cartas, e com o resultado final: micropráticas. Este pode ser entregue posteriormente, por exemplo, à comissão administrativa do bairro, com os desejos e necessidades que a comunidade - crianças -, tem para o espaço público, ou a partir daqui dar início a um orçamento participativo.

Vamos coletar as soluções, para (re)qualificar o espaço público das AUGI da AML!

Observação:
Neste manual pode coletar até 3 (particip)ações para (re)qualificar o espaço público das AUGI da AML.

INFORMAÇÕES GERAIS

BAIRRO:

MUNICÍPIO:

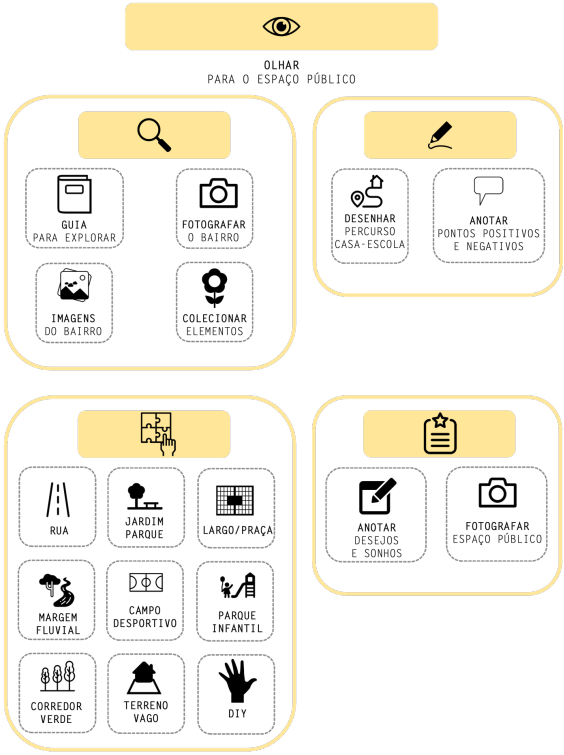
Nº PARTICIPANTES:

IDADE DOS PARTICIPANTES:

NOME DINAMIZADOR:

LOCAL + DATA REALIZAÇÃO DO JOGO:

OBSERVAÇÕES:

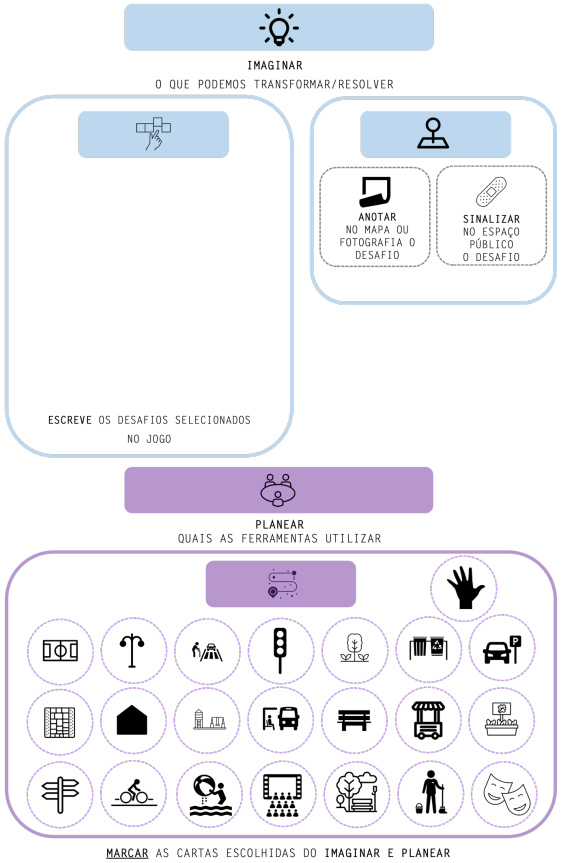


MARCAR AS CARTAS ESCOLHIDAS DO **OLHAR**

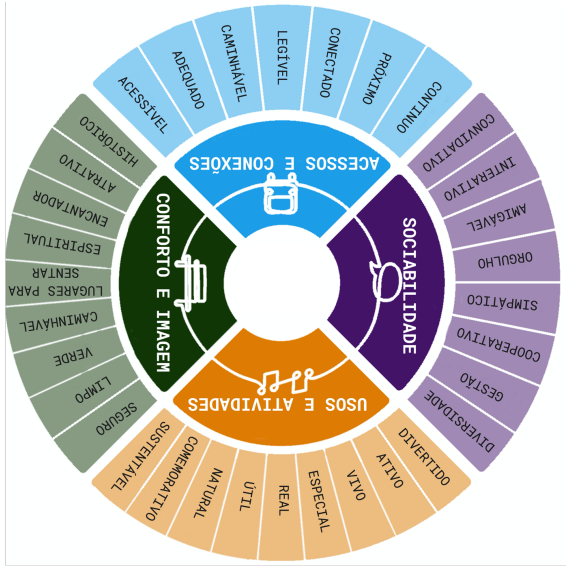


COLA AQUI TODOS OS DESENHOS, FOTOGRAFIAS, ELEMENTOS, CARTAS DIY, ...
QUE FIZESTE NESTA AÇÃO DE **OLHAR PARA O ESPAÇO PÚBLICO**

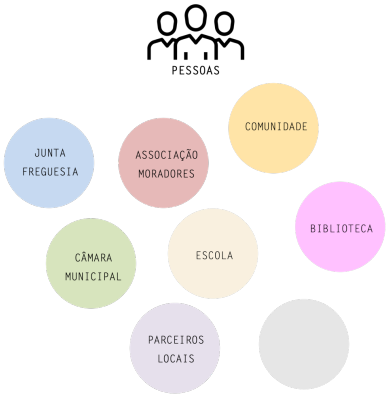
MARCA OS OBJETIVOS **ODS 2030** QUE FORAM SELECIONADOS NO JOGO



MARCAR AS CARTAS ESCOLHIDAS DO **IMAGINAR E PLANEAR**



MARCA AS PALAVRAS **O QUE FAZ UM LUGAR?** QUE FORAM SELECIONADAS NO JOGO





COLA AQUI AS **CARTAS DIY**

MARCA AQUI AS **PESSOAS** E OS **MATERIAIS** QUE SELECIONASTE NO JOGO

COLA AQUI A **MICRO PRÁTICA** QUE DESENHASTE

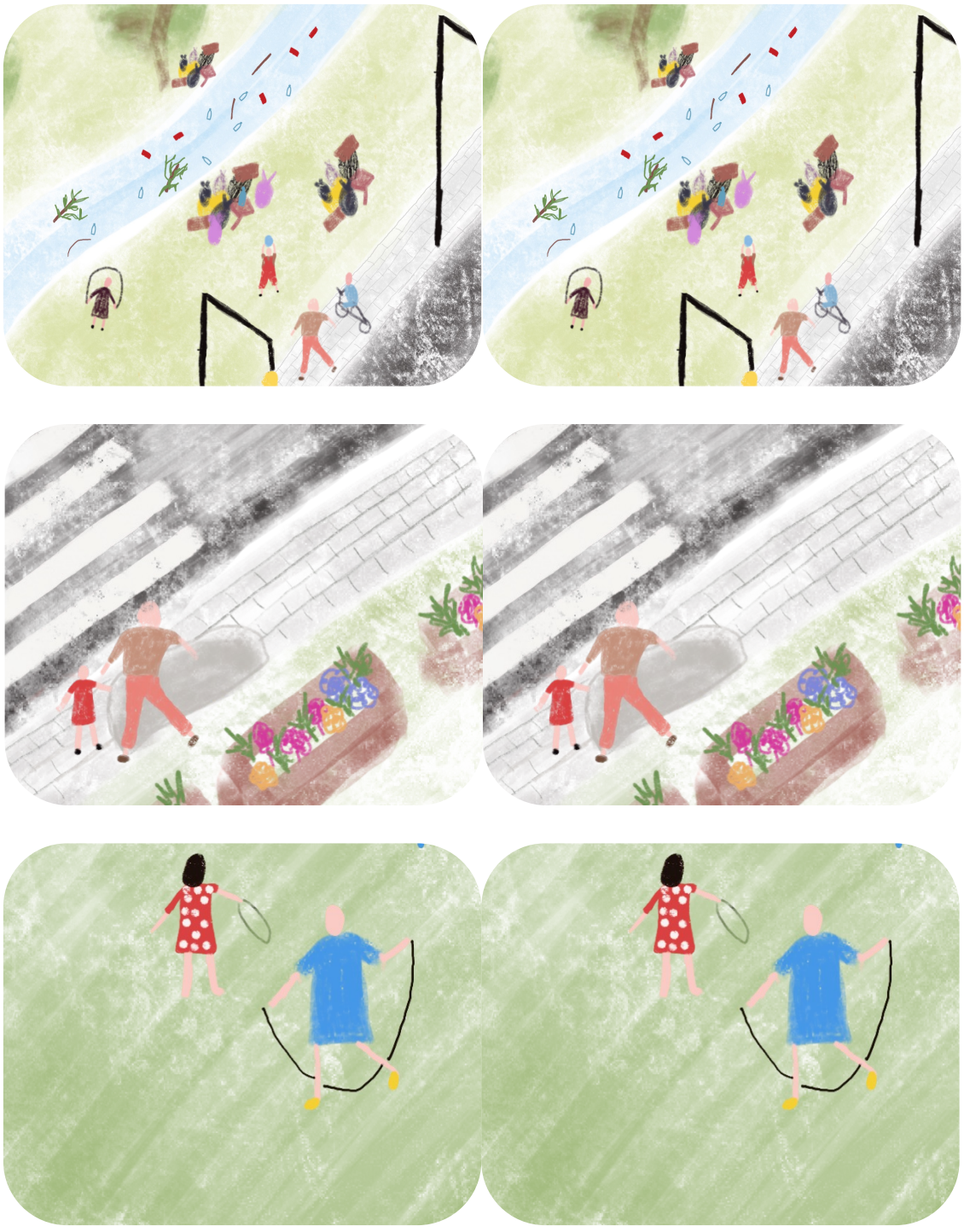
OBSERVAÇÕES

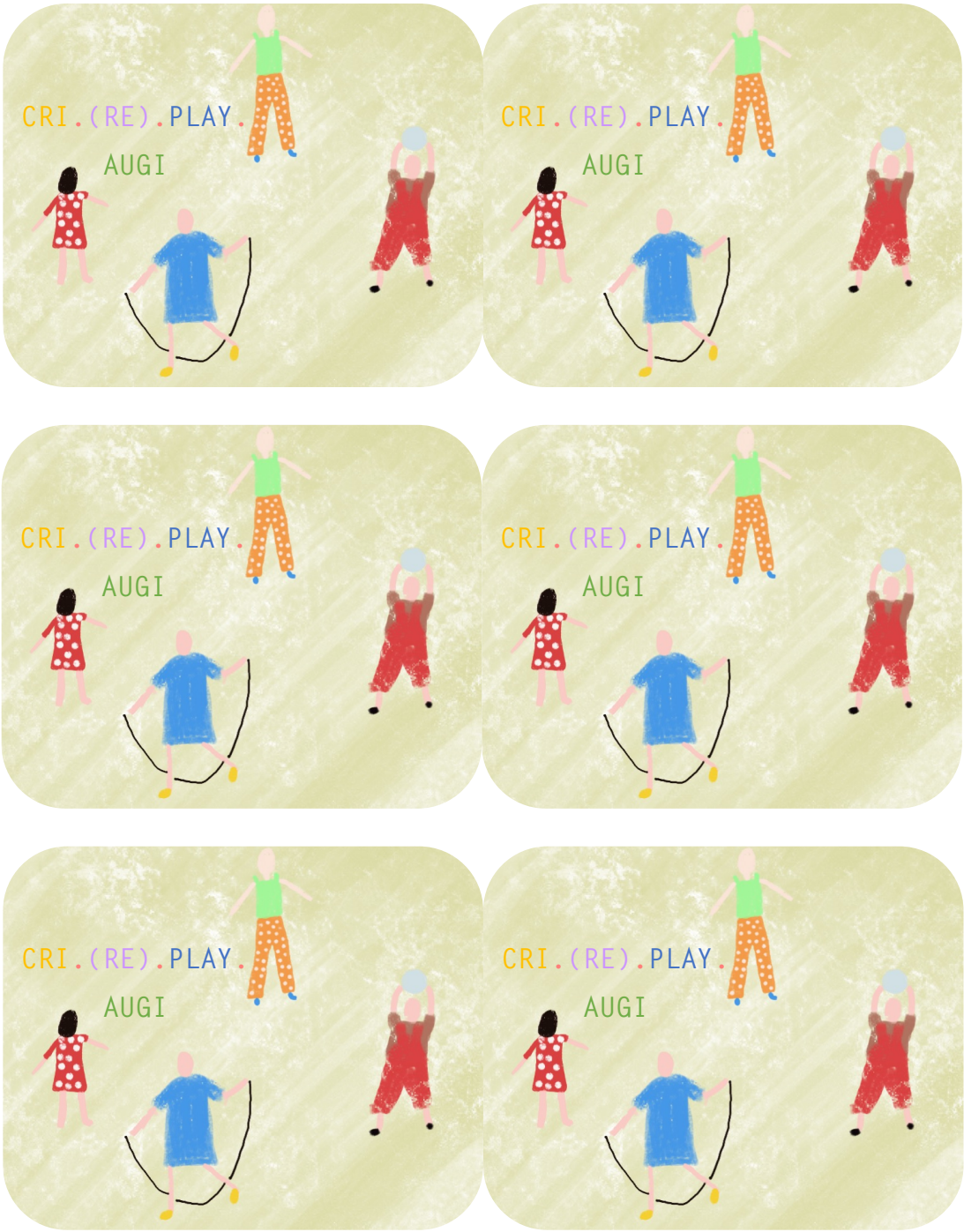
Vamos agora com este manual à comissão administrativa do bairro,
com as nossas soluções para (re)qualificar o espaço público.

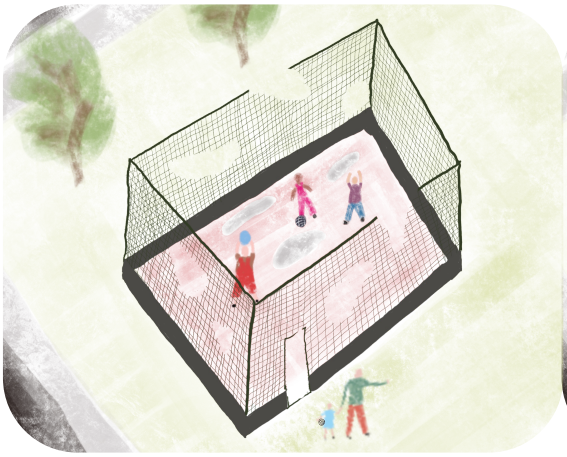
CRI.(RE).PLAY.AUGI

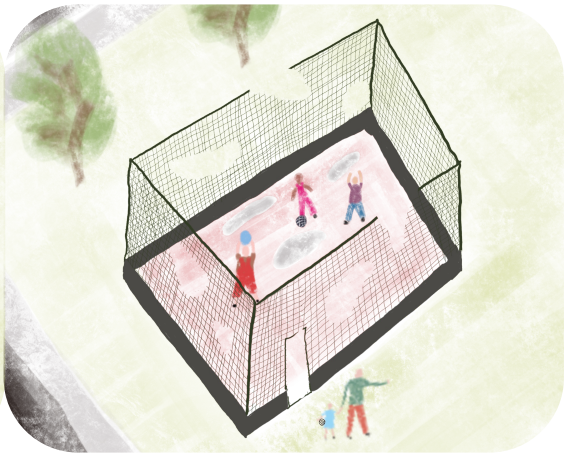
Anexo F| CRI.(RE).PLAY.AUGI

6| Jogo da Memória




CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI



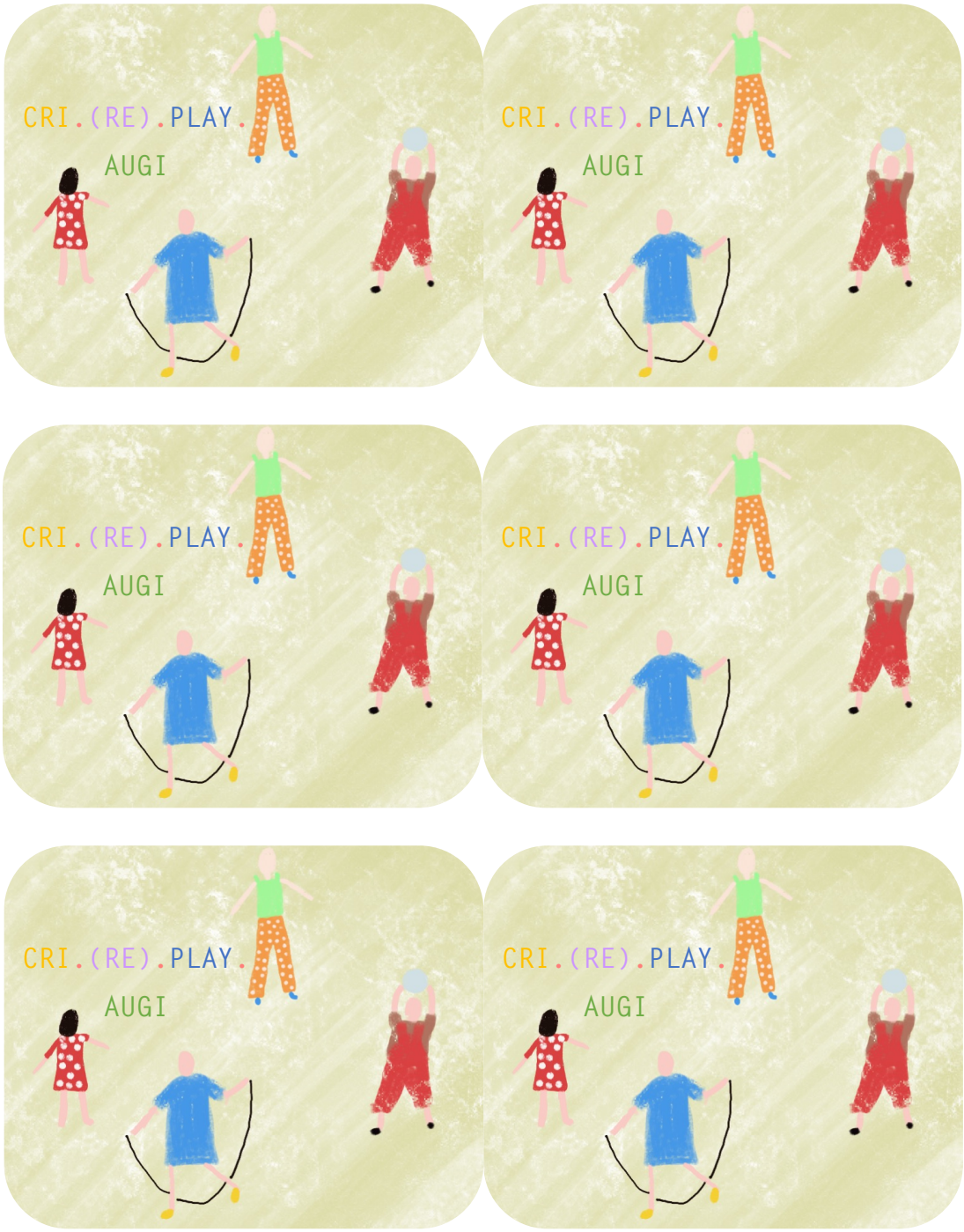



STOP

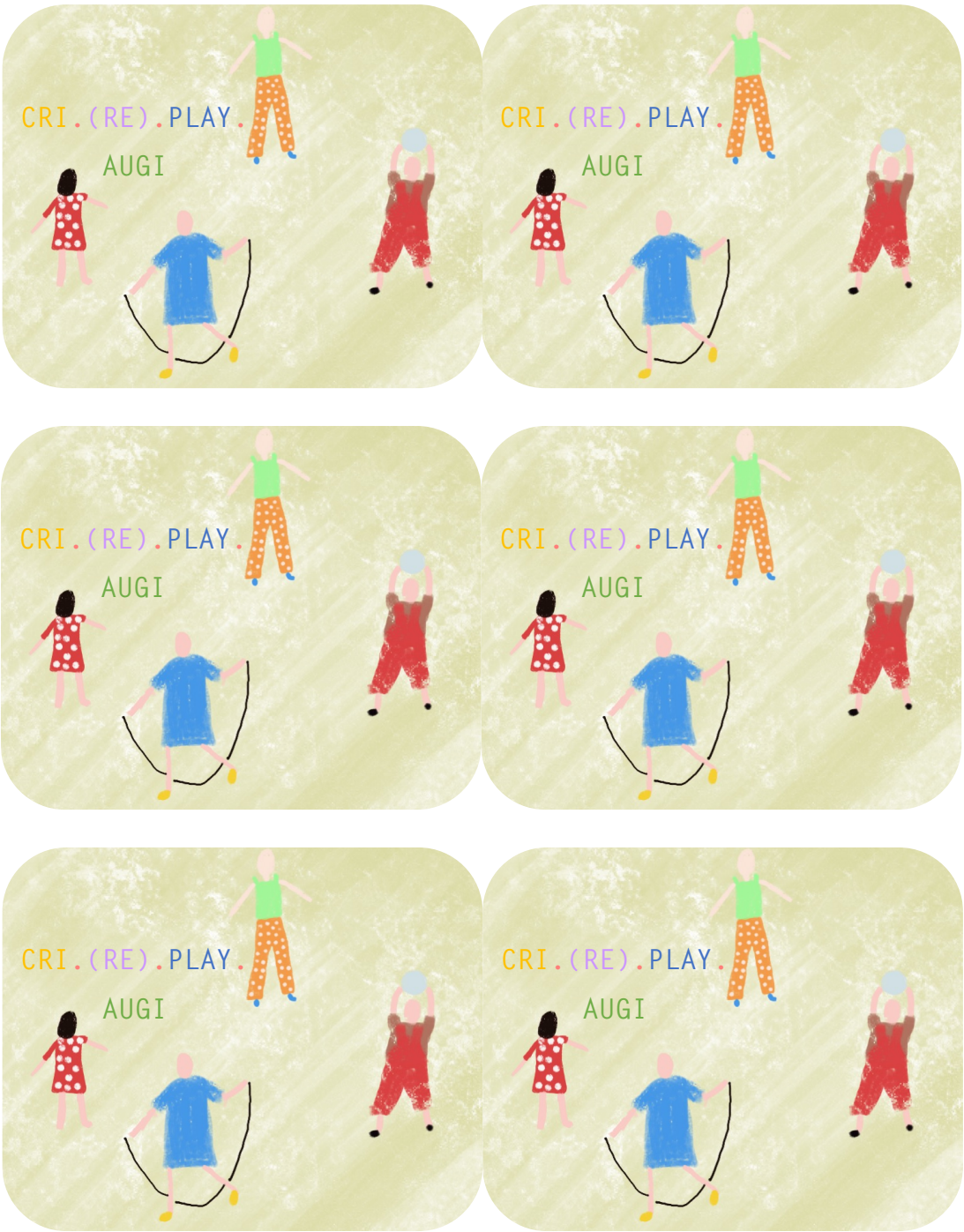

STOP






CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI

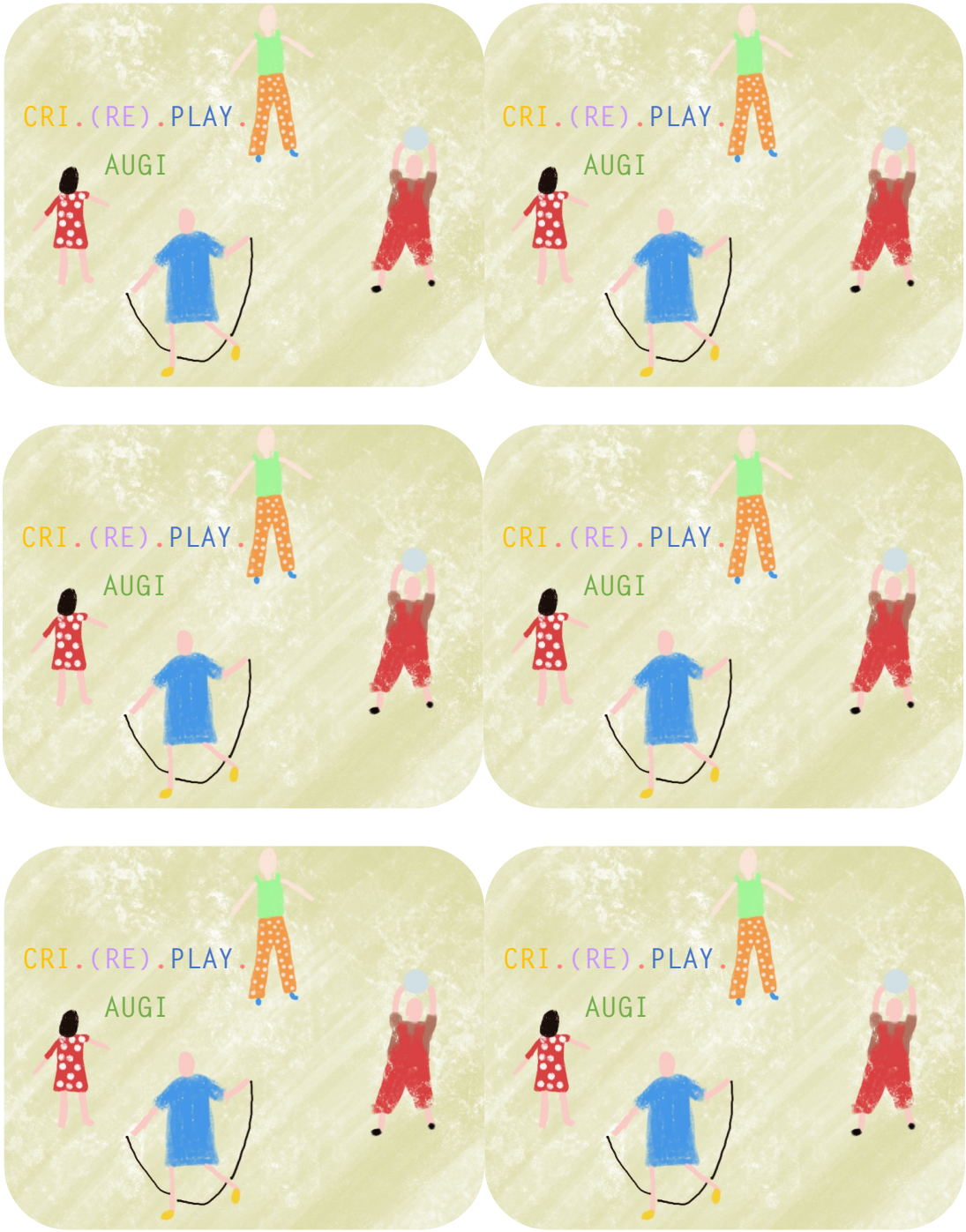

STOP
STOP


CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI









CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI
CRI.(RE).PLAY.
AUGI