
Pacote de Formação Baseado em Simulação — WP3

Título do Módulo: Módulo 3 – Criação de Espaços Públicos Amigos dos Jovens

Introdução ao Módulo

Este módulo integra o Pacote de Formação Baseado em Simulação do ACT4DYS (WP3), concebido para capacitar trabalhadores e formadores juvenis a tornarem-se facilitadores ativos na construção de ambientes urbanos sustentáveis e inclusivos para pessoas com deficiência.

O Módulo 3 (Criação de Espaços Públicos Amigos dos Jovens) parte das bases estabelecidas nos módulos anteriores e centra-se numa das dimensões mais visíveis e presentes no quotidiano da vida urbana: o espaço público. Parques, ruas, praças e áreas de lazer não são meros ambientes físicos — moldam a forma como os jovens se movem, interagem, se sentem seguros e sentem que pertencem às suas comunidades. Quando estes espaços não são concebidos de forma inclusiva, podem reforçar a exclusão, em particular junto de jovens com deficiência e de pessoas em situação de vulnerabilidade.

Este módulo explora a forma como os espaços públicos podem tornar-se ambientes inclusivos, acessíveis e cocriados, em que os jovens não são utilizadores passivos, mas antes contribuintes ativos nos processos de tomada de decisão, de design e de transformação.

Para quem é este módulo?

Este módulo foi concebido para trabalhadores juvenis, formadores, educadores e profissionais que apoiam os jovens no acesso a ambientes urbanos e na sua transformação. É também relevante para quem trabalha no desenvolvimento comunitário, na participação cívica, na advocacia ou em processos de planeamento local. Não é necessária formação prévia em planeamento urbano ou design. O módulo foi especificamente concebido para profissionais que pretendam compreender abordagens participativas e aplicá-las em contextos reais de trabalho com jovens.

O que vais aprender?

No final deste módulo, serás capaz de:

- Explicar conceitos-chave do planeamento urbano participativo, incluindo co-design, cocriação e ciência cidadã;



- Compreender de que forma os Laboratórios de Vida Urbana (ULL) funcionam como ambientes reais de experimentação colaborativa;
- Identificar e aplicar ferramentas participativas como mapeamento, kits de ferramentas generativas, sondagens, protótipos e jogos sérios;
- Analisar os espaços públicos numa perspetiva de inclusão e acessibilidade, identificando barreiras que afetam os jovens, em particular os jovens com deficiência;
- Descrever como os jovens podem agir como cocriadores de espaços públicos, em vez de meros utilizadores passivos;
- Ligar iniciativas locais a quadros mais amplos, como a Nova Bauhaus Europeia (NEB) e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (em particular o ODS 11);
- Aplicar métodos participativos e de co-design num cenário colaborativo;
- Facilitar o trabalho em equipa, a comunicação e processos de tomada de decisão inclusivos em contexto de grupo.

Como está estruturado este módulo?

O módulo está organizado em quatro secções interligadas:

- Conhecimento Teórico – conceitos centrais como o planeamento urbano participativo, o co-design e a cocriação, os Laboratórios de Vida Urbana, a Nova Bauhaus Europeia e o ODS 11;
- Conhecimentos Práticos e Estudos de Caso – exemplos reais de contextos europeus que demonstram a participação dos jovens na transformação do espaço público, com destaque para a inclusão e a acessibilidade;
- Cenário de Simulação – um exercício colaborativo baseado em papéis, no qual os participantes assumem os papéis de Urbanista, Defensor da Deficiência, Representante dos Jovens e Defensor Ambiental para codesenhar melhorias para um espaço público;
- Recursos – glossário, bibliografia, orientações de facilitação e ligações para outras ferramentas e materiais de aprendizagem.

Este módulo no contexto do pacote de formação mais amplo

Este módulo é o terceiro de quatro módulos do Pacote de Formação ACT4DYS. Tem por base o Módulo 1: Compreender o Ambiente Urbano – Implementar o Desenho Universal e o Módulo 2: Melhorar os Transportes Alternativos – Incentivar Práticas Sustentáveis, e prepara os participantes para o Módulo 4: A Ferramenta de Avaliação Urbana. Em conjunto, os quatro módulos oferecem um quadro abrangente e prático para que os trabalhadores juvenis apoiem o desenvolvimento urbano inclusivo para pessoas com deficiência. Tal como em todos os módulos do pacote, o

conteúdo foi revisto pelo Fórum Europeu da Deficiência (EDF), de modo a garantir o alinhamento com os padrões de acessibilidade e inclusão, incluindo os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e as WCAG 2.2 – Diretrizes de Acessibilidade de Conteúdos Web.

Módulo desenvolvido pela PM.

Este módulo está disponível sob a licença Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Módulo 3 – CONHECIMENTO TEÓRICO

1. Nova Bauhaus Europeia e ODS

1.1 O que é a Nova Bauhaus Europeia?

A Nova Bauhaus Europeia (NEB) é uma iniciativa da Comissão Europeia, lançada em 2020 por Ursula von der Leyen no âmbito do Pacto Ecológico Europeu. O seu nome evoca o movimento cultural e artístico Bauhaus do início do século XX que, na Alemanha dos anos 1920, defendia que o design deveria ser funcional, belo e acessível a todos. A versão contemporânea inspira-se no mesmo espírito, mas com uma missão mais ampla: transformar a forma como concebemos, construímos e habitamos os nossos espaços, para que essa transformação seja simultaneamente sustentável, inclusiva e esteticamente significativa. A NEB está organizada em torno de três valores fundadores:

Sustentabilidade: redução dos impactos ambientais, utilização de materiais circulares, integração de soluções baseadas na natureza

Inclusão: garantir que os espaços e os processos de design são acessíveis a todos, independentemente da origem, capacidade ou estatuto socioeconómico

Beleza: valorizar a qualidade estética e cultural do ambiente construído como parte essencial da qualidade de vida

Na prática, no trabalho com jovens, a NEB não se dirige apenas a arquitetos ou urbanistas. É uma linguagem e um quadro que permite a iniciativas lideradas por jovens – mesmo as mais pequenas e locais – colocar em prática os seus princípios. Quando apoias jovens na proposta de melhorias num espaço público, estás a aplicar os princípios da NEB.

Exemplo prático: Projeto NEB · Youth4Bauhaus

Lançado em 2022, o projeto europeu Youth4Bauhaus, apoiado pelo programa Erasmus+, reuniu as cidades de Braga, Bucareste, Gante e Košice para debater as dinâmicas urbanas, ambientais e culturais das cidades. Ao longo de três anos, 80 alunos e 9 professores – incluindo jovens com deficiência e perturbações do espectro do autismo – desenvolveram práticas participativas e de cocriação em espaços públicos, testando-as à luz dos princípios da NEB: inclusão, sustentabilidade e beleza. Os resultados foram disponibilizados publicamente: um manual de práticas participativas para a criação de espaços públicos sustentáveis, um guia inclusivo e um tutorial de Minecraft – permitindo a qualquer pessoa aceder livremente às ferramentas e metodologias utilizadas.

Fonte: <https://www.collectiveup.be/project/youth4bauhaus>

Para trabalhadores juvenis: a NEB não se dirige apenas a arquitetos ou urbanistas. É uma linguagem e um quadro que permite que iniciativas lideradas por jovens – mesmo as mais pequenas e locais – se liguem a uma visão europeia mais ampla. Quando um grupo de jovens codesenha um jardim de bairro ou transforma um espaço abandonado num local de encontro, está, na prática, a aplicar os princípios da NEB.

1.2 Quais são os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)?

Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são 17 metas globais adotadas pelas Nações Unidas em 2015, no âmbito da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. Foram subscritos por 193 países, incluindo todos os Estados-Membros da União Europeia. Os ODS abrangem áreas como a redução da pobreza, a saúde, a educação, a igualdade de género, as alterações climáticas, a biodiversidade e – com particular relevância para este módulo – as cidades e comunidades sustentáveis.

1.3 ODS 11 — Cidades e Comunidades Sustentáveis

O ODS 11 visa tornar as cidades e os aglomerados humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis. Entre as suas metas, as seguintes são particularmente relevantes para o trabalho com jovens em espaços públicos:

Meta	O que isto significa na prática
11.1	Acesso a habitação adequada e a serviços básicos para todos
11.3	Urbanização inclusiva e participativa, com planeamento de qualidade
11.7	Acesso universal a espaços públicos verdes, seguros e inclusivos
11.b	Políticas de resiliência urbana e de adaptação climática

O ODS 11 reconhece que os espaços públicos não são neutros: o seu design, localização e gestão têm um impacto direto na saúde, na segurança, no bem-estar e no sentido de pertença — em particular para grupos frequentemente excluídos, como os jovens com deficiência, os jovens em situação de vulnerabilidade socioeconómica e as populações migrantes.

1.4 A ligação entre a NEB, o ODS 11 e a participação dos jovens

A NEB e o ODS 11 são complementares: enquanto o ODS 11 define o que se pretende alcançar (cidades inclusivas e sustentáveis), a NEB propõe o caminho para lá chegar – através de processos de design colaborativos, belos e equitativos.

A participação dos jovens é o fator-chave que liga estes dois elementos. Quando os jovens estão envolvidos como cocriadores (e não apenas como utilizadores ou beneficiários passivos), os espaços públicos resultantes tendem a ser:

- mais adequados às necessidades reais dos utilizadores
- mais sustentáveis, porque existe um maior sentido de pertença e de responsabilidade coletiva
- mais inclusivos, porque refletem perspetivas diversas desde o início do processo

Iniciativas como o Youth4Bauhaus demonstram precisamente esta ligação: jovens de vários países europeus foram convidados a reinventar espaços negligenciados nos seus bairros, aplicando os princípios da NEB e contribuindo diretamente para os objetivos do ODS 11.

2. Laboratórios de Vida Urbana – A Teoria Posta em Prática

Embora a NEB e o ODS 11 ajudem a definir a visão para espaços urbanos mais inclusivos, sustentáveis e significativos, permanece uma questão importante: como podem estes princípios ser traduzidos em ações concretas a nível local?

O modelo Urban Living Lab (ULL), ou Laboratório de Vida Urbana, surgiu como uma abordagem promissora em toda a Europa.

Os Laboratórios de Vida Urbana (ULL) são ambientes colaborativos onde diferentes intervenientes se reúnem para desenhar e testar soluções em contextos urbanos reais. Estes espaços incluem ruas, parques, bairros ou campus universitários. Em vez de desenvolverem ideias isoladamente, os ULL criam oportunidades para experimentar soluções nos próprios locais onde estas serão, no futuro, implementadas.

Os ULL reúnem normalmente um leque amplo de partes interessadas, como municípios, investigadores, empresas, organizações comunitárias e residentes. Em vez de desenharem soluções à distância, esta abordagem privilegia a experimentação e a colaboração em contextos reais.

Isto reflete uma mudança mais ampla na prática do design: a passagem do design para os utilizadores ao design com os utilizadores. Dentro desta abordagem, os cidadãos e as outras partes interessadas não são apenas consultados; são envolvidos como parceiros ao longo de todo o processo, ajudando a identificar problemas, a antever possibilidades futuras e a moldar e influenciar as intervenções que definem os seus ambientes diários.

Linguagem de Design Partilhada: "Ferramentas de Criação"

Para que a cocriação seja eficaz, os participantes precisam de formas claras de comunicar as suas ideias, os seus níveis de experiência e os seus antecedentes, apesar das diferenças que possam existir entre eles. Uma estratégia importante é o recurso a "ferramentas de criação" – artefactos tangíveis que ajudam os participantes a expressar ideias, de forma visual ou física.

Estas ferramentas podem incluir materiais simples, como cartões, mapas, peças modulares ou pequenas maquetas. Ao usar estes objetos, os participantes

conseguem exteriorizar pensamentos, preocupações e aspirações de uma forma que os outros podem observar, discutir e à qual podem responder.

Por exemplo, numa oficina, os jovens podem construir uma maquete simples para representar como gostariam que uma praça pública se sentisse à noite, ou reorganizar elementos modulares num mapa para sugerir rotas mais seguras através de um parque.

Laboratórios de Vida Urbana como Plataformas Contínuas

Os Urban Living Labs proporcionam o ambiente em que este tipo de trabalho cocriativo pode realizar-se. É importante notar que não são workshops ou eventos isolados; funcionam, pelo contrário, como plataformas contínuas, integradas na cidade, onde as partes interessadas se reúnem repetidamente para explorar desafios partilhados.

Muitas iniciativas europeias – em especial as centradas em soluções baseadas na natureza (NBS) ou na adaptação climática – organizam a cocriação através de um ciclo de Living Lab. Neste processo, os participantes exploram primeiro os desafios em conjunto, geram depois ideias, prototipam soluções possíveis, testam-nas em contextos reais e, por fim, refletem sobre os resultados.

Quando aplicada a espaços públicos amigos dos jovens, esta abordagem incentiva uma colaboração contínua com os mais jovens: estes podem participar num parque ou praça pública, codesenhar pequenas intervenções, testar alterações no local e contribuir para melhorar ou expandir soluções ao longo do tempo. Desta forma, os Urban Living Labs ajudam a transformar os espaços públicos em ambientes que não são apenas concebidos para as comunidades, mas moldados em conjunto com elas.

Ao mesmo tempo, a razão para a cocriação não é apenas processual, mas também estratégica. O "porquê" da cocriação pode resumir-se em três eixos principais.

- Perspetiva de impacto social: apoia a equidade e o bem-estar, dando voz a grupos frequentemente marginalizados nos processos de planeamento, como os jovens ou as minorias.
- Perspetiva de impacto estratégico: a cocriação pode conduzir a inovações mais robustas, porque as soluções são testadas precocemente e adaptadas a contextos reais, reduzindo o risco de insucesso.
- Perspetiva de sinergia colaborativa: mobiliza a inteligência coletiva – diferentes atores partilham conhecimento, experiência e criatividade, gerando ideias que nenhum interveniente conseguiria produzir isoladamente.

Para profissionais e estudantes, vale a pena manter este "círculo de ouro" em mente: não basta perguntar "como" cocriar, é igualmente importante perguntar "porquê", ou seja, por que razão isso importa para cidades sustentáveis e justas.

2.1. Os Laboratórios de Vida Urbana como Arenas Reais de Experimentação

Os ULL podem ser descritos tanto como uma arena como uma abordagem. Como arena, um ULL é um espaço delimitado geográfica ou institucionalmente – por exemplo, um bairro específico, uma zona ribeirinha, um campus ou um programa à escala da cidade – onde as partes interessadas podem experimentar em conjunto. Como abordagem, trata-se de um quadro de inovação colaborativa, estruturado e organizado em contextos reais. Os ULL visam responder a desafios urbanos complexos – como a adaptação climática, a mobilidade, a qualidade do espaço público ou a inclusão social – testando inovações nos locais onde serão efetivamente utilizadas, em vez de em ambientes laboratoriais isolados.

Para que um Laboratório de Vida Urbana funcione eficazmente na prática (e não apenas no papel), a literatura identifica sete componentes que precisam de estar estreitamente interligados. Podes pensar neles como os "pilares" que sustentam o processo: se algum falhar, o laboratório perde estabilidade. Não é necessário memorizá-los todos, mas compreendê-los ajuda a antecipar o que pode correr bem ou mal ao organizar um processo participativo real.

1. Governação e gestão – Como o laboratório é orientado a nível estratégico e operacional: visão e âmbito, funções, tomada de decisão, gestão de riscos e forma como o conhecimento é partilhado durante e após o projeto.
2. Financiamento e modelo de negócio – Como o laboratório é financiado, como o valor é criado e distribuído, quem paga o quê e de que forma a manutenção e o compromisso a longo prazo serão assegurados quando o financiamento inicial terminar.
3. Contexto urbano – O contexto físico e social em que as inovações são implementadas: características do local, propriedade, infraestruturas existentes, planos em curso e outras atividades que possam interagir com o laboratório.
4. Foco na solução (frequentemente NBS) – O tipo de inovação que está a ser desenvolvida e os desafios de sustentabilidade que aborda; os objetivos da solução, o valor que está a ser cocriado e quem se espera que venha a beneficiar.
5. Parceiros e utilizadores – Os diferentes intervenientes envolvidos, numa perspetiva de "hélice quádrupla": setor público, setor privado, meio académico/investigação e cidadãos ou sociedade civil, com motivações e papéis claros.
6. Abordagem e métodos – Os métodos de envolvimento e as ferramentas de recolha e análise de dados utilizadas ao longo do processo, bem como os princípios que os orientam (como a abertura, a inclusão, a responsabilização e a criação de valor).
7. Infraestrutura TIC – O hardware, o software, as redes e as infraestruturas de dados que suportam a comunicação, o envolvimento, a monitorização e a avaliação no laboratório.

Dica: Não é necessário ter todos os componentes definidos antes de começar. A maioria dos ULL arranca com recursos limitados e desenvolve-se ao longo do tempo. O que importa é ter uma compreensão clara do contexto, dos parceiros e do que se pretende aprender.

O que distingue a abordagem ULL é o seu forte foco nas condições reais. As soluções são testadas nos próprios ambientes onde se pretende que operem, o que significa que o feedback assenta em comportamentos, restrições e oportunidades reais. Esta experimentação em contexto real ajuda a evitar o erro comum de conceber soluções perfeitamente funcionais no papel, mas que falham quando chegam ao uso quotidiano. Para estudantes e profissionais, isto exige pensar, desde o início, na viabilidade, na manutenção e na forma como as intervenções serão experienciadas ao longo do tempo por diferentes grupos – incluindo jovens, residentes idosos, empresas locais e visitantes.

2.2. Fases, Estruturas e Ciclo de Vida de um ULL

São utilizados vários modelos complementares para estruturar o processo de um ULL. Aqui, foca-se num que é particularmente útil para o ensino e para a conceção de cenários de aprendizagem: o quadro dos "5 I". Existem, no entanto, outros modelos (como o Double Diamond, o ciclo Living Lab ou o modelo de investigação-ação participativa) que podem ser explorados em leituras complementares.

A estrutura dos "5 I" (Informar, Inspirar, Iniciar, Implementar, Impacto) centra-se na jornada global de criação e maturação de um ULL:

- Informar – Desenvolver capacidade e consciencialização entre as partes interessadas. Isto inclui formação em métodos participativos, partilha de conceitos básicos de cocriação e sustentabilidade urbana, e esclarecimento sobre o que é e o que não é um Living Lab.
- Inspirar – Motivar as partes interessadas a participar, mostrando exemplos relevantes, casos de sucesso e os potenciais benefícios da participação. Isto pode envolver palestras inspiradoras, visitas a laboratórios existentes ou a partilha de experiências de outras cidades.
- Iniciar – Dar início a processos de codesenvolvimento, por exemplo criando grupos de trabalho, convocando os primeiros workshops e codefinindo problemas e objetivos com as partes interessadas.
- Implementar – Cocriar e implementar ações concretas, como projetos-piloto ou protótipos em contextos reais, acompanhados de monitorização e ajuste iterativo.
- Impacto – Refletir sobre os resultados, avaliar os impactos na sustentabilidade e na inclusão, e planear a replicação, a expansão ou a institucionalização das iniciativas bem-sucedidas.

2.3. Envolvimento Cidadão, Ciência Cidadã e Intensidade da Participação

O envolvimento dos cidadãos nos ULL não é uma simples questão de sim ou não; entende-se melhor como um espectro de intensidade, que varia entre um envolvimento mínimo e um forte controlo partilhado:

- Envolvimento simbólico – Os cidadãos são convidados a dar contributos (por exemplo, através de inquéritos ou consultas), mas os seus contributos não são integrados de forma significativa na tomada de decisão.
- Envolvimento consultivo – Os cidadãos dão feedback através de entrevistas, questionários ou grupos focais, que pode informar o projeto, mas não necessariamente influenciar globalmente a sua direção.
- Envolvimento pela ação – Os cidadãos participam ativamente em atividades de co-design, workshops e prototipagem, influenciando o conteúdo e a forma das soluções.
- Controlo forte – Os cidadãos detêm um poder decisório significativo sobre prioridades, orçamentos ou escolhas finais; as suas perspetivas podem determinar quais as soluções a adotar.

Numa cocriação centrada nos jovens, trabalhar no sentido do envolvimento pela ação e, sempre que possível, de um controlo forte, ajuda a garantir que as intervenções refletem verdadeiramente as necessidades e aspirações dos jovens – devolvendo-lhes poder de decisão.

Ciência Cidadã

O envolvimento dos cidadãos está cada vez mais ligado à ciência cidadã, em especial no que respeita à monitorização das condições ambientais e sociais. A "deteção cidadã" refere-se à utilização de ferramentas como aplicações móveis, sensores de baixo custo, plataformas online ou protocolos simples de observação, que permitem aos residentes recolher dados sobre o seu próprio ambiente – por exemplo, qualidade do ar, níveis de ruído, perceção de segurança ou utilização de espaços públicos. Num ULL, os dados gerados pelos cidadãos podem alimentar as fases de exploração e avaliação: os jovens podem mapear onde se sentem seguros ou inseguros num parque, registar a frequência com que usam determinados espaços ou registar diferenças de temperatura entre áreas sombreadas e não sombreadas. Os cidadãos deixam assim de ser meros informadores passivos para passarem a produtores ativos de dados, cujos contributos podem influenciar a forma como as intervenções são desenhadas e avaliadas.

A ética e a proteção de dados são essenciais neste contexto. Qualquer atividade de ciência cidadã ou de envolvimento deve basear-se no consentimento informado, numa comunicação transparente sobre a forma como os dados serão utilizados e no respeito pelas normas de privacidade e proteção de dados. A participação deve manter-se sempre voluntária, devendo ter-se o cuidado de não impor encargos adicionais a grupos já em desvantagem.

2.4. Barreiras, Riscos e Boas Práticas para uma Cocriação Inclusiva

Barreiras sociais comuns:

- Desconfiança em relação às autoridades ou instituições
- Falta de tempo ou de energia por parte dos cidadãos
- Exclusão de grupos específicos, como jovens, migrantes ou minorias

Estas barreiras agravam-se quando as atividades de envolvimento são agendadas em horários inconvenientes, decorrem em locais desconhecidos ou são enquadradas em linguagem técnica, o que faz com que muitos potenciais participantes não consigam ou não queiram participar. Podem também surgir desequilíbrios de poder dentro dos próprios workshops, em que as vozes mais confiantes dominam as discussões, enquanto outras permanecem em silêncio.

Surgem também, com frequência, barreiras técnicas e de processo, quando as ferramentas ou plataformas são demasiado complexas, a literacia digital é baixa ou as tarefas exigem demasiado tempo. Isto pode traduzir-se em elevadas taxas de abandono: os participantes entram no processo, mas vão-se progressivamente desligando por não verem resultados, não compreenderem o que se espera deles ou sentirem que o seu contributo não está a fazer diferença. Em projetos centrados na juventude, é particularmente importante conceber atividades apelativas, com prazos definidos e claramente ligadas a mudanças visíveis.

Minimizar os riscos

Para mitigar estes riscos, destacam-se vários princípios éticos e metodológicos. A participação deve ser sempre voluntária, assentar no consentimento informado e ser apoiada por uma comunicação clara e atempada sobre papéis, expectativas e possíveis resultados. A proteção de dados deve ser respeitada, em especial quando se trabalha com menores ou com temas sensíveis. As tarefas podem ser divididas em "microtarefas" mais pequenas, de forma a que a participação não exija grandes compromissos e possa adaptar-se a diferentes horários e capacidades. Devem ser ponderados incentivos modestos ou formas de reconhecimento, sempre de maneira a respeitar os participantes e a evitar pressão indevida.

Por fim, as práticas de comunicação e de inclusão são cruciais. "Inclusão radical" significa procurar ativamente diversidade – de idade, género, origem e experiência – em vez de aceitar simplesmente o primeiro grupo que se disponibiliza. O recurso a múltiplos canais de comunicação (redes sociais, boletins locais, cartazes, redes escolares, organizações juvenis, cafés, bibliotecas) ajuda a alcançar diferentes segmentos da comunidade. Ir ao encontro das pessoas nos seus próprios contextos – por exemplo, realizando workshops em escolas, centros juvenis ou espaços públicos familiares – faz com que a participação pareça mais segura e relevante. O feedback contínuo é fundamental: os participantes precisam de ver de que forma o seu contributo influencia o processo, seja através de resumos visuais, atualizações ou mudanças concretas no ambiente.

3. Métodos Participativos no Planeamento Urbano

Os métodos de design participativo evoluíram de forma significativa ao longo do tempo. Inicialmente, muitos processos de design seguiam uma abordagem centrada no utilizador, em que as pessoas eram sobretudo observadas como sujeitos de investigação, cabendo aos designers interpretar as suas necessidades. Hoje, muitos projetos adotam abordagens de co-design, em que as pessoas são vistas como parceiras no processo de design e como especialistas nas suas próprias experiências.

Esta mudança é importante porque altera o papel das comunidades: de utilizadores passivos para colaboradores ativos e, nalguns casos, até para codecisores.

3.1. Cocriação e Co-Design

Cocriação é o termo abrangente para qualquer forma de criatividade coletiva em que diferentes pessoas contribuem com ideias, perspetivas e energia para um objetivo comum. Pode acontecer num único workshop, numa plataforma online ou num encontro informal da comunidade. O que importa é que múltiplas vozes estejam genuinamente presentes e sejam verdadeiramente ouvidas.

O co-design é mais específico. Refere-se à aplicação da criatividade coletiva ao longo de todo o processo de design – não apenas no início, para diagnóstico, ou no final, para validação, mas de forma contínua: compreender os problemas em conjunto, explorar necessidades, gerar ideias e refinar soluções num ciclo iterativo. O co-design trata os participantes não como informadores a consultar, mas como parceiros genuínos no processo de design.

Esta distinção é importante na prática. Muitos projetos afirmam envolver as comunidades, mas fazem-no apenas de forma superficial – apresentando soluções já definidas para aprovação, ou realizando consultas pontuais sem impacto visível. O co-design, pelo contrário, significa que o contributo da comunidade molda genuinamente aquilo que é, em última análise, construído, alterado ou decidido.

Em suma, a mudança está em passar de desenhar para as pessoas a desenhar com elas.

Ideia-chave: pensar através do fazer

Uma das conclusões mais consistentes da investigação em co-design é que as pessoas pensam de forma mais criativa quando estão a criar algo, e não apenas quando falam sobre isso.

Quando os participantes criam artefactos físicos ou visuais, acontece algo importante: exteriorizam ideias difíceis de explicar por palavras, exploram possibilidades experimentando em vez de apenas imaginar, e frequentemente surpreendem-se a si próprios.

É por isso que tantos métodos de co-design assentam em atividades de criação – não como um mero exercício criativo, mas como uma forma mais equitativa e geradora de pensar em conjunto. Para os trabalhadores juvenis, isto tem uma implicação direta: as melhores sessões de participação raramente são aquelas em que os jovens se sentam em círculo a responder a perguntas. São antes aquelas em que os jovens constroem, desenham, mapeiam, organizam e, só depois, explicam o que fizeram.

3.2. Três Abordagens Comuns de "Criação"

No co-design, não se aprende a ouvir apenas – aprende-se sobretudo a fazer.

É por isso que muitas das ferramentas mais eficazes nesta área assentam em atividades manuais, visuais ou físicas, que permitem às pessoas exprimir ideias que dificilmente conseguiriam pôr em palavras. Há três abordagens particularmente comuns e úteis em contextos centrados nos jovens:

a. Sondas

As sondas são pequenos kits de investigação entregues aos participantes para usarem no seu dia a dia, fora do ambiente do workshop. Podem incluir diários, postais, câmaras ou perguntas para reflexão. O objetivo é captar momentos reais do quotidiano: rotinas, emoções, dificuldades. Estes fragmentos chegam depois ao facilitador já carregados de autenticidade, revelando necessidades que uma conversa em sala raramente consegue captar. Num espaço público, uma sonda pode pedir a um jovem que fotografe momentos em que se sente excluído ou desconfortável num parque – e esse registo vale mais do que qualquer questionário.

b. Kits de Ferramentas Generativas

Estes conjuntos de materiais (por exemplo, imagens, palavras, formas, mapas, blocos simples) permitem aos participantes criar representações visuais ou físicas das suas ideias, experiências passadas e aspirações para o futuro. A sua vantagem é a acessibilidade: não é preciso saber desenhar nem dominar um vocabulário técnico de planeamento urbano para participar de forma significativa. Um jovem pode, por exemplo, usar peças de um kit sobre um mapa para indicar onde se sente seguro, onde evita passar à noite ou onde gostaria de ver um espaço de convívio – informação diretamente útil para quem está envolvido no planeamento.

c. Protótipos

Ao contrário do que o nome possa sugerir, os protótipos em processos participativos não têm de ser perfeitos nem definitivos. Podem ser modelos simples de espaços, esboços de novos layouts ou maquetas feitas com materiais reciclados. O seu valor não está no resultado final, mas na conversa que geram: ao construir algo tangível, os participantes conseguem discutir ideias, questionar pressupostos e sugerir melhorias de forma muito mais eficaz do que numa discussão abstrata.

3.3. Criação, Narrativa e Representação

Na prática, as melhores sessões de co-design combinam três tipos de interação que se reforçam mutuamente:

- Primeiro, os participantes criam algo – um mapa, um modelo, uma colagem de um espaço público futuro.
- Depois, explicam a história ou o raciocínio por detrás do que criaram: o que estavam a pensar, o que aquele espaço significa e o que sentem que está em falta.
- Por fim, encenam-no – imaginando como essa ideia funcionaria na realidade, muitas vezes através de role-play ou de cenários simulados.

Esta combinação é poderosa porque liga ideias abstratas a situações concretas da vida real.

3.4. Ferramentas Participativas Utilizadas no Planeamento Urbano

Jogos Sérios

Os jogos sérios são jogos – com regras, papéis, cartas ou tabuleiros – que ajudam os grupos a explorar decisões complexas de forma estruturada, mas envolvente. São particularmente úteis para simular dilemas reais: como deve o espaço de um parque ser distribuído entre utilizadores com necessidades diferentes? Como deve ser priorizado um investimento limitado? Quem deve ter maior influência nas decisões? O formato de jogo reduz a pressão, facilita a participação de pessoas que se sentem intimidadas por ambientes formais e torna visíveis os compromissos inerentes a qualquer decisão urbana.

Ferramentas de Mapeamento Visual

Os mapas participativos – físicos ou digitais – permitem aos grupos criar representações partilhadas de lugares, relações e problemas. Um mapa de bairro elaborado coletivamente por jovens pode revelar rotas evitadas por razões de segurança, locais de encontro informais que não constam de nenhum mapa oficial, ou áreas percecionadas como "pertencentes a outros". Estas ferramentas ajudam ainda a identificar atores-chave, visualizar ligações entre elementos do espaço e explorar formas de reorganizar determinadas áreas. Em formato digital, as plataformas de mapeamento colaborativo permitem recolher contributos de um número muito maior de participantes.

Perceção Cidadã e Ciência Cidadã

A deteção cidadã envolve os residentes na recolha de dados sobre o seu próprio ambiente, através de aplicações, sensores de baixo custo, plataformas online ou protocolos simples de observação. No contexto de um ULL, ou de um processo participativo com jovens, esta abordagem pode assumir formas muito concretas: registar temperaturas em diferentes áreas de um parque, mapear onde a iluminação está presente ou ausente, ou documentar a frequência de utilização de diferentes infraestruturas. Estes dados, gerados pela própria comunidade, podem informar a fase de diagnóstico e reforçar, junto dos decisores políticos, a legitimidade das intervenções propostas.

3.5. Desafios do Planeamento Urbano Participativo

Os métodos participativos, quando aplicados ao planeamento urbano, enfrentam tensões estruturais que os profissionais precisam de antecipar e gerir com honestidade:

- a) A escala é talvez o desafio mais persistente. A maioria das técnicas participativas funciona melhor em pequenos grupos assentes na confiança, onde todas as vozes podem ser ouvidas e as relações se podem desenvolver ao longo do tempo. Mas as decisões de planeamento urbano raramente afetam apenas um grupo numa única sala: moldam bairros inteiros, corredores de mobilidade ou infraestruturas à escala da cidade, por décadas. A questão crítica é como transpor as conclusões de workshops íntimos para estratégias urbanas mais amplas, sem esbater nuances, apagar perspetivas minoritárias ou reduzir a experiência vivida a um simples dado estatístico. Não existe uma resposta perfeita, mas as boas práticas passam por métodos em camadas: 1) combinar a profundidade de pequenos grupos com inquéritos mais amplos ou envolvimento digital; e 2) ser explícito sobre o peso que cada camada de contributo terá na tomada de decisão.
- b) Traduzir a Participação em Decisões é o segundo grande desafio, e provavelmente aquele que mais frequentemente gera desilusão. Os processos participativos geram material rico – histórias, desenhos, mapas mentais, protótipos, respostas emocionais aos espaços – e é precisamente isso que os torna valiosos. Mas as instituições de planeamento operam normalmente numa linguagem diferente: indicadores, diretrizes de design, estratégias espaciais, recomendações políticas, análises custo-benefício. Fazer a ponte entre estes dois registos exige um esforço deliberado. Quando este passo é saltado ou apressado, os contributos da comunidade correm o risco de se diluir em ideias que acabam esquecidas em relatórios que ninguém lê. Governação e poder de decisão constituem o terceiro desafio – e aquele que exige a maior honestidade. Os processos participativos decorrem quase sempre nas fases de consulta ou planeamento, muito antes de as infraestruturas físicas serem definidas e os orçamentos comprometidos. Isto significa que o nível de influência das comunidades é real, mas limitado. Ser

transparente quanto a estes limites não é uma fragilidade: é uma obrigação ética. Os participantes que percebem desde o início o que podem e não podem influenciar têm muito mais probabilidade de se envolver de forma significativa, e muito menos de se sentirem enganados ao descobrirem que algumas decisões nunca estiveram, de facto, abertas ao seu contributo.

Barreiras à Participação

Mesmo quando um processo participativo está bem concebido, podem existir barreiras que impedem os participantes previstos de nele tomar parte. Compreender estas barreiras é o primeiro passo para as superar.

Algumas são estruturais: a falta de confiança nas instituições, construída ao longo de anos de promessas não cumpridas; diferenças linguísticas que tornam inacessíveis materiais escritos ou formatos formais de reunião; obstáculos logísticos, horários inconvenientes, locais desconhecidos ou falta de apoio ao cuidado de crianças. Outras são mais subtis: a fadiga de consulta (o desgaste acumulado de comunidades que já foram tantas vezes consultadas sem resultados visíveis) ou a descrença silenciosa, alimentada por experiências passadas que mostraram que a participação não conduz a uma mudança real.

Facilitar eficazmente grupos diversos – em particular jovens e pessoas com deficiência – significa criar ativamente condições em que diferentes formas de saber e de se exprimir sejam igualmente valorizadas. Isto passa por disponibilizar ferramentas acessíveis e múltiplos formatos de participação, clarificar expectativas logo no início, reservar espaço para o desconforto e a discordância e, acima de tudo, garantir que os participantes conseguem ver como o seu contributo está a ser utilizado à medida que o processo avança.

Conhecimento Prático

Estudos de Caso – Boas Práticas

PROJETO	PAÍS	TIPO DE INICIATIVA	ENVOLVIMENTO JUVENIL	PRINCIPAIS RESULTADOS	FONTE
PLAYGROUND4ALL	Portugal	Regeneração de instalações desportivas em bairros marginalizados	Os jovens como líderes comunitários; cocriação de atividades e de espaços inclusivos	Espaços acessíveis pertencentes à comunidade, promovendo a coesão social	Ligação ao Projeto
CLUBE DE MOBILIDADE URBANA (UMC)	Roménia	Um Living Lab participativo centrado na acessibilidade e no design inclusivo	Pessoas com deficiência visual e profissionais colaboram no desenvolvimento de ferramentas digitais	Os primeiros mapas táteis de Bucareste; a aplicação Tandem para navegar no metro	ePortfolio ACT4DYS: Ligação ao Projeto
FURNISH / FURNISH-KIDS	Espanha / Itália	Laboratório de Vida Urbana com elementos urbanos móveis	Jovens cocriam e testam mobiliário urbano temporário (Barcelona/Milão)	Espaços flexíveis para brincar e para conviver; um modelo replicável	Ligação ao Projeto
PLANO DE JOGO — BARCELONA	Espanha	Planeamento urbano centrado em crianças e jovens	Cocriação de áreas de recreio inclusivas e acessíveis com crianças e jovens	Melhoria do bem-estar, da coesão social e de um design urbano centrado no utilizador	ePortfolio ACT4DYS Ligação ao Projeto
ORÇAMENTO PARTICIPATIVO JOVEM — CASCAIS	Portugal	Orçamento participativo para jovens	Os jovens propõem, votam e acompanham projetos de regeneração urbana	Capacitação cívica; financiamento de projetos liderados por jovens	Ligação ao Projeto
PARQUE LINEAR DE CUERNAVACA	México	Regeneração urbana participativa de um corredor ferroviário abandonado	Jovens envolvidos na regeneração de espaços verdes em escolas e bairros locais	Integração da natureza no ambiente urbano; melhoria da saúde mental e ambiental	Ligação ao Projeto
GREENOVATE — KOZANI	Grécia	Regeneração do centro da cidade através da natureza e do envolvimento comunitário	Comunidade local, incluindo jovens, envolvida na regeneração do centro da cidade	Espaços verdes, mobilidade sustentável, coesão social reforçada	Ligação ao Projeto
LABORATÓRIOS DE VIDA JUVENIL	Europa (vários países)	Laboratórios de vida centrados em jovens	Jovens como co-investigadores e codesigners em ambientes urbanos reais	Metodologias participativas documentadas e replicáveis	Ligação ao Projeto
NATUREZA ABERTA	Europa (vários países)	Co-design em áreas urbanas densamente povoadas, envolvendo crianças e jovens	Jovens envolvidos na regeneração de espaços verdes em escolas e bairros locais	Integração da natureza no ambiente urbano; melhoria da saúde mental e ambiental	Ligação ao Projeto

4. Compreender as Necessidades dos Jovens com Deficiência

Os jovens com deficiência enfrentam frequentemente múltiplas barreiras interseccionais nos espaços públicos. Estas incluem superfícies irregulares que dificultam a circulação, ambientes movimentados ou ruidosos que podem tornar-se avassaladores, falta de infraestruturas desportivas e recreativas acessíveis, e estigma social. Além disso, muitos espaços públicos carecem de informação clara, de iluminação segura ou de zonas de descanso adaptadas a diferentes necessidades sensoriais e físicas, o que pode desencorajar os jovens com deficiência de aí permanecerem ou de participarem em atividades com os pares.

Ouvir os jovens com deficiência é fundamental para compreender estes desafios em contexto. Caminhadas de mapeamento lideradas por jovens, diários fotográficos e grupos focais podem revelar, por exemplo, que um parque popular é inacessível em determinadas entradas, que não existem zonas calmas para descomprimir, ou que os campos desportivos existentes são percecionados como hostis ou excludentes. Estas perceções ajudam os trabalhadores juvenis e as autoridades locais a identificar mudanças pequenas mas significativas – como acrescentar agrupamentos de lugares inclusivos, criar microzonas sensoriais ou melhorar a sinalética – que tornam os espaços mais acolhedores sem exigir uma requalificação completa.

5. Estratégias para Espaços Juvenis Sustentáveis e Inclusivos

Várias estratégias podem contribuir para garantir que os espaços públicos amigos dos jovens se mantenham inclusivos e sustentáveis ao longo do tempo. Incentivar práticas sustentáveis pode passar pelo co-design de espaços que apoiem a mobilidade ativa (por exemplo, estacionamento para bicicletas, percursos pedonais seguros), pela integração de infraestruturas verdes (árvores de sombra, elementos naturais) e pela promoção da utilização partilhada de instalações desportivas, reduzindo o desperdício de recursos. Campanhas lideradas por jovens – online e offline – podem reforçar estas mudanças, celebrando estilos de vida com baixa pegada de carbono, eventos inclusivos e o cuidado dos espaços públicos.

Criar espaços inclusivos exige combinar intervenções físicas e sociais. No plano físico, isto pode incluir diferentes tipos de assentos, áreas flexíveis que possam ser tanto calmas como ativas, linhas de visão claras por razões de segurança e adaptações sensoriais para utilizadores neurodivergentes. No plano social, envolve regras cocriadas, programação liderada por jovens (eventos, torneios, atividades culturais) e acordos de cogestão, em que os grupos juvenis partilham a responsabilidade pelo espaço com municípios ou organizações comunitárias. Estas abordagens ajudam a transformar os espaços públicos de espaços meramente "para jovens" em espaços "pelos jovens e com os jovens", promovendo um sentido de pertença e uma gestão duradoura.

Ligação ao Cenário de Simulação

O Cenário 3 traduz os conceitos do módulo num desafio concreto de design e facilitação, em que os participantes representam jovens que orientam a remodelação de um parque real, liderada por jovens. A ideia central é que os trabalhadores juvenis pratiquem a facilitação de um processo ao estilo Living Lab, no qual jovens (18–29 anos) codesenham melhorias para um parque ou praça real, recorrendo ao urbanismo tático e a ferramentas de participação para gerar intervenções rápidas e testáveis.

Aplicação do Conhecimento Teórico na Fase de Conceção

Durante a Fase de Design, os participantes podem usar os quadros de referência introduzidos neste módulo (Urban Living Labs, Nova Bauhaus Europeia (NEB), urbanismo tático e ferramentas de participação juvenil) como perspetiva orientadora do seu trabalho em equipa. Equipas organizadas em papéis como Urbanista, Defensor da Deficiência, Representante dos Jovens e Defensor Ambiental/Climático analisam uma planta base do parque selecionado e identificam questões-chave: áreas subutilizadas, lacunas de acessibilidade, problemas de segurança e oportunidades perdidas para atividades juvenis.

Partindo do conceito de Urban Living Labs, as equipas tratam o parque como um laboratório real, em que as ideias podem ser testadas através de intervenções faseadas em vez de uma remodelação única. O urbanismo tático orienta a reflexão sobre protótipos pequenos e de baixo custo (por exemplo, assentos temporários, jogos pintados no chão, módulos de micro-desporto) que podem funcionar como primeiros passos, enquanto os princípios da NEB ajudam a garantir que as propostas conjugam sustentabilidade, inclusão e qualidade estética. As ferramentas de mapeamento e de co-design lideradas por jovens, apresentadas anteriormente no módulo, moldam a forma como as equipas imaginam envolver os jovens em cada etapa do processo.

Preparação e Apresentação

A fase de Preparação e Apresentação exige que as equipas sintetizem as suas ideias e as comuniquem de forma convincente, como se estivessem a apresentá-las a autoridades municipais e a intervenientes comunitários. Os participantes devem relacionar explicitamente a sua estratégia de design e de ativação com os quadros de referência do módulo, explicando, por exemplo, como o seu plano:

- Incorpora diagnóstico e co-design liderados por jovens;
- Utiliza o urbanismo tático como forma de baixo risco de testar mudanças;
- Reflete os valores da NEB – sustentabilidade, inclusão e estética;
- Responde às necessidades específicas de jovens diversos, incluindo os que têm deficiência.

Neste exercício, os trabalhadores juvenis praticam a formulação de propostas dos jovens numa linguagem que ressoe junto dos decisores – destacando benefícios como maior segurança, melhor utilização do espaço, reforço dos laços comunitários e alinhamento com os ODS e com as estratégias locais. Isto espelha a advocacia no mundo real, em que uma narrativa clara e baseada em evidências é essencial.

Pontos de Discussão para o Debriefing e a Reflexão

Na fase de Debriefing e Reflexão, os participantes são convidados a examinar criticamente tanto o seu processo de grupo como o conteúdo das suas propostas. Os temas de discussão podem incluir:

- O que aprendeu a vossa equipa sobre as necessidades e as perspetivas dos diferentes grupos de jovens no parque?
- Como integraram as vozes e as experiências dos jovens com deficiência nas vossas ideias?
- Que ferramentas de participação (mapeamento, co-design, prototipagem, orçamento, cogestão) priorizaram, e porquê?
- Que compromissos encontraram entre ambição e viabilidade, ou entre vitórias rápidas e mudanças a longo prazo?
- Como adaptariam este processo à vossa própria cidade ou organização, tendo em conta as limitações e as oportunidades locais?

Estas reflexões ajudam os participantes a relacionar a simulação com os seus contextos reais de trabalho e a identificar passos concretos que possam dar para implementar processos de codesenvolvimento liderados por jovens, para além da formação.

Glossário de Termos-Chave e Acrónimos

Termo / Acrónimo	Forma Completa
WP	Pacote de Trabalho
NEB	Nova Bauhaus Europeia
ODS	Objetivos de Desenvolvimento Sustentável
ULL	Laboratório de Vida Urbana
NBS	Soluções Baseadas na Natureza

Recursos e Bibliografia

Nova Bauhaus Europeia (NEB)

- Comissão Europeia (2021). Nova Bauhaus Europeia: Bela, Sustentável, Juntos. <https://new-european-bauhaus.europa.eu>
- Stravides, S. & Trogal, K. (2022). A Nova Bauhaus Europeia: Possibilidades e Desafios. Architectural Theory Review.
- Página do projeto Youth4Bauhaus – exemplos concretos de jovens a reinventar espaços locais através dos princípios da NEB.
- Prémios NEB 2025
- EIT Urban Mobility

Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

- Nações Unidas (2015). Transformar o Nosso Mundo: a Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável. <https://sdgs.un.org/2030agenda>
- Nações Unidas (2023). Relatório de Progresso do ODS 11. <https://sdgs.un.org/goals/goal11>
- UN-Habitat (2020). Relatório Mundial das Cidades 2020: O Valor da Urbanização Sustentável. <https://unhabitat.org>
- Comissão Europeia (2022). Nova Bauhaus Europeia e os ODS: Ligar o Design aos Objetivos de Sustentabilidade. Serviço das Publicações da UE.

Laboratórios de Vida Urbana

- Puerari, E., de Koning, J. I. J. C., von Wirth, T., Karré, P. M., Mulder, I. J., & Loorbach, D. A. (2018). Co-Creation Dynamics in Urban Living Labs. Sustainability (Switzerland), 10(6). <https://doi.org/10.3390/su10061893>
- FASTER H2020
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2014). Probes, Toolkits and Prototypes: Three Approaches to Making in Codesign. CoDesign, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- Certomà, C. (2017). Making Urban Design a Participatory Public Endeavour: Towards an Evidence-Based Urbanism. Proceedings of the Institution of Civil Engineers – Urban Design and Planning. <https://doi.org/10.1680/JURDP.16.00038>
- O Processo do Living Lab – Vídeo no YouTube
- EIT Urban Mobility – Panorâmica dos Laboratórios de Vida Urbana: breves explicações e exemplos de projetos que recorrem a ULL em cidades europeias.
- Páginas do projeto FURNISH / FURNISH-KIDS: mostram como os ULL e os Mobile Urban Elements foram cocriados e testados em Barcelona e Milão.
- "Empoderar Comunidades Através da Inovação Juvenil – Laboratórios de Vida Juvenil": descrição prática, em formato de kit de ferramentas, de laboratórios de vida centrados em jovens.

- Oficina de Cocriação
- O Minecraft como ferramenta de design participativo no urbanismo
- Karst T. Geurs, Benjamin Büttner e Brigitte Vettori. 2023. Co-Creation Practices and Technologies for Open Urban Planning. In 11th International Conference on Communities and Technologies (C&T '23), 29 de maio a 2 de junho de 2023, Lahti, Finlândia. ACM, Nova Iorque, NY, EUA, 4 páginas. <https://doi.org/10.1145/3593743.3593786>
- Bisschops, S., & Beunen, R. (2019). A New Role for Citizen Initiatives: The Difficulties of Co-Creating Institutional Change in Urban Planning. *Journal of Environmental Planning and Management*, 62(1), 72–87. <https://doi.org/10.1080/09640568.2018.1436532>
- Echaniz, A., Celik, S., & Ham, P. (2022). A Participatory Approach to Urban Development: Co-Designing Resilient Coastal Neighbourhoods, in Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (eds.), DRS2022: Bilbao, 25 de junho a 3 de julho, Bilbao, Espanha. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.573>

Soluções Baseadas na Natureza

- Blanc, N., Clauzel, C., About, C. et al. School Playgrounds to Connect People and Nature: An Example of Nature-Based Solutions? *npj Urban Sustain* 5, 64 (2025). <https://doi.org/10.1038/s42949-025-00252-6>. Ligação.
- Nature-Based Solutions and Their Potential to Attract Younger Generations. Chiara Giachino, Giulio Pattanaro, Bernardo Bertoldi, Luigi Bollani, Alessandro Bonadonna (2021). <https://doi.org/10.1016/j.landusepol.2020.105176>. Ligação.

Outros Recursos

- Projeto OPEN NATURE – co-design para a requalificação de áreas urbanas densas com crianças
- Projeto Greenovate – revitalização do centro da cidade de Kozani
- Descubra as 116 boas práticas URBACT mais recentes!
- Cascais, Orçamento Participativo Jovem: Levar a voz dos jovens aos decisores políticos
- CASCAIS YOUTH PB – O Processo (vídeo no YouTube)
- Fórum de Design Urbano – coletânea de melhores práticas; Civic Leading Organisation
- NACTO – National Association of City Transportation Officials
- Comissão Europeia. (2020). Boas Práticas de Participação Juvenil. Bruxelas: Comissão Europeia.
- Borkowska-Waszak, S., Diamantopoulos, S. E., Lavelle, P., & Martinello, O. (2020). Boas Práticas de Participação Juvenil: relatório intermédio do projeto "Youth for a Just Transition". Comissão Europeia, Direção-Geral da Política Regional e Urbana.



Co-funded by
the European Union



ACT4DYS

- Consórcio do Projeto Map4Accessibility. (2024). Improving Urban Accessibility for Inclusive Cities. https://map4accessibility.eu/wp-content/uploads/2024/11/PR5_-Open-Access-Book_Map4accessibility.pdf



Módulo 3 – CENÁRIO

A. Guia do Facilitador

Objetivos da Sessão

No final desta sessão, os participantes deverão ser capazes de:

- Identificar barreiras físicas, sensoriais e sociais à utilização de espaços públicos por parte dos jovens, incluindo pessoas com deficiência.
- Aplicar uma perspetiva de cocriação, partindo de testemunhos reais para formular propostas de intervenção.
- Reconhecer que as soluções de acessibilidade são também soluções de sustentabilidade e de qualidade urbana.
- Negociar compromissos entre necessidades diversas e propostas concretas.
- Sair com ferramentas práticas e transferíveis para trabalhar com jovens e municípios.

Quadro Conceptual (para o facilitador): três conceitos que estruturam a sessão

1. Urbanismo Tático – Intervenções rápidas, de baixo custo e reversíveis, que testam mudanças antes de as tornar permanentes. Ex.: mesas de esplanada, pavimento tátil temporário, jardins de bolso.

2. Cocriação / Living Lab – Processo em que os utilizadores finais participam na definição, teste e avaliação das soluções. Não é consulta; é coautoria.

3. Espaço Público – Um espaço comum concebido para ser acessível, inclusivo e apreciado por todos. Mais do que um local físico, é um centro social que incentiva a interação, a participação e um sentimento de pertença. A qualidade dos espaços públicos influencia diretamente a forma como as pessoas usam a cidade e com ela se identificam.

Estrutura da Sessão (1h30)

Horário	Duração	Fase	Método
0–10 min	10 min	Abertura: enquadramento e apresentação do jardim	
10–30 min	20 min	Fase 1 – Diagnóstico: "O que é este jardim?"	Leitura guiada + post-its
30–50 min	20 min	Fase 2 – Role-Play: Testemunhos dos Jovens	Jogo de papéis + discussão guiada
50 min–1h10	20 min	Fase 3 – Co-Design: Três alterações possíveis	Trabalho em equipa



Co-funded by
the European Union



Horário	Duração	Fase	Método
13:10– 13:25	15 min	Fase 4 – Apresentações e negociação de conflitos	Propostas rápidas + discussão
13:25– 13:30	5 min	Encerramento: "O que levo daqui?"	Reflexão individual

Materiais Necessários

- Por equipa (4–5 elementos):
- Cartão de Testemunho de Personagem (um por participante) – Parte C deste documento
- Formulário de Diagnóstico – Fase 1 (Parte D)
- Folha de Role-Play – Fase 2 (Parte E)
- Folha de Co-Design A3 – Fase 3 (Parte F)
- Post-its (3 cores: amarelo = detalhe, laranja = problema, verde = solução)
- Marcadores
- Opcional: kit de inspiração (fotografias de exemplos de espaços inclusivos)

Nota sobre Acessibilidade: Antes da sessão, verifica as necessidades de acessibilidade dos participantes (cadeiras de rodas, intérpretes de língua gestual, documentos em formato acessível, etc.) e adapta os materiais em conformidade.

Guia de Facilitação por Fase

Abertura (0–10 min)

Quebra-gelo para abrir a sessão:

"Pensa num espaço público que uses regularmente. Consegues imaginar porque é que alguém com deficiência motora, visual ou sensorial poderia não se sentir confortável para lá ir?"

Apresenta rapidamente:

Os objetivos da sessão

- Os três conceitos-chave: urbanismo tático, cocriação, importância do espaço público
- A dinâmica da sessão: quatro fases, trabalho em equipa com personagens atribuídas
- Atribui as cartas de personagem – cada equipa recebe um conjunto de 4–5 personagens

Fase 1 – Diagnóstico (10–30 min)

- Orienta a leitura da narrativa com três perguntas focadas:
- Que barreiras físicas existem neste jardim?
- Que grupos de jovens estão ausentes, e porquê?

- O que diria a tua personagem ao entrar neste jardim pela primeira vez?

Dica de facilitação: Não deixes que esta fase se transforme numa discussão política abstrata. Mantém o foco no concreto: o que existe, o que falta, quem está excluído. Usa os post-its como ferramenta para isso.

Fase 2 – Empatia (30–50 min)

Cada participante assume a perspetiva da sua personagem. A equipa lê os testemunhos e responde depois às perguntas da folha de role-play com a voz das suas personagens.

Como facilitar o role-play:

Incentiva a especificidade: nada de "a Beatriz pensa que..." mas antes "quando eu, Beatriz, entro na rampa, sinto...". A mudança de pessoa gramatical ativa a empatia.

Fase 3 – Co-Design (50 min–1h10)

As equipas desenvolvem três propostas de intervenção. Lembra-te:

- Pequena e testável: uma mudança que pode ser experimentada em 30 dias
- Uma proposta deve abordar a sustentabilidade/o clima (sombra, vegetação, mobilidade ativa)
- Uma proposta deve envolver os próprios jovens na sua implementação ou teste
- Uma proposta deve centrar-se na inclusão

Exemplos de intervenções táticas (sugeridas oralmente, não impostas):

- *Temporário / Tático: faixa aromática nos canteiros → orientação para a Sofia*
- *Mesa de piquenique com espaço lateral para cadeira de rodas + planta trepadeira → sombra sustentável para a Beatriz e a Inês*
- *Caminho de piso estabilizado (compactado) → zona de skate para o Tomás*
- *Recanto tranquilo com sebes altas + relvado denso → Mariana*

Fase 4 – Apresentações e Negociação (1h10–1h25)

Cada equipa apresenta 1 a 2 propostas em 2 minutos. Perguntas de discussão para o grande grupo:

- Quem é que mais beneficia? E quem pode ficar prejudicado ou esquecido?



Co-funded by
the European Union



- Estas três alterações são compatíveis entre si, ou geram conflitos de utilização?
- Se tivessem 5.000 € e 3 meses, por onde começariam?
- Como podem os jovens participar diretamente nestes debates?

Encerramento — "O que levo daqui?" (1h25–1h30)

Cada participante escreve uma frase (num post-it verde):

"Uma coisa que vou perguntar aos jovens quando trabalhar em espaços públicos na minha comunidade."

Tira uma fotografia e fixa os post-its num quadro visível, como memória coletiva da sessão.

B. O Jardim das Acácias – Narrativa

Este jardim não existe com este nome. Mas existe em muitas cidades. Talvez na tua.

O jardim existe há mais de 80 anos. Tem uma fonte no centro que não funciona desde 2019 – "em reparação". Tem roseiras bem cuidadas ao longo da parede norte. Tem árvores antigas, imponentes, cujas raízes, ao longo das décadas, foram empurrando o pavimento para cima – um centímetro aqui, dois ali – até o deixarem cheio de ondulações e fissuras. O jardim ocupa cerca de 1,8 hectares: grande o suficiente para parecer espaçoso, mas pequeno o suficiente para que todos os caminhos acabem por cruzar-se no centro.



A entrada principal é acessível através de três degraus – pequenos, quase discretos – que separam o passeio do jardim. Existe também uma rampa lateral, mas o material utilizado não oferece a aderência necessária. Além disso, uma das árvores centenárias situa-se mesmo ao lado da rampa e, desde a sua instalação em 2017, as raízes têm causado irregularidades crescentes na superfície. Estas deformações já atingiram um ponto em que uma pessoa em cadeira de rodas deixou de conseguir aceder à rampa de forma independente.

Dentro do Jardim

Os caminhos principais são de calçada portuguesa. Para quem usa cadeira de rodas, trata-se de uma sequência constante de vibrações. Para quem tem baixa visão e usa uma bengala, é um piso imprevisível.

Os caminhos secundários são de terra batida. No verão, levantam pó; no inverno, ficam lamacentos. Não estão delimitados, nem têm iluminação própria. A iluminação pública cobre apenas cerca de metade do jardim.

Os bancos são de pedra fria, sem encosto. Não há tomadas elétricas. Não há Wi-Fi. Não existe qualquer cobertura ou estrutura que proteja do sol forte de julho ou da chuva de novembro.

❖ O que nos dizem os dados?

Num inquérito realizado pela junta de freguesia em 2023:

- 68% dos residentes entre os 18 e os 29 anos não utilizam o jardim regularmente.
- Razões apontadas: "não há nada para fazer" (41%), "não me sinto confortável" (29%), "não é seguro à noite" (22%).
- Menos de 12% dos utilizadores diários são jovens entre os 18 e os 35 anos.

A percentagem de jovens adultos com deficiência que utilizam regularmente o jardim é desconhecida – nunca foi medida.

C. Testemunhos de Personagem

Imprime esta folha, recorta os cartões e distribui um cartão por participante. Cada elemento da equipa mantém a perspetiva da sua personagem ao longo da sessão.

Beatriz, 22 anos

Estudante universitária – utilizadora de cadeira de rodas manual

"Gosto de ir ao jardim com os meus amigos. Mas nunca conseguimos fazer o percurso que queríamos. O caminho principal é o mais bonito, mas o passeio vibra tanto que, ao fim de dez minutos, já sinto dores nas costas. Os bancos também não



Co-funded by
the European Union



ajudam: estão encostados aos caminhos e não há espaço ao lado para eu estacionar a cadeira e ficar ao mesmo nível dos meus amigos. Uma vez precisei de usar a casa de banho acessível – estava fechada à chave. A chave só pode ser pedida na junta de freguesia, que está aberta apenas entre as 9h e o meio-dia. Acabei por ter de sair do jardim."

O que eu queria: um caminho contínuo e plano, que atravessasse o jardim de uma ponta à outra; bancos com espaço lateral para cadeiras de rodas; uma casa de banho verdadeiramente acessível.

Mariana, 19 anos

Perturbação do Espectro do Autismo · Hipersensibilidade sensorial

"Às vezes preciso mesmo de sair de casa e ir a um sítio verde apanhar ar. Mas os parques podem ser difíceis para mim. Há muito barulho, muita gente, muitas coisas a acontecer ao mesmo tempo. No jardim há um canto com árvores grandes de que gosto muito: a luz é mais suave e dá para ouvir os pássaros. O problema é lá chegar — os caminhos passam todos pela zona central, onde há sempre música, crianças a correr, pessoas a falar alto. Às vezes consigo. Outras vezes volto para trás."

O que eu queria: uma zona calma, com sombra e relva. Não precisa de ser grande, só de ser acessível sem ter de atravessar o caos.

Sofia, 26 anos

Baixa visão (visão funcional parcial, sem cão-guia)

"Já fui ao jardim muitas vezes, por isso conheço mais ou menos o espaço. Mas se entro por outra entrada, fico desorientada. Não há nada que me diga onde estou – nenhuma textura diferente no chão, nenhum som de referência. Uma vez entrei por uma entrada lateral e demorei quase vinte minutos a perceber onde estava. Acabei por ficar ali à espera que alguém viesse ajudar-me. Foi estranho, porque parecia que o problema era meu."



Co-funded by
the European Union



O que eu queria: pavimento tátil nas entradas e nos cruzamentos principais. E plantas aromáticas nos canteiros – além de bonitas, ajudam-me a orientar-me pelo cheiro.

Tomás, 18 anos

Skater · lesão recente no tornozelo

"Venho a este jardim desde criança para andar de skate. Há uma zona pavimentada perfeita para isso. Há dois meses lesionei o tornozelo. Pensei que podia ir na mesma, só para estar com os meus amigos. Mas ali está tudo irregular: entre as raízes das árvores que levantam o chão, chegar a essa zona é muito difícil para mim neste momento. Os meus amigos continuam a ter tardes livres, mas eu tenho ficado em casa."

O que eu queria: um caminho para chegar à zona de skate sem que pareça um percurso de obstáculos.

Inês, 22 anos

Estudante universitária · trabalhadora-estudante

"Entre as aulas e o trabalho remoto, passo muitas horas ao computador. Às vezes, apetecia-me estudar no jardim em vez de estar sempre fechada na biblioteca ou num café. Mas no jardim não há mesas, nem sítios confortáveis onde se possa usar o computador. Os bancos são de pedra e não têm encosto — ao fim de algum tempo, fico com dores nas costas. Também não há sombra constante durante grande parte da tarde, e o telemóvel acaba sempre por ficar sem bateria."

O que eu queria: secretárias simples com sombra, alguns bancos mais confortáveis e, talvez, pontos de carregamento solar.



Co-funded by
the European Union



ACT4DYS

D. Ficha de Trabalho — Fase 1: Diagnóstico

Equipa: _____

Personagens: _____ / _____ /
_____ / _____ /

Instruções (15–20 min)

Lê a narrativa do Jardim das Acácias e, cada um a partir da perspetiva da sua personagem, responde às perguntas abaixo. Depois, partilhem em equipa.

Que característica física do jardim a tua personagem notou primeiro?

Quais são os dois principais problemas que identificas, do ponto de vista da tua personagem?

Que grupo ou grupos de jovens não estão refletidos neste jardim? Porquê?

Onde coincidem as perspetivas das vossas personagens? Em que diferem?



Co-funded by
the European Union



E. Ficha de Trabalho — Fase 2: Role-Play e Testemunhos

Instruções (15–20 min)

Cada elemento da equipa responde com a voz da sua personagem, na primeira pessoa. Depois, discutam em equipa as diferenças e os pontos em comum.

Personagem	Que barreiras encontro neste jardim?	O que preciso ou quero deste espaço?
Beatriz		
Mariana		
Sofia		
Tomás		
Inês		

Que padrões comuns emergem dos vários testemunhos? Que necessidades partilhadas identificas?



Co-funded by
the European Union



F. Ficha de Co-Design — Fase 3: Três Alterações Possíveis

Instruções (20–25 min)

Propõe três intervenções concretas. Cada uma deve:

- *Responder ao que uma ou mais personagens precisam;*
- *Ser realista e testável (baixo custo, reversível, exequível em 30–90 dias);*
- *Pelo menos uma deve ter uma dimensão de sustentabilidade (verde, sombra, clima) e outra uma dimensão de acessibilidade (física ou sensorial)*

MUDANÇA 1

Que mudança propomos?

Quem beneficia?	Quem pode ser afetado negativamente?	Como envolver os jovens na implementação?

MUDANÇA 2 – (inclui uma dimensão de sustentabilidade/clima)

Que mudança propomos?

Quem beneficia?	Quem pode ser afetado negativamente?	Como envolver os jovens na implementação?

MUDANÇA 3

Que mudança propomos?

Quem beneficia?	Quem pode ser afetado negativamente?	Como envolver os jovens na implementação?



Co-funded by
the European Union



--	--	--

G. Partilha e Discussão

Após as apresentações, reserva 5 minutos para reflexão individual e coletiva.

Perguntas de Discussão em Grupo (se o tempo permitir)

- Qual foi a proposta mais surpreendente que ouviste de outra equipa?
- Que conflitos de utilização identificaram? Como foram negociados?
- Se apresentasses estas ideias à Câmara Municipal amanhã, que argumento(s) usarias?
- Como poderias replicar este exercício com jovens da tua comunidade, usando um parque local real?

Princípios-Chave a Reter

	A acessibilidade não é uma categoria à parte: é a condição básica de um espaço público digno.
	O que é sustentável é também inclusivo: sombra, vegetação e pavimentos estáveis respondem tanto ao clima como à mobilidade.
	Começar em pequeno não é começar mal: uma intervenção táctica testada é o melhor argumento a favor de uma intervenção permanente.
	A voz dos utilizadores é informação: os testemunhos da Beatriz, da Mariana, da Sofia, do Tomás e da Inês dizem mais do que qualquer relatório técnico.

Módulo 3 – ATIVIDADE E EXERCÍCIO

A atividade e o exercício seguintes podem ser usados durante a simulação ou como tarefas preparatórias/de apoio. Estão alinhados com os papéis do cenário e organizam-se em 4 fases.

1. Tarefas por Papel – Fase de Conceção

a) Papel do Urbanista – "Estrutura e Fluxos"

Tarefa: Usando o mapa base do parque, identifica rotas de circulação, "zonas mortas" e pontos de conflito (por exemplo, entre peões e ciclistas, ou entre áreas calmas e ruidosas). Assinala onde mudanças rápidas e de baixo custo (marcações, barreiras temporárias, iluminação) poderiam favorecer a utilização por parte dos jovens.

Resultado: Um diagrama simplificado que mostre os fluxos de circulação e 2–3 propostas para reconfigurar caminhos, entradas ou iluminação, de forma a apoiar melhor o encontro entre jovens, a visibilidade e as atividades mistas.

Enunciado: "Como podem os parques ser ajustados para que os jovens se possam mover, encontrar e passar tempo em segurança?"

Teoria para a Prática	Consulta a Secção 2 – Laboratórios de Vida Urbana, em particular o conceito de ULL como espaço de experimentação em contexto real. A abordagem do urbanista deve incorporar a perspetiva de "laboratório vivo": que mudanças podem ser testadas de forma reversível antes de se tornarem permanentes?
------------------------------	---

b) Papel do Defensor da Deficiência – "Auditoria de Experiência Inclusiva"

Tarefa: Faz uma "visita guiada em papel" ao parque, usando um mapa: imagina passo a passo como diferentes jovens (por exemplo, um jovem utilizador de cadeira de rodas, jovens cegos ou com baixa visão, jovens autistas) chegam, atravessam e utilizam o espaço, e regista barreiras e oportunidades em cada parte do percurso.

Resultado: Uma lista de verificação com pelo menos 3 barreiras principais e 3 melhorias propostas (por exemplo, orientação mais clara, microzonas sensoriais amigáveis, equipamento inclusivo para brincadeiras/desporto, melhor iluminação nas entradas).

Enunciado: "Que pequenas mudanças realistas melhorariam de imediato a experiência dos jovens com deficiência?"

Teoria para a Prática	Consulta a Secção 3.1 – Cocriação e Co-Design, e a Secção 2.3 (Envolvimento Cidadão) sobre o nível de participação. Uma auditoria de acessibilidade é mais eficaz quando realizada com jovens com deficiência, e não apenas sobre eles – o nível ideal de participação aqui é o "envolvimento pela ação".
------------------------------	---

c) Papel do Representante dos Jovens – "Pertença e Identidade"

Tarefa: Mapeia onde os jovens passam atualmente tempo dentro e à volta do parque (ou onde gostariam de o fazer), e descreve os sentimentos associados a esses locais (seguros, aborrecidos, inspiradores, arriscados, calmos).

Resultado: 1–2 personas e um simples "mapa de humor" do parque na perspetiva dos jovens, identificando áreas prioritárias para ativação.

Enunciado: "O que faria este parque parecer 'nosso', em vez de ser apenas um lugar por onde passamos?"

Teoria para a Prática	Consulta a Secção 3.2 – Abordagens de Criação, em particular as sondas e os kits de ferramentas generativas. O "mapa de humor" pedido nesta tarefa é precisamente um exemplo de ferramenta generativa: uma forma de tornar visíveis experiências subjetivas que seriam difíceis de exprimir numa conversa.
------------------------------	--

d) Papel do Defensor Ambiental/Climático – "Futuros Verdes e Ativos"

Tarefa: Identifica oportunidades para integrar soluções baseadas na natureza e mobilidade ativa (por exemplo, árvores de sombra, pequenas áreas verdes, pontos de água, estacionamento para bicicletas/trotinetes) alinhadas com os estilos de vida dos jovens e com os objetivos climáticos.

Resultado: Uma lista restrita de 3 a 4 intervenções que liguem os benefícios ambientais (sombra, biodiversidade, redução do calor) ao bem-estar dos jovens (conforto, lazer, desporto, socialização).

Enunciado: "Como pode o parque apoiar simultaneamente a resiliência climática e o bem-estar dos jovens?"

Teoria para a Prática	Consulta a Secção 1 – NEB, em particular os princípios de sustentabilidade e beleza. As soluções baseadas na natureza (NBS) não são apenas soluções técnicas ambientais — são também respostas à necessidade de espaços mais agradáveis, frescos e acolhedores para os jovens.
------------------------------	--

2. Exercício de Co-Design em Grupo – "De Ideias a Protótipos"

Depois de concluídas as tarefas individuais por papel, as equipas combinam as suas conclusões num conceito partilhado:

1. Passo 1: Cada papel apresenta as suas principais conclusões (2–3 minutos cada).
2. Passo 2: Em grupo, selecionam 3 a 4 intervenções prioritárias (por exemplo, um centro desportivo cogerido por jovens, um jardim tranquilo, um espaço flexível para eventos, caminhos e iluminação melhorados).
3. Passo 3: Esboçam um simples "plano de protótipo táctico", mostrando o que pode ser testado nos próximos 6–12 meses (por exemplo, mobiliário pop-up, jogos pintados no chão, módulos de micro-desporto, eventos-piloto) e o que poderá exigir investimento ou mudança de política a longo prazo (por exemplo, uma zona de skate permanente, um novo pavilhão).

3. Micro-Plano do Living Lab – "Testar, Aprender, Adaptar"

Teoria para a Prática	Consulta a Secção 2.2 – O Quadro dos "5 I" (Informar, Inspirar, Iniciar, Implementar, Impacto). Os passos do vosso micro-plano devem, em termos simples, corresponder a estas fases. Em que fase estão a começar? O que é preciso fazer antes de avançar para a fase seguinte?
------------------------------	--

(Vídeo no YouTube — O Processo do Living Lab)



Co-funded by
the European Union



Com base no seu plano de protótipo táctico, cada equipa prepara um breve plano de Living Lab para o parque, mostrando como a cocriação liderada por jovens se desenrolaria ao longo do tempo, inspirando-se nos Urban Living Labs e em projetos como o FURNISH e o FASTER.

Devem especificar:

- Passo 1 – Desafio Partilhado: uma pergunta orientadora para o parque (por exemplo, "Como pode este parque tornar-se um local seguro de encontro noturno para jovens entre os 18 e os 29 anos?").
- Passo 2 – Coexploração: 2–3 atividades para compreender as necessidades dos jovens (caminhadas de mapeamento, diários fotográficos, inquéritos rápidos).
- Passo 3 – Co-Design: número e tipo de workshops, quem convidar (jovens, organizações de pessoas com deficiência, técnicos municipais, vizinhos) e ferramentas a utilizar.
- Passo 4 – Prototipagem: 2 intervenções tácticas concretas que o grupo testaria no local (por exemplo, um festival desportivo juvenil de um dia, um espaço pop-up para jovens, marcações temporárias para campos partilhados).
- Passo 5 – Reflexão e Escalabilidade: como documentariam e avaliariam os resultados (fotografias, feedback, mini-questionários) e como os resultados positivos poderiam converter-se em mudanças permanentes ou em propostas políticas.

4. Questões de Discussão para o Debriefing

Após as apresentações, os facilitadores (trabalhadores juvenis) conduzem um debriefing em que os participantes refletem tanto sobre o processo como sobre o conteúdo:

- Os facilitadores podem usar perguntas como:
- Que papel achaste mais desafiante, e porquê?
- Como é que a presença (ou a falta) de perspetivas sobre deficiência mudou o vosso design final?



Co-funded by
the European Union



- Onde sentiste a tensão entre os desejos dos jovens e as restrições institucionais (orçamento, regulamentos, vizinhos)?
- Qual é uma atividade concreta que poderias implementar no teu próprio contexto, nos próximos seis meses, para iniciar um processo de codesenvolvimento liderado por jovens?

Estas atividades e temas garantem que os participantes não só compreendem os conceitos, mas também experienciam o que significa facilitar a cocriação de espaços públicos liderada por jovens, preparando-os para transferir estas competências para projetos reais.



Módulo 3 – RUBRICA

CrITÉrios para Avaliar o Cenário 3: Criação de Espaços Públicos Amigos dos Jovens

CrITÉrios	5 – Exemplar	4 – Proficiente	3 – Satisfatório	2 – Necessita de Melhoria	1 – Insatisfatório
Utilização dos testemunhos de personagem no co-design	As propostas recorrem de forma clara e direta a detalhes específicos de vários testemunhos de personagem (Beatriz, Mariana, Sofia, Tomás, Inês); a equipa estabelece ligações explícitas entre as barreiras ou desejos manifestados por cada personagem e as alterações propostas, demonstrando um envolvimento empático profundo com perfis diversos.	As propostas respondem bem a vários testemunhos; a equipa considera barreiras e desejos concretos descritos pelas personagens, ainda que nem todas as vozes estejam igualmente representadas nas intervenções finais.	A equipa faz referência aos testemunhos de personagem e usa-os como inspiração, mas as ligações entre as propostas e as barreiras ou desejos específicos estão apenas parcialmente desenvolvidas ou são aplicadas de forma inconsistente entre as três alterações.	As propostas mantêm-se maioritariamente genéricas; os testemunhos são mencionados de forma superficial ou não estão claramente ligados às mudanças sugeridas — as intervenções poderiam ter sido concebidas sem ter em conta as perspetivas das personagens.	Os testemunhos de personagem são largamente ignorados; as propostas não evidenciam uma leitura empática das cartas de personagem e poderiam ter sido escritas sem as consultar.
Inclusão e consciencialização sobre a deficiência	As propostas identificam claramente barreiras físicas, sensoriais e sociais significativas (por exemplo, caminhos em calçada, rampa inacessível, ausência de zonas de silêncio, ausência de orientação tátil) que afetam jovens com diferentes deficiências e situações de vida, e propõem ajustes realistas e específicos que reduzem essas barreiras; a inclusão é visível nas três alterações propostas.	São identificadas várias questões relevantes de acessibilidade e inclusão (físicas, sensoriais, sociais) e a equipa apresenta ideias sólidas para as resolver, ainda que alguns perfis de personagens ou tipos de barreiras	A equipa reconhece algumas questões de acessibilidade e inclusão e sugere ajustes básicos, mas estes têm âmbito limitado ou não são centrais no conceito proposto; as necessidades de, pelo menos, uma personagem são ignoradas.	A deficiência ou a inclusão são mencionadas de forma breve, com medidas vagas; a equipa demonstra uma compreensão limitada de como diferentes deficiências se traduzem em necessidades espaciais concretas no	A deficiência e a inclusão não são consideradas; as propostas podem manter ou agravar as barreiras existentes descritas na narrativa do cenário.



CrITÉRIOS	5 – Exemplar	4 – Proficiente	3 – Satisfatório	2 – Necessita de Melhoria	1 – Insatisfatório
		sejam menos explorados.		contexto do Jardim das Acácias.	
Integração da sustentabilidade ambiental	Pelo menos uma proposta inclui uma dimensão substancial de sustentabilidade (por exemplo, estruturas de sombra, plantação aromática para orientação sensorial, superfícies permeáveis estabilizadas, pontos de carregamento solar, jardim de bolso) claramente ligada aos benefícios para os jovens em termos de conforto, resiliência climática ou uso quotidiano; a ligação entre sustentabilidade e inclusão é explícita.	A equipa inclui ideias relevantes de sustentabilidade e relaciona-as, de forma geral, com a melhoria da experiência dos jovens (por exemplo, sombra associada à necessidade da Inês de trabalhar ao ar livre, vegetação associada à necessidade da Mariana de um canto verde tranquilo), ainda que a ligação não esteja totalmente desenvolvida em todas as propostas.	As características de sustentabilidade de são mencionadas de forma genérica (por exemplo, "mais árvores", "melhor iluminação"), com poucos detalhes sobre como afetam a experiência específica das personagens no espaço; a dimensão de sustentabilidade de exigida está presente, mas de forma superficial.	Os aspetos ambientais ou de sustentabilidade de são marginais ou meramente decorativos; as propostas da equipa podem, sem intenção, aumentar as superfícies duras, a dependência do automóvel ou a sobrecarga sensorial, sem qualquer mitigação.	Não é dada qualquer atenção à qualidade ambiental ou ao conforto climático; as propostas podem tornar o jardim menos agradável, menos sustentável ou menos acessível do que já é atualmente.
Realismo e exequibilidade das alterações propostas	Todas as alterações propostas são de pequena escala e poderiam realisticamente ser testadas em 30–90 dias, com recursos limitados (por exemplo, faixas táteis temporárias, mesas de piquenique amovíveis com espaço para cadeiras de rodas, bordaduras aromáticas balizadas por corda); a equipa demonstra consciência de restrições como custos, licenciamento e manutenção.	A maioria das propostas é realista e poderia ser experimentada com alguma organização; a exequibilidade é, em geral, boa, ainda que os detalhes (custos, licenciamento, faseamento) não estejam totalmente definidos; a	A equipa inclui algumas ideias viáveis, mas a atenção à exequibilidade é irregular; algumas mudanças parecem realistas, outras são mais otimistas ou vagas; a distinção entre um piloto tático e uma requalificação permanente	As propostas são vagas, demasiado ambiciosas ou mal adaptadas às limitações do cenário; é difícil imaginá-las a ser testadas na prática, mesmo em pequena escala.	O plano é claramente inexecutável ou internamente inconsistente; não há qualquer indicação de como as propostas poderiam ser implementadas, mesmo temporariamente; a equipa não abordou o conceito de mudança



Critérios	5 – Exemplar	4 – Proficiente	3 – Satisfatório	2 – Necessita de Melhoria	1 – Insatisfatório
		equipa demonstra a noção de que pequenas alterações testáveis são preferíveis a grandes alterações permanentes.	nem sempre é clara.		testável a curto prazo.
Negociação de necessidades e usos conflitantes	A equipa identifica explicitamente pelo menos um potencial conflito entre as mudanças propostas ou entre as necessidades de diferentes personagens (por exemplo, uma zona de skate animada versus a necessidade de silêncio da Mariana) e propõe uma forma credível de negociar ou atenuar esse conflito; o raciocínio reflete uma compreensão do espaço público partilhado.	A equipa reconhece potenciais conflitos ou compromissos entre as suas propostas e considera como diferentes grupos de utilizadores podem ser afetados, ainda que a sua estratégia de negociação não esteja totalmente desenvolvida.	A equipa menciona que podem surgir conflitos, mas não os explora de forma significativa; a apresentação centra-se sobretudo nos benefícios, sem considerar seriamente quem poderá ser prejudicado ou excluído pelas propostas.	Os conflitos entre usos ou necessidades não são considerados; a equipa apresenta as propostas como universalmente benéficas, sem refletir sobre eventuais tensões ou exclusões.	A equipa não demonstra consciência de que o espaço público envolve necessidades concorrentes; as propostas são apresentadas sem qualquer consideração por compromissos, conflitos ou pela diversidade do grupo de utilizadores.