



2024-1-CY01-KA220-YOU-000254366

Formação baseada em Simulação

MANUAL DO FORMADOR

Por M. Begoña Arenas



Este produto está disponível ao abrigo da [licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](#).



Cofinanciado pela
União Europeia



Índice

Introdução	4
O que é o Pacote de Formação do WP3?	4
A quem se destina este manual?	4
Estrutura deste manual	4
1. 5	
2. 6	
2.1 Princípios fundamentais de facilitação	6
2.2 Orientações para uma implementação inclusiva	7
3. 8	
Módulo 1 – Compreender o ambiente urbano: implementar o design universal	8
Módulo 2 - Melhorar os meios de transporte alternativos: incentivar práticas sustentáveis	10
Módulo 3 — Criação de espaços públicos adaptados aos jovens	11
Módulo 4 — Ferramenta de Auditoria ao Desenvolvimento Urbano (UDAT)	13
4. 16	
4.1 Critérios de avaliação	15
4.2 Métodos de reflexão	15
4.3 Autoavaliação do formador	15
5. 17	
5.1 17	
5.2 17	
5.3 17	



Cofinanciado pela
União Europeia



Introdução

O projeto ACT4DYS (Capacitar Pessoas com Deficiência e Jovens para Atuarem em Prol de Cidades Sustentáveis) é uma Parceria de Cooperação no âmbito do programa Erasmus+ para a Juventude (KA220-YOU), com duração de dezembro de 2024 a novembro de 2026. O projeto é liderado pela ONG CARDET (Chipre) e reúne parceiros de Portugal, Espanha, Irlanda e Bélgica, incluindo o Fórum Europeu das Pessoas com Deficiência (EDF) - a organização que representa as pessoas com deficiência a nível europeu.

A ambição global do ACT4DYS é reforçar as capacidades dos animadores juvenis em cinco países europeus para promoverem um desenvolvimento urbano inclusivo para as pessoas com deficiência. O projeto reconheceu que muitos espaços urbanos continuam a excluir os jovens com deficiência da plena participação na vida pública e que os animadores juvenis - enquanto profissionais na linha da frente - estão numa posição única para desafiar e mudar esta realidade.

O que é o Pacote de Formação do WP3?

O Pacote de Trabalho 3 (WP3) produziu o Pacote de Formação Baseado em Simulação: quatro módulos de aprendizagem interligados que utilizam métodos de educação não formal, cenários de dramatização e resolução colaborativa de problemas para dotar os animadores juvenis dos conhecimentos, competências e confiança necessários para defender cidades inclusivas para pessoas com deficiência. A formação não requer conhecimentos especializados. Foi concebida para profissionais de diversas origens que pretendam compreender a inclusão urbana de forma suficientemente profunda para agir em conformidade.

Todos os materiais foram revistos pelo Fórum Europeu das Pessoas com Deficiência para garantir a conformidade com os princípios do Design Universal para a Aprendizagem (UDL) e com as normas de acessibilidade WCAG 2.2. Os quatro módulos estão publicados ao abrigo de uma licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.

A quem se destina este manual?

Este manual destina-se a qualquer pessoa que ministre o pacote de formação ACT4DYS: formadores experientes, animadores juvenis que promovam a aprendizagem entre pares, colaboradores de organizações parceiras que organizem workshops ou facilitadores sem experiência prévia no tema. Não é necessário ser urbanista nem especialista em deficiência - basta ter curiosidade, empenho na inclusão e vontade de assumir um papel de facilitador.



Cofinanciado pela
União Europeia



Estrutura deste manual

O manual está organizado da seguinte forma:

Secção 1 - Introdução ao projeto e ao pacote de formação

Secção 2 - Visão geral sucinta dos quatro módulos

Secção 3 - Princípios de facilitação e orientações para uma implementação inclusiva

Secção 4 - Orientações para formadores, módulo a módulo (objetivos, estrutura, cenário, dicas)

Secção 5 - Avaliação e reflexão

Secção 6 - Recursos e leituras complementares



Cofinanciado pela
União Europeia



1. Visão geral dos quatro módulos

Os quatro módulos constituem um percurso de aprendizagem coerente, em que cada um se baseia no anterior. Cada módulo termina com um cenário de simulação prática que ajuda a concretizar conceitos abstratos numa experiência vivida e colaborativa. A tabela abaixo fornece uma referência rápida.

Módulo	Título	Foco principal	Método do Cenário	Duração estimada
M1	Compreender o ambiente urbano: Implementação do design universal	Princípios do Design Universal, barreiras à acessibilidade, transportes sustentáveis, espaços adaptados aos jovens	Sprint colaborativo de redesenho do parque («Vrijbroekpark 2.0»)	3–4 horas
M2	Melhorar os meios de transporte alternativos: incentivar práticas sustentáveis	Transportes sustentáveis, quadro «Evitar–Mudar–Melhorar», equidade, mudança de comportamento	Análise do transporte com base em funções e proposta de melhoria	3–4 horas
M3	Criação de espaços públicos adaptados aos jovens	Planeamento urbano participativo, co-concepção, Laboratórios de Vida Urbana, Nova Bauhaus Europeia, Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 11	Workshop de co-concepção para um espaço público inclusivo (baseado em funções)	3–4 horas
M4	Ferramenta de Auditoria ao Desenvolvimento Urbano (UDAT)	Auditoria de acessibilidade, pontuação de impacto, propostas cívicas baseadas em evidências	Simulação de auditoria urbana — no local ou baseada em cenários	4–5 horas

Nota sobre o percurso de aprendizagem: Embora os módulos tenham sido concebidos para serem ministrados em sequência, cada um pode também ser ministrado de forma independente. O Módulo 4 (UDAT) é mais eficaz quando os participantes já concluíram os Módulos 1–3, uma vez que se baseia em todos os conhecimentos prévios. Se for ministrar um único módulo, forneça uma breve introdução contextual sobre o projeto ACT4DYS e os seus objetivos.



2. Princípios de facilitação e implementação inclusiva

2.1 Princípios fundamentais de facilitação

A formação ACT4DYS baseia-se na educação não formal. Isto significa que os participantes aprendem através da prática, da reflexão e da colaboração, e não através da receção passiva de informação. Como formador, o seu papel consiste em conceber e proporcionar o espaço onde a aprendizagem ocorre, em vez de transmitir conteúdos na qualidade de especialista.

A inclusão em primeiro lugar

Todas as decisões de conceção (disposição da sala, linguagem utilizada, materiais preparados, tempo reservado para pausas) devem refletir os mesmos princípios de inclusão que a formação ensina. Pergunte a si mesmo antes de cada sessão: «Há algo na forma como organizei isto que possa excluir algum participante?»

Aprendizagem Centrada no Participante

Recorra à experiência profissional dos participantes. Os animadores juvenis e os formadores trazem consigo um rico conhecimento contextual. Crie momentos para dar visibilidade a esse conhecimento: discussões em pares, partilha de casos e perguntas de reflexão abertas.

Segurança psicológica

A deficiência, a exclusão e a desigualdade urbana são temas pessoais para muitos participantes. Estabeleça acordos de grupo no início (confidencialidade, linguagem respeitosa, direito de recusa). Durante os cenários, normalize o facto de se cometerem erros - a simulação é um espaço seguro para explorar decisões difíceis.

Papel do formador durante os cenários

Durante os cenários de simulação, passe de «professor» para «orientador». Circule entre as equipas, faça perguntas de aprofundamento, introduza desafios inesperados se os grupos terminarem mais cedo e observe a dinâmica das equipas para a análise posterior. Não resolva os problemas pelas equipas - incentive-as com perguntas como: «O que diz aqui o princípio do Design Universal?» ou «Como é que um utilizador de cadeira de rodas poderia vivenciar isso?»



2.2 Orientações para uma implementação inclusiva

As seguintes medidas práticas apoiam uma facilitação inclusiva, em conformidade com o Design Universal para a Aprendizagem (UDL) e as WCAG 2.2:

Espaço físico

Certifique-se de que o local não tem degraus e que as casas de banho acessíveis estão claramente sinalizadas.

Organize os lugares de forma que os participantes que utilizam cadeiras de rodas ou dispositivos de mobilidade possam sentar-se às mesas sem precisarem de ajuda.

Disponibilize um espaço tranquilo para os participantes que necessitem de pausas sensoriais.

Verifique se os tipos de letra do projetor têm, no mínimo, 24pt e um contraste elevado. Evite combinações de vermelho e verde.

Materiais

Forneça materiais impressos com um tamanho de letra mínimo de 12pt ou disponibilize versões digitais acessíveis a leitores de ecrã.

As fichas de atividades e as rubricas de avaliação estão disponíveis nos documentos de cada módulo — partilhe-as sempre com antecedência, sempre que possível.

Evite ficheiros PDF que contenham apenas imagens; utilize versões com tags e pesquisáveis por texto.

Língua e comunicação

Utilize linguagem simples e defina os termos técnicos (é fornecido um glossário em cada módulo).

Evite linguagem discriminatória em relação às pessoas com deficiência. Dê preferência à expressão «pessoas com deficiência» (abordagem centrada na pessoa) ou siga as preferências dos próprios participantes.

Se os participantes comunicarem em várias línguas, permita breves momentos de tradução dentro das equipas durante o trabalho com cenários.

Verifique se algum participante utiliza comunicação aumentativa ou alternativa - se for o caso, preveja tempo adicional.

Tempo e Ritmo

Preveja pelo menos um intervalo de 15 minutos por cada bloco de 90 minutos.

Permita um tempo flexível para as fases do cenário: alguns grupos trabalham mais depressa do que outros. Tenha preparadas sugestões para prolongar o tempo.

Não apresse a sessão de reflexão — é aqui que se consolida a aprendizagem mais profunda.



3. Resumos para formadores, módulo a módulo

Cada uma das orientações abaixo segue a mesma estrutura: objetivo do módulo, objetivos de aprendizagem, estrutura da sessão, o cenário de simulação em pormenor, estratégias-chave de facilitação e erros comuns a evitar.

Módulo 1 — Compreender o ambiente urbano: implementar o design universal

Objetivo

O Módulo 1 constitui a base conceptual e ética de todo o pacote. Apresenta o Design Universal (DU) não apenas como uma norma técnica, mas como um imperativo baseado nos direitos, fundamentado na Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CRPD) e nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. No final, os participantes deverão ser capazes de observar os ambientes urbanos através da perspetiva da inclusão e de identificar barreiras que anteriormente consideravam naturais.

Objetivos de Aprendizagem

- Descrever os sete princípios do Design Universal e aplicá-los a contextos urbanos.
- Identificar as barreiras físicas, sociais e atitudinais que afetam os jovens com deficiência.
- Analisar estudos de caso reais (por exemplo, os Superblocos de Barcelona, o «Design for All» da Noruega) em termos de inclusão.
- Colaborar em equipas multidisciplinares para propor soluções urbanas acessíveis.

Estrutura da sessão (Sugestão: 3,5 horas)

1. Atividade de quebra-gelo (20 min) - utilize uma atividade de aquecimento simples sobre o tema da acessibilidade: peça aos participantes que se desloquem pela sala com os olhos vendados, com o apoio de um parceiro.
2. Apresentação teórica (40 min) - apresente os sete princípios do Design Universal (DU), o modelo social da deficiência e o quadro relevante da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência (CRPD) e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). Mantenha a apresentação interativa com perguntas para discussão em pares.



Cofinanciado pela
União Europeia



3. Perspetivas práticas (30 min) - estudos de caso dos Superblocos de Barcelona e do programa «Design for All» da Noruega. Análise em pequenos grupos: que princípios da UD são visíveis? O que falta?
4. Cenário de simulação - Vrijbroekpark 2.0 (60 min) - ver abaixo.
5. Apresentação e exposição (20 min) - cada equipa apresenta, a um «painel de cidadãos» (outros participantes), o seu parque redesenhado.
6. Análise e reflexão (20 min)

O Cenário de Simulação: «Vrijbroekpark 2.0 — Vamos melhorá-lo!»

Os participantes formam equipas multidisciplinares de 4 a 5 pessoas (urbanista, especialista em inclusão e acessibilidade, especialista em ambiente, representante da comunidade e representante da juventude). Cada equipa recebe uma planta impressa do Vrijbroekpark, um parque público real na Bélgica, e um briefing: redesenhar o parque para o tornar acessível e inclusivo para todos os utilizadores, aplicando os princípios do Design Universal (UD).

As equipas devem identificar lacunas específicas de acessibilidade (por exemplo, declives acentuados, falta de pavimento tátil, ausência de zonas sensoriais) e propor melhorias concretas. Devem referir, pelo nome, pelo menos três princípios de UD e ter em conta tanto as necessidades físicas como as sensoriais. Sempre que possível, devem ser integradas características ecológicas (jardins de chuva, estruturas de sombra solar) para alinhar com os objetivos de sustentabilidade.

Cartões de orientação para o formador

Prepare um pequeno conjunto de «cartões de desafio» para introduzir a meio do cenário: por exemplo, «Um grupo de jovens autistas irá utilizar este parque todos os sábados de manhã - o que acrescentariam?» ou «O vosso orçamento sofreu um corte de 30% - definam prioridades.» Estes cartões mantêm a energia elevada e aprofundam a análise.

Dicas de facilitação

- Não explique antecipadamente o que é uma «boa» resposta - deixe que as equipas descubram por si próprias as contradições.
- Durante a fase de apresentação, convide o «painel de cidadãos» a fazer uma pergunta desafiante por equipa.
- Na análise final, pergunte: «Qual foi o princípio mais difícil de aplicar? Porquê?» e «O que mudaria se houvesse uma pessoa com deficiência visual na vossa equipa?»



Armadilhas comuns

- Equipas que se limitam apenas à acessibilidade física (rampas, larguras) — redirecione-as para as dimensões sensoriais, cognitivas e sociais.
- Apressar a sessão de reflexão para cumprir o horário — a reflexão não é opcional; em vez disso, reduza o tempo dedicado ao cenário.

Módulo 2 — Melhorar os meios de transporte alternativos: incentivar práticas sustentáveis

Objetivo

O Módulo 2 aborda uma das barreiras mais tangíveis que os jovens com deficiência enfrentam: os transportes. Explora os transportes não como um sistema técnico neutro, mas como um sistema social e político - um sistema que, atualmente, empurra as pessoas com deficiência para formas de mobilidade menos sustentáveis e mais restritivas. Os participantes compreenderão que os transportes sustentáveis e inclusivos não são objetivos separados, mas sim metas que se reforçam mutuamente.

Objetivos de aprendizagem

- Aplicar o quadro «Evitar–Transferir–Melhorar» (ASI) para analisar os desafios dos transportes.
- Explicar os princípios do planeamento de transportes sustentáveis (acesso, equidade, saúde, ambiente, viabilidade económica).
- Reconhecer a interligação entre deficiência, mobilidade e sustentabilidade nos transportes urbanos.
- Desenvolver propostas concretas de melhoria dos transportes utilizando um método colaborativo baseado em papéis.

Estrutura da sessão (Sugestão: 3,5 horas)

1. Aquecimento (20 min) – «Mapeamento da viagem»: os participantes esboçam a sua última viagem em transportes públicos e identificam um momento de atrito. Partilha em pares.
2. Contribuição teórica (40 min) - princípios do transporte sustentável, o modelo ASI e o pensamento sistémico. Incluir uma breve explicação sobre a mudança de comportamento e o conceito de «cidade dos 15 minutos».
3. Perspetivas práticas (25 min) - estudos de caso: a campanha «Prepare Me» da Transport for Ireland sobre o autismo; o programa de acessibilidade da ferrovia de Łódź; o programa Independent Travel Support. Discussão em grupo: o que fez com que estas iniciativas fossem bem-sucedidas?



Cofinanciado pela
União Europeia



4. Cenário de simulação - análise e redesenho dos transportes (60 min) - ver abaixo.
5. Apresentações e debate entre pares (25 min)
6. Análise pós-atividade (20 min)

O Cenário de Simulação

São atribuídos papéis aos participantes (urbanista, defensor dos jovens com deficiência, representante da autarquia local, operador de transportes e membro da comunidade) e é-lhes apresentada uma cidade europeia fictícia de média dimensão, com uma rede de transportes descrita e lacunas identificadas. Utilizando o quadro ASI, cada equipa identifica quais os problemas de transportes que se enquadram nas categorias «Evitar», «Transferir» ou «Melhorar», identifica falhas de acessibilidade (elevadores avariados, ausência de anúncios de áudio, veículos de micromobilidade dispersos a bloquear vias) e propõe três a cinco melhorias específicas e exequíveis. Pede-se também às equipas que assinalem qualquer intervenção «sustentável» proposta (por exemplo, trotinetes elétricas) que, inadvertidamente, crie novas barreiras.

Tema-chave para discussão

«Uma cidade introduz um sistema de partilha de bicicletas elétricas como parte do seu plano de mobilidade verde. O que diz o defensor das pessoas com deficiência da vossa equipa sobre isso?» Este tema gera, de forma fiável, um debate rico sobre a tensão entre sustentabilidade e acessibilidade.

Dicas de facilitação

- Certifique-se de que todas as vozes são verdadeiramente ouvidas — o papel do defensor dos jovens com deficiência é muitas vezes mais discreto; procure falar explicitamente com esse participante.
- Utilize os estudos de caso reais (TFI, Łódź) como pontos de referência quando as equipas tiverem dificuldade em definir o que é considerado «bom».

Armadilhas comuns

- Equipas que se concentram exclusivamente na acessibilidade física e ignoram a acessibilidade à informação (anúncios de áudio, planeamento digital de percursos).
- A estrutura ASI pode parecer abstrata - utilize o recurso visual simples do documento do módulo para tornar o ciclo mais concreto.



Cofinanciado pela
União Europeia



Módulo 3 — Criação de espaços públicos adaptados aos jovens

Objetivo

O Módulo 3 passa de uma abordagem centrada no que os espaços inclusivos devem conter para uma abordagem centrada na forma como são criados - através de uma participação genuína. Apresenta o co-design, os Laboratórios Urbanos de Vida e a ciência cidadã como metodologias práticas, e estabelece uma ligação entre a prática local do trabalho com jovens e a iniciativa Nova Bauhaus Europeia (NEB) e o ODS 11. Os participantes saem do módulo preparados para envolver os jovens como co-criadores, e não apenas como utilizadores passivos, do espaço público.

Objetivos de aprendizagem

- Explicar os princípios do co-design e do planeamento urbano participativo.
- Descrever o modelo de Laboratório Urbano Vivo e os seus sete componentes-chave.
- Aplicar ferramentas participativas (mapeamento, prototipagem, jogos sérios) num cenário colaborativo.
- Estabelecer ligações entre as iniciativas locais lideradas por jovens e os quadros do Novo Bauhaus Europeu e do ODS 11.
- Facilitar a tomada de decisões inclusiva em grupos diversificados.

Estrutura da sessão (Sugestão: 4 horas)

1. Aquecimento (20 min) - «O meu espaço público ideal»: os participantes desenham ou descrevem o seu espaço público favorito e partilham uma característica que os fez sentir-se bem-vindos. Debater quais as vozes que moldaram esse espaço.
2. Contribuição teórica (45 min) - Valores do NEB (sustentabilidade, inclusão, beleza), ODS 11, Laboratórios de Vida Urbana e o espectro do envolvimento dos cidadãos, desde a cocriação simbólica até à cocriação genuína.
3. Perspetivas práticas (30 min) - Projeto Youth4Bauhaus (Braga, Bucareste, Gante, Košice). Que métodos utilizaram? Qual foi o papel dos jovens com deficiência?
4. Cenário de simulação – workshop de co-design (70 min) – ver abaixo.
5. Apresentações (25 min)
6. Análise pós-atividade (30 min)

O Cenário de Simulação

Os participantes assumem quatro papéis: Urbanista, Defensor das Pessoas com Deficiência, Representante da Juventude e Defensor do Ambiente. Recebem um resumo que descreve um espaço público negligenciado ou mal concebido num



Cofinanciado pela
União Europeia



bairro europeu fictício e são convidados a conceber em conjunto uma proposta de transformação, aplicando os princípios NEB (sustentável, inclusivo, belo) e fazendo referência às metas do ODS 11. O próprio processo reflete um ciclo de Laboratório de Vida Urbana: as equipas exploram primeiro o espaço em conjunto (utilizando uma descrição e fotografias fornecidas), depois geram ideias utilizando «ferramentas de criação» (cartões, esboços simples de plantas baixas, notas adesivas), criam um protótipo de pelo menos uma característica central e apresentam uma proposta co-criada.

Um requisito fundamental é que as equipas documentem como a inclusão foi integrada ao longo de todo o processo, não apenas no projeto final, mas também na forma como as decisões foram tomadas. Quem contribuiu para as discussões? Quais foram as ideias adotadas? Houve ocasiões em que foi necessário reconhecer e abordar desequilíbrios de poder?

Nota do facilitador sobre conflitos

Os conflitos de papéis são prováveis e intencionais. O urbanista pode dar prioridade aos custos; o defensor do ambiente pode opor-se a superfícies duras; o defensor das pessoas com deficiência pode rejeitar características que parecem bonitas, mas que são inacessíveis. Não resolva estas tensões pelos participantes. Em vez disso, pode fazer uma pausa e perguntar: «Como é que um processo genuíno de co-concepção lidaria com isto?»

Dicas de facilitação

- Se possível, forneça «ferramentas de criação» físicas: fichas, marcadores coloridos, uma planta impressa, notas autocolantes. O envolvimento tátil aprofunda a experiência de co-concepção.
- A reflexão final deve incentivar os participantes a refletir não só sobre como o processo de cocriação se desenrolou, mas também sobre a importância da cocriação (por exemplo, impacto social, sinergia estratégica e colaborativa) — e não apenas sobre o «como».

Armadilhas comuns

- Os grupos tratam o co-design como uma consulta (perguntam aos utilizadores e, depois, decidem sem eles). Questiona isto diretamente na sessão de reflexão.
- As ligações com o NEB e o ODS 11 podem parecer abstratas — associe-as ao exemplo do Youth4Bauhaus ao longo de todo o processo.



Cofinanciado pela
União Europeia



Módulo 4 — Ferramenta de Auditoria ao Desenvolvimento Urbano (UDAT)

Objetivo

O Módulo 4 é o culminar metodológico do pacote de formação. Dota os participantes de uma ferramenta estruturada e baseada em dados concretos - a Ferramenta de Auditoria ao Desenvolvimento Urbano (UDAT) - para avaliar a acessibilidade em quatro domínios críticos: infraestruturas pedonais, transportes públicos, política urbana e serviços digitais. O módulo transforma quadros abstratos de direitos em dados concretos e mensuráveis que os participantes podem apresentar às autoridades locais e aos decisores.

Objetivos de aprendizagem

- Explicar a estrutura em cinco partes da UDAT: Critério, Indicador, Conclusão da Auditoria, Pontuação de Impacto (1–5) e Proposta Cívica.
- Aplicar a ferramenta para avaliar a infraestrutura pedonal, os transportes, as políticas e a acessibilidade digital.
- Atribuir pontuações de impacto baseadas em evidências e interpretar o seu significado em termos de exclusão.
- Elaborar propostas cívicas profissionais que respondam às barreiras identificadas.
- Defender cidades acessíveis e inclusivas com base em dados concretos.

Estrutura da sessão (Sugestão: 4,5 horas)

1. Aquecimento (20 min) – «Caça às barreiras»: os participantes percorrem o local do evento (ou observam um conjunto de fotografias de ruas) e enumeram o maior número possível de barreiras à acessibilidade que conseguirem identificar em 5 minutos.
2. Contribuição teórica (50 min) - apresentar a estrutura UDAT em pormenor, analisando o exemplo prático de Nicósia (Chipre) incluído no documento do módulo. Dedicar algum tempo à rubrica «Pontuação de Impacto»: o que distingue a Pontuação 1 (exclusão total) da Pontuação 3 (conformidade parcial)?
3. Perspetivas práticas (30 min) - resultados da investigação da ACT4DYS a partir de grupos focais na Bélgica, Chipre, Irlanda, Portugal e Espanha. Temas-chave: necessidade de dignidade e autonomia, infraestruturas consistentes, deficiências invisíveis, desafios relacionados com infraestruturas herdadas.
4. Cenário de simulação - auditoria urbana (75 min) - ver abaixo.
5. Apresentações das propostas cívicas (30 min)
6. Análise e encerramento (25 min)



O Cenário de Simulação

Equipas de 4 a 5 participantes desempenham o papel de equipa de auditoria e de grupo de defesa. É-lhes fornecida uma descrição escrita detalhada de uma área urbana fictícia (ou, opcionalmente, pode designar uma área local real para percorrer e auditar). Utilizando o quadro de avaliação UDAT, cada equipa avalia as quatro secções (Infraestruturas para Peões, Transportes Públicos, Política Urbana, Acessibilidade Digital), registando as conclusões, atribuindo pontuações de impacto e calculando as médias por secção.

Assim que a auditoria estiver concluída, cada equipa seleciona as duas barreiras com a pontuação de impacto mais baixa e prepara uma Proposta Cívica para cada uma delas. As propostas devem definir ações claras, baseadas em evidências e com custos estimados, que possam ser apresentadas às autoridades locais ou a outros decisores. Para reforçar a sua credibilidade, as propostas devem utilizar a linguagem política (fazendo referência a normas relevantes, tais como as WCAG 2.2, o Design Universal para a Mobilidade ou a Lei de Acessibilidade da UE), em vez de recomendações vagas.

Extensão opcional no mundo real

Sempre que o tempo e a logística o permitirem, o cenário do Módulo 4 pode ser realizado como uma auditoria no local de uma área real. Esta é a versão mais eficaz do módulo. Forneça às equipas fichas de avaliação UDAT impressas, fitas métricas e smartphones para recolher provas fotográficas. Faça uma análise dos resultados na sala de formação.

Dicas de facilitação

- Informe previamente os participantes sobre a escala de pontuação de impacto antes do cenário - a pontuação é a parte que a maioria dos grupos considera mais difícil. Utilize o exemplo de Nicósia para calibrar.
- Durante a fase de proposta cívica, circule entre as equipas e incentive-as a serem específicas: «O que mudaria exatamente? Até quando? Quem é o responsável? Que norma tem de cumprir?»
- Convide os participantes a lerem as suas propostas em voz alta, como se estivessem a dirigir-se a uma sessão da Câmara Municipal - isto eleva o nível de formalidade e torna a dimensão da defesa de causas tangível.

Armadilhas comuns

- As equipas demoram demasiado tempo na Secção 1 (infraestruturas para peões) e apressam as Secções 3 e 4 (políticas e digital) estabeleça- limites de tempo e alterne as secções, se necessário.
- Propostas cívicas demasiado vagas («melhorar a acessibilidade») - redirecione com: «Que indicador específico nos diria que isto foi concretizado?»



4. Avaliação e reflexão

4.1 Rúbricas de avaliação

Cada módulo contém uma rubrica de avaliação integrada, concebida para avaliar o desempenho no cenário. As rubricas avaliam quatro dimensões: aplicação de conhecimentos teóricos, qualidade do trabalho em equipa e da facilitação, inclusividade da solução proposta e clareza e persuasão da apresentação. Os formadores devem partilhar as rubricas com os participantes antes do início do cenário, e não depois.

4.2 Métodos de reflexão

Termine cada sessão do módulo com uma reflexão estruturada. As abordagens recomendadas incluem:

- PMI (Prós, Contras, Interessante): reflexão individual rápida, seguida da partilha de um ponto por pessoa.
- Ficha de saída: uma mudança que vou implementar no meu trabalho por causa do que aprendi hoje.
- Diário de aprendizagem: para os participantes que estão a trabalhar em vários módulos, incentive a manutenção de um diário contínuo que relacione conceitos entre as sessões.

4.3 Autoavaliação do formador

Após cada sessão, reserve 10 minutos para analisar a sua própria moderação. Pergunte a si mesmo:

- Todos os participantes tiveram oportunidades significativas para contribuir?
- Houve momentos em que as dinâmicas de poder no grupo não foram abordadas?
- O cenário revelou os principais objetivos de aprendizagem?



5. Recursos e leituras complementares

5.1 Recursos do projeto ACT4DYS

- Site do projeto e portfólio eletrónico: act4dys.eu
- Documentos dos módulos (M1–M4 com fichas de atividades, glossários, bibliografias e guiões para formadores): disponíveis em act4dys.eu
- Modelo do quadro de avaliação UDAT: incluído no documento do Módulo 4

5.2 Principais quadros de referência e normas

- [Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência \(CRPD\)](#) — em especial o artigo 9.º (Acessibilidade)
- [Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU — ODS 11 \(Cidades e Comunidades Sustentáveis\)](#)
- [Nova iniciativa «Bauhaus Europeu»](#)
- [Diretrizes de Acessibilidade para Conteúdos Web \(WCAG\) 2.2](#)
- [Lei Europeia da Acessibilidade \(EAA\)](#)

Leituras Recomendadas

- Steinfeld, E. & Maisel, J. (2012). Design Universal: Criar Ambientes Inclusivos. Wiley.
- Oliver, M. (1996). Compreender a deficiência: da teoria à prática. Macmillan.
- Banister, D. (2008). O paradigma da mobilidade sustentável. Transport Policy, 15(2), 73–80.
- Connell, B.R. et al. (1997). Os Princípios do Design Universal. Universidade Estadual da Carolina do Norte.