

CULTURA TINCELU STIVO

SOBRE A PARTICIPAÇÃO NUMA CIDADE



ColectivoJP

Teatro Círculo de Braga
C.M.B.A.

geyc
A way for a better world

CREATIVE
INDUSTRY
RODICE IT



Co-funded by the
European Union



Esta publicação foi escrita no âmbito do projeto Erasmus + Youth 4 Bauhaus, ID do projeto: 2021-2-SK02-KA220-YOU-000050748 que tem como objetivo desenvolver a capacidade das organizações para usar abordagens inovadoras para empoderar e envolver os jovens na prática da sua democracia em processos participativos no que diz respeito à co-criação do espaço público na cidade de uma forma sustentável, mais verde e inclusiva - no espírito do Novo Bauhaus Europeu (bonito, sustentável e em conjunto).

Esta publicação (em inglês, eslovaco, romeno, holandês e português) e outras publicações e ferramentas produzidas no âmbito do projeto podem ser descarregadas gratuitamente em: <https://www.cike.sk/en/project/youth-4-bauhaus-en/>

Este trabalho está registado sob a licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Para ver uma cópia desta licença, consulte <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.



Aviso Legal

O Youth 4 Bauhaus é um projeto de parceria, cofinanciado pela Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas as opiniões dos autores e a Comissão Europeia não pode ser responsabilizada por qualquer eventual utilização da informação nela contida.

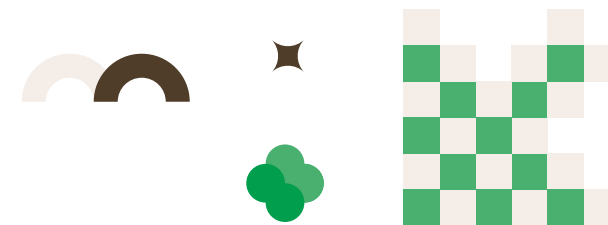


Co-funded by
the European Union

ÍNDICE

PREFÁCIO	04
INTRODUÇÃO	08
ATIVIDADES DE APRENDIZAGEM, FORMAÇÃO E ENSINO (LTTA)	14
1. Design Think your City	14
Kosice – 12 a 16 Setembro 2022	
Resultados do Evento e Adversidades	19
2. Design Think your City Gante	22
– 7 a 11 de Novembro de 2022	
Resultados do Evento e Adversidades	28
3. Design Think your City Bucareste	32
– 27 Fevereiro a 3 Março de 2023	
Síntese do LTTA de Bucareste	34
Resultados do Evento e Adversidades	38
4. Design Think your City Braga	42
– 22 a 26 de Maio de 2023	
Participantes	43
Síntese do LTTA Braga	44
Resultados do Evento e Adversidades	54
SUGESTÕES FINAIS	60
1. Planeamento Adequado	62
2. Cronograma	64
3. Ambiente Seguro	66
4. Igualdade	68
5. Aspetos Técnicos	70
6. Empatia	72

PREFÁCIO



O Guia Inclusivo, publicação resultante do projeto Youth 4 Bauhaus, constitui uma ferramenta fundamental para o papel fulcral da inclusão na conceção e criação de cidades que abraçam verdadeiramente a diversidade. A sua génese está enraizada num profundo compromisso de promover ambientes que satisfaçam as necessidades de todos os cidadãos.

Numa era em que a inclusão é cada vez mais reconhecida como base do progresso, o Guia Inclusivo surge como um sinal de mudança, centrando-se na participação dos jovens nos processos de tomada de decisão relacionados com o planeamento do espaço público. Os jovens, muitas vezes negligenciados e sub-representados, encontram uma voz através deste Guia, desafiando a norma através do reconhecimento das suas perspetivas e necessidades únicas. Ao fazê-lo, este Guia confronta a questão predominante da exclusão e promove uma abordagem mais democrática e participativa do desenvolvimento urbano.

A importância de conceber cidades que acolham todos os cidadãos não pode ser subestimada. O Guia Inclusivo afirma que o ambiente construído deve ir além das estruturas físicas; deve promover um sentido de propriedade entre os indivíduos, independentemente da idade, capacidades, ou orientação sexual. Ao reconhecer e abordar as expectativas e requisitos distintos de vários grupos demográficos, desde as ruas aos parques e rios, o Guia torna-se um elemento catalisador da coesão social. Procura não só construir espaços, mas também construir um sentimento comum de pertença e identidade dentro das comunidades e dos bairros.

O alinhamento do Guia Inclusivo com o Novo Bauhaus Europeu (NBE) sublinha ainda mais a sua importância. Em 2020, o presidente da Comissão Europeia lançou o NBE, idealizando-o como uma iniciativa transformadora, construída sobre os pilares da estética, da sustentabilidade, e da inclusão. Ao abraçar estes princípios, o Guia Inclusivo reflete a visão do NBE e, por sua vez, contribui para uma abordagem mais holística e transetorial do desenvolvimento urbano.

Ao defender a inclusão, o Guia Inclusivo faz eco do apelo para que as cidades sejam mais do que meros conglomerados de edifícios e estradas. O Guia defende a ideia de que as cidades devem ser entidades ativas que evoluem em harmonia com as diversas necessidades dos seus habitantes. Ao fazê-lo, não só defende os direitos dos grupos marginalizados, como também promove uma cultura de tolerância, empatia e responsabilidade comum. Em suma, o Guia Inclusivo é um indicador para cidades que não são apenas funcionais, mas também compassivas, assegurando que nenhuma voz deixa de ser ouvida, e que nenhum cidadão é deixado para trás na procura do progresso.



INTRODUÇÃO



Este Guia é uma publicação escrita pelos parceiros que implementaram o projeto Youth 4 Bauhaus. Os parceiros do consórcio internacional implementaram o projeto com o objetivo de aumentar a capacidade das organizações para consultar os jovens quando tomam decisões sobre o planeamento de espaços públicos. Os jovens são o grupo de cidadãos menos consultado, uma vez que não sentem ter poder para dar a sua opinião e, normalmente, não se espera que o façam. Mas as cidades devem ser projetadas para todos os seus cidadãos e todos eles devem sentir-se responsáveis pelo espaço que utilizam. Cada grupo tem as suas próprias expectativas e exigências em relação aos lugares, ruas, parques, rios, etc. Quando estas são correspondidas, é criado um sentimento de pertença e de identidade com a respetiva comunidade e vizinhança.

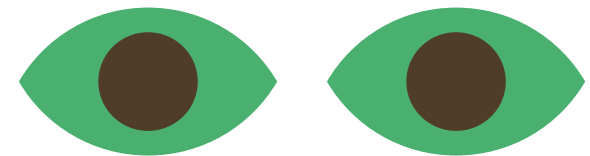
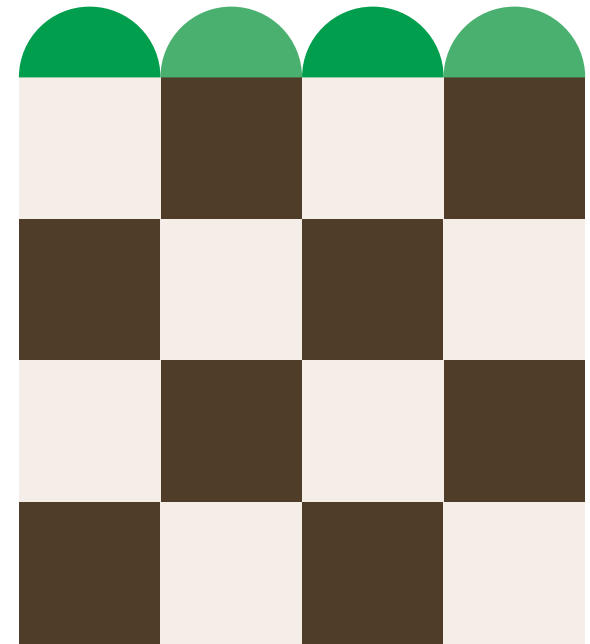
Em 2020, a presidente da Comissão Europeia lançou a iniciativa do Novo Bauhaus Europeu (NBE). A sua missão era "dar alma" (Ursula van der Leyden) ao Pacto Ecológico Europeu.

Esta iniciativa transetorial assenta em três pilares - estético, sustentável e inclusivo. Os parceiros assumiram os seus princípios e aplicaram-nos no projeto como uma forma de

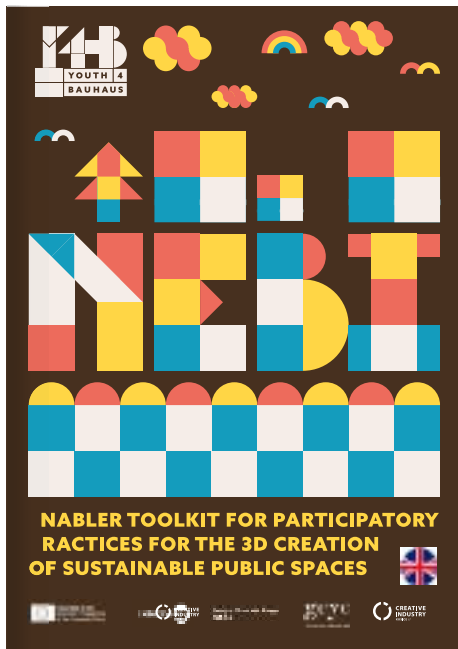


olhar para o espaço público que nos rodeia. Ao fazê-lo, contribuíram também para o debate em curso sobre o NBE a nível europeu. Para os parceiros do consórcio, foi importante aplicar os princípios ao conteúdo do projeto e também à forma como o projeto foi implementado. Concentraram-se em que a implementação do projeto fosse feita de uma forma estética, sustentável e inclusiva.

O Guia serve como uma reflexão das conclusões dos parceiros do projeto ao trabalharem com diversos grupos de jovens na co-criação de cidades, implementando os princípios do Novo Bauhaus Europeu. O Guia reflete sobre as situações e as conclusões retiradas da organização de 4 Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino em 4 cidades da UE, que consistiram em workshops de três dias para a criação de espaços públicos sustentáveis em 3D. Os participantes do projeto (parceiros do projeto, técnicos de juventude e jovens participantes) enfrentaram diferentes desafios, tais como a falta de acessibilidade dos espaços públicos, lugares não adaptados para jovens desfavorecidos e pessoas em geral, uma agenda muito estruturada, etc.



Dois dos quatro parceiros do projeto (Teatro Circo de Braga e CollectiveUP) têm experiência na aplicação de abordagens inclusivas no seu trabalho - especialmente no trabalho com jovens com deficiências (deficiências físicas, comunidades surdas e jovens com autismo), enquanto os outros parceiros do projeto (GEYC e CIKE) têm experiência no trabalho com jovens com obstáculos geográficos e socioeconómicos (crianças de etnia cigana e jovens de zonas rurais).



Este Guia é também um reflexo do feedback obtido com a organização dos eventos. O seu objetivo é fornecer informações sobre as atividades do projeto e os desafios levantados, as soluções e os resultados da avaliação recolhidos imediatamente após o evento (metodologia de feedback dos cinco dedos). O feedback online dos participantes também foi recolhido.

Um dos principais resultados do projeto é a metodologia "Enabler Toolkit para práticas participativas na criação 3D de espaços públicos sustentáveis". Foi elaborado com base na metodologia desenvolvida, testada e melhorada pelos parceiros durante o projeto. Foi criado para colmatar a lacuna participativa dos jovens e abordar as questões mais importantes para eles - espaços e sustentabilidade.

Especificamente, o Toolkit centra-se na criação de espaços públicos inspirados no Novo Bauhaus Europeu (NBE), utilizando o jogo Minecraft em 3D como ferramenta de criação. A metodologia foi testada e aperfeiçoada durante quatro Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA) - em Košice (12 a 16 de setembro de 2022), Gante (7 a 11 de novembro de 2022), Bucareste (27 de fevereiro a 3 de março de 2022) e Braga (22 a 26 de maio de 2023).

Nos LTTA, o projeto Youth 4 Bauhaus envolveu o maior número possível de participantes diversificados. Vindos de diferentes países, tinham diferentes origens culturais e familiares, etnias, estatutos sociais, e por vezes deficiências, etc. No entanto, todos tinham idade de frequentar o ensino secundário. O equilíbrio entre os géneros também foi mantido nos grupos selecionados.

Havia 10 representantes dos jovens de cada país (Eslováquia, Bélgica, Portugal e Roménia) que participaram em todas as LTTA. Foram acompanhados por dois ou três técnicos de juventude/professores/assistentes e dois parceiros do projeto.

Na fase preparatória, cada parceiro escolheu uma escola secundária para participar nos LTTA. O programa foi apresentado e as escolas selecionaram 10 alunos e 2 professores para participarem. Cada parceiro organizou várias reuniões com os grupos selecionados e apresentou os conceitos-chave do projeto, incluindo informações práticas. O anfitrião do evento preparou a agenda geral dos LTTA, em colaboração com o parceiro CollectiveUP para as sessões de co-criação.

Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA)



1. Design Think your City Kosice – 12 a 16 Setembro 2022



A formação em Košice acolheu 40 jovens participantes diferentes - 10 locais e 30 internacionais (5 dos quais com necessidades especiais). Os jovens participantes foram acompanhados por 2 adultos por cidade no GEYC (Bucareste) e no CollectiveUP (Gante). Foram necessários 3 adultos para o Teatro Circo de Braga (Braga) devido às necessidades especiais dos participantes. Estiveram também presentes dois representantes de cada parceiro do projeto para ajudar na facilitação e nos obstáculos linguísticos, uma vez que a língua de trabalho da formação era o inglês.

Em Kosice, o grupo passou 3 dias úteis num seminário teórico, em workshops, visitas a locais, debates e apresentações públicas. Na primeira parte, os participantes foram apresentados à teoria do urbanismo, aos espaços públicos, ao NBE e aos seus conceitos-chave - bonito,



sustentável e inclusivo. A parte online foi apresentada pela perita Mária Beňačková Rišková, que é membro da mesa-redonda do NBE, curadora do Year of Climate Care, e membro do círculo informal de conselheiros do Presidente da Comissão Europeia na INBE. Michal Hladký, diretor da Indústria Criativa de Košice e especialista em urbanismo, prosseguiu com uma apresentação do NBE.

Dois facilitadores especializados, Mišo Hudák e Tereza Sejková, prepararam um percurso de 3 paragens - visitar os locais perto do rio, para que os participantes pudessem conhecer os locais urbanos em concreto, que foram posteriormente discutidos, desenhados e trabalhados em representação digital - Minecraft. Mišo é especialista em urbanismo e Tereza é uma profissional experiente que trabalha com pessoas com necessidades especiais. Foram ambos responsáveis pelos workshops participativos.

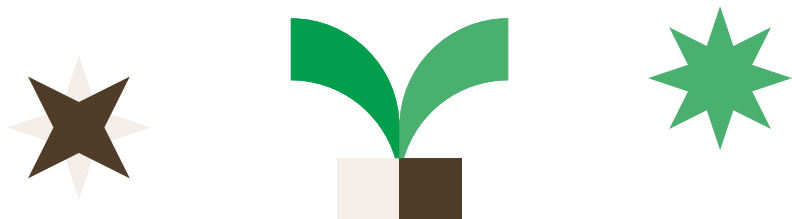
Seguiu-se um workshop de co-criação, dirigido pelos dois facilitadores acima referidos. O resultado foram 40 desenhos de sugestões para o uso dos locais visitados. Os alunos foram colocados em grupos para criarem em conjunto soluções sustentáveis para os locais nos mapas de projeto. Os jovens participantes trabalharam em grupos mistos para promover os princípios da tolerância e da inclusão. Foram apresentados os 5 resultados da tarefa de co-criação, tendo um sido votado como vencedor.





À tarde, o representante da cidade de Košice do Departamento do Arquiteto Chefe, Martin Jerguš, apresentou a agenda da cidade para o planeamento urbano, bem como o plano atual para o projeto de revitalização da margem do rio.

No dia seguinte, o workshop utilizou o Minecraft para a criação conjunta de espaços. Esta atividade foi coordenada pela responsável do CollectiveUP, Liliana Carrillo, utilizando a metodologia elaborada no âmbito do Resultado 1 do Projeto, bem como o Guia técnico e a representação do modelo 3D da cidade. O workshop foi essencialmente dedicado à tradução dos desenhos previamente criados para formatos digitais 3D, em mundos do Minecraft Education. No final do evento, os participantes apresentaram ao público as suas soluções finais elaboradas em conjunto, incluindo as novas aprendizagens adquiridas durante o workshop.



Resultados do Evento e Adversidades

Durante o evento de 3 dias do LTTA em Kosice foram alcançados numerosos objetivos, mas também houve falhas que nos forneceram lições valiosas para a organização de futuros eventos no âmbito deste projeto, bem como lições para futuros projetos de natureza semelhante.

Uma breve síntese dos resultados inclui os seguintes destaques:

- 57 pessoas receberam formação sobre os princípios e as perspetivas da iniciativa do NBE, o planeamento urbano, o valor da criação colaborativa e da inclusão na vida da cidade, bem como a importância dos processos democráticos para a juventude.
- 6 parceiros do projeto aumentaram a sua capacidade de trabalhar com e para os jovens, incluindo os de comunidades socialmente desfavorecidas.
- 40 alunos do ensino secundário participaram na consultoria sobre questões relacionadas com o planeamento urbano sustentável, recriando áreas urbanas abandonadas e espaços públicos não utilizados em Kosice, com base nos princípios do NBE.
- Foi elaborada e testada a primeira versão da Toolbox que descreve a INBE para os jovens e professores/educadores.
- Foi elaborada e testada a primeira versão de uma ferramenta digital inovadora que permite aos jovens formular, visualizar e apresentar as suas opiniões sobre o ordenamento do território com base na INBE.

- 40 jovens participaram de uma forma inclusiva e cooperativa na obtenção dos resultados do projeto.
- Feedback constituído por 40 sugestões formuladas pelos jovens sobre meios de melhorar o espaço público, resultantes do evento de Kosice.

Estas adversidades foram detetadas durante a realização das atividades ou na sequência do feedback dos participantes. O planeamento do evento teve em consideração as diversas necessidades dos participantes, incluindo quaisquer necessidades especiais para pessoas com deficiências, bem como quaisquer considerações pessoais ou culturais, tais como preferências alimentares, religião, etc. No meio destas considerações, surgiram áreas de melhoria que, nalguns casos, foram facilmente detetadas pelos organizadores e, noutros casos, resultaram de sugestões dos participantes.

Algumas adversidades significativas incluem:

- Duração das atividades: as deslocações entre locais com um grupo grande e diversificado, que também inclui pessoas com necessidades especiais, podem demorar muito mais tempo do que o previsto.
- Alojamento: proximidade a participantes com necessidades especiais.
- Acessibilidade: os participantes com deficiências auditivas e visuais podem enfrentar desafios com o aumento do ruído ambiente ou a falta de recursos visuais durante as apresentações.



Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA)

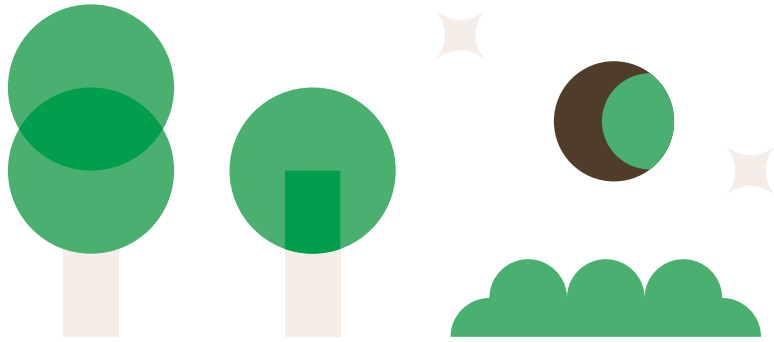


2. Design Think your City Ghent — 12 a 16 Setembro 2022



Após a LTTA em Kosice, os parceiros do projeto continuaram a trabalhar com as escolas secundárias selecionadas e apresentaram-lhes o plano para a LTTA em Gante. Os parceiros do projeto realizaram várias reuniões com alunos e professores, dando-lhes uma visão geral do programa da LTTA, os objetivos do evento e informações práticas (viagem, alojamento, programa, etc.) antes do evento. A organização anfitriã, CollectiveUP, preparou a agenda geral e encarregou-se do alojamento, da alimentação e da gestão do evento para os participantes. Para conceber o programa LTTA, a CollectiveUP colaborou com as autoridades locais da cidade de Gante e com a escola Keepunt.

O evento acolheu 41 jovens participantes - 11 locais e 30 internacionais (7 dos quais com necessidades especiais) e 20 adultos - 2 professores por grupo internacional, 4 professores



por grupo local, 1 acompanhante para o grupo português e 9 representantes de organizações parceiras do projeto. O grupo passou 3 dias úteis na formação LTTA em Gante para um seminário teórico, um painel, workshops, visitas a locais, debates, apresentações públicas e atividades multiculturais.

Na primeira parte da LTTA, o parceiro principal, CIKE, apresentou o projeto e respetivos objetivos, bem como o conceito do Novo Bauhaus Europeu (NBE), com foco nos 3 princípios-chave do NBE: bonito, sustentável e inclusivo. Em seguida, o parceiro do projeto CollectiveUP apresentou a metodologia Youth 4 Bauhaus aos participantes, seguindo-se a apresentação de Céline De Conink, Diretora da Ghent European Youth Capital 2024, que fez uma breve introdução à teoria do urbanismo e à reformulação dos espaços públicos e do programa da Capital Europeia da Juventude.

Na tarde do primeiro dia, realizou-se um painel moderado por Liliانا Carrillo, do CollectiveUP, com especialistas locais em remodelação urbana. Este painel centrou-se especialmente na inclusão de pessoas com deficiência e de diversos géneros. Os oradores do painel foram Esther Schelfhout (artista e colaboradora artística Minus One), Valérie De Prycker (funcionária pública do Departamento de Ambiente e Clima da cidade de Gante, colaboradora do curso de Design For Impact na Escola de Artes LUCA), Jolien Nayeart (arquiteto e artista visual), Anyuta Wiazemsky Snauwaert (artista e coordenadora do New International Culture Center).



Após o painel, seguiu-se um passeio turístico e uma visita aos espaços urbanos que iriam ser reprojitados durante os workshops do dia seguinte.

No segundo dia, Alexandra Matiová, da Creative Industry Košice, organizou uma atividade de team building utilizando um quadro Miro. Os participantes foram convidados a criar avatares para se apresentarem. Mais tarde, os representantes do CollectiveUP, Liliana Carrillo e Frederick Ducatelle, conduziram as sessões de idealização e co-criação, que começaram com desenhos e projetos individuais e terminaram com planos de grupo para a reformulação dos espaços visitados no dia anterior. De seguida, os projetos foram implementados no jogo 3D Minecraft Education para facilitar a visualização das ideias pelos jovens.

No terceiro dia, os participantes continuaram o seu trabalho com o Minecraft Education e aprofundaram a criação dos modelos 3D. Os jovens participantes trabalharam em grupos mistos e foram encorajados a praticar a tolerância, a ouvir as ideias dos outros e a criar um projeto comum e partilhado. Os resultados das sessões e do trabalho em grupo foram apresentados durante a apresentação pública da tarde. O evento global terminou com a distribuição de certificados e passes para os jovens e com a avaliação de todo o programa utilizando o método de feedback dos cinco dedos.





Resultados do Evento e Adversidades

Durante a Atividade de Aprendizagem, Formação e Ensino de 3 dias em Gante, foram alcançados numerosos objetivos do projeto e foram identificadas eventuais adversidades.

Uma breve síntese dos resultados alcançados inclui os seguintes destaques:

- 61 participantes receberam formação para compreenderem a Iniciativa NBE, o urbanismo e o planeamento urbano, destacando a criação colaborativa e a inclusão, enquanto pensavam estrategicamente nas nossas cidades de uma forma democrática e participativa.
- 9 representantes dos parceiros do projeto aumentaram as suas capacidades ao trabalharem com e para jovens, incluindo jovens com menos oportunidades e com necessidades especiais.

- 10 professores e 1 acompanhante receberam formação para compreender a iniciativa NBE de uma forma democrática e participativa, e aprenderam sobre a diversidade e a inclusão de diferentes grupos.
- 41 jovens do ensino secundário participaram na reconstrução de zonas industriais abandonadas e de espaços públicos não utilizados das cidades, com base na abordagem do Novo Bauhaus Europeu, em Gante, e foram consultados sobre questões relacionadas com o planeamento urbano sustentável.
- Foi elaborada e testada a segunda versão da Toolbox que descreve o INBE para jovens e professores.
- Foi elaborada e testada a segunda versão de uma ferramenta digital inovadora, permitindo aos jovens formular, visualizar e apresentar as suas opiniões sobre o ordenamento do território com base na INBE.

- 2 ferramentas digitais desenvolvidas e utilizadas para mundos iniciais e genéricos do Minecraft Education.
- Os jovens apresentaram 41 ideias individuais, 13 conceitos de grupo e 11 conceitos digitais sobre formas de melhorar 2 espaços públicos na cidade de Gante.
- Feedback composto por 61 sugestões orais e 35 respostas ao nosso questionário de avaliação, com sugestões dos jovens sobre como melhorar o espaço público, resultantes do evento de Kosice.

Graças ao feedback, foram identificadas algumas adversidades, bem como ideias para melhorar os conceitos. Estas ideias proporcionaram lições valiosas para a organização de futuros eventos no âmbito deste projeto, bem como lições aprendidas para futuros projetos de natureza semelhante.

Algumas adversidades significativas incluem:

- **Planeamento prévio:** É muito importante fornecer o máximo de informação possível sobre a cidade, o programa e a sua teoria.
- **Inclusão:** fornecer as ferramentas e informações sobre necessidades especiais, para que todos no grupo as possam compreender.
- **Alojamento:** partilhar os espaços em conjunto é muito importante, mas ao mesmo tempo pode ser considerado menos confortável.
- **Sustentabilidade:** considerar maneiras mais sustentáveis de viajar, bem como evitar o desperdício alimentar nas atividades partilhadas.
- **Testar previamente:** Testar todas as ferramentas digitais diretamente no mesmo espaço e nas mesmas configurações que serão utilizadas para os eventos poderá proporcionar mais tempo para a criação em conjunto.



Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA)



3. Design Think your City Bucareste — 27 Fevereiro a 3 Março 2023



Um total de 10 alunos da Eslováquia, Roménia, Portugal e Bélgica foram selecionados pelas respetivas escolas associadas para participar no projeto. Os alunos foram acompanhados por dois professores de cada país, com exceção de Portugal, onde estiveram presentes apenas um professor e um intérprete para os participantes surdos. Além disso, cada parceiro do projeto também enviou dois membros da equipa para o programa, com o objetivo de facilitar as atividades e garantir uma comunicação eficaz ao longo do projeto.



SÍNTESE DO LTTA DE BUCARESTE

A terceira Atividade de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA) do projeto Youth 4 Bauhaus, denominada de Design Think Your City Bucareste, foi organizada pelo parceiro romeno GEYC (Group of the European Youth for Change). Esta LTTA teve um papel significativo no cumprimento de um dos principais objetivos do projeto, que consistia em melhorar as capacidades dos parceiros do projeto, dos professores participantes e dos técnicos de juventude, envolvendo-os nos processos participativos de criação conjunta de cidades.

Os parceiros do projeto continuaram a trabalhar com as escolas secundárias que vão participar na atividade de aprendizagem, apresentando-lhes o plano para a LTTA 4. O parceiro romeno, GEYC, colaborou com uma nova escola de Bucareste, com o objetivo de envolver mais jovens da cidade de Bucareste. Os parceiros do projeto realizaram várias reuniões e criaram canais de comunicação com os alunos e professores, dando-lhes uma visão geral do programa LTTA, dos objetivos do evento e de informações práticas (viagem, alojamento,

programa, etc.) antes do evento. A organização anfitriã, o GEYC, preparou a agenda geral e tratou do alojamento, da alimentação e da gestão do evento para os participantes. O GEYC trabalhou em colaboração com o Colégio Nacional de Saint Sava para a elaboração do programa.

Um total de 40 jovens, com idades entre os 14 e os 18 anos, participaram na LTTA, dos quais 10 eram participantes locais e 30 eram internacionais. O evento contou ainda com a participação de 16 adultos, incluindo dois professores da Roménia, Eslováquia e Bélgica, um professor de Portugal e um acompanhante para os participantes surdos, também de Portugal. Além disso, estiveram presentes oito representantes das organizações parceiras do projeto. Durante o período de formação de três dias em Bucareste, o grupo participou em várias atividades, tais como workshops, visitas de estudo, debates e apresentações públicas, centradas na criação em conjunto. O programa envolveu a investigação de diferentes tópicos, bem como os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, o Novo Bauhaus Europeu, o Acordo Verde Europeu, o Acordo de Paris, entre outros.



No primeiro dia da LTTA, os participantes participaram em atividades educativas não formais, com o intuito de se conhecerem uns aos outros. Partilharam as suas expectativas, receios e contributos para os dias seguintes. Para incentivar os participantes a sentirem-se mais responsáveis e a envolverem-se mais no programa, criámos quatro comités centrados na inclusão social, no tempo livre, nos meios de comunicação social e no grupo "mama", tendo cada comité estabelecido objetivos específicos para a semana. Também discutimos aspetos práticos, como a logística, a alimentação e o horário do programa.

De seguida, aprofundámos os conceitos que iríamos explorar durante a LTTA, tais como o Novo Bauhaus Europeu, o Erasmus+, a sustentabilidade, o Acordo de Paris, e o Pacto Ecológico Europeu. Os participantes tiveram uma sessão em que pesquisaram sobre cada conceito, apresentando-os aos colegas de uma forma criativa.

Depois de se conhecerem uns aos outros e aprenderem sobre os conceitos, começaram a explorar os arredores, passeando por Bucareste e descobrindo o local que iriam criar em conjunto no Minecraft. Também foi essencial descobrir a arquitetura local de Bucareste, por isso, durante o resto do dia, a equipa romena guiou os participantes pelo centro da cidade.

Durante o segundo dia da LTTA, os participantes envolveram-se em atividades de criação em conjunto. Divididos em dois grupos de 20 jovens cada, fizeram um debate de ideias e esboçaram a sua cidade ideal, inclusiva e sustentável. As ideias foram partilhadas e discutidas numa sessão de esclarecimento. Posteriormente, os participantes formaram 7 equipas e criaram conjuntamente o espaço com uma abordagem artística.



À tarde, a Liliana Carrillo (CollectiveUp) dinamizou uma sessão sobre a utilização do software Minecraft Education para a educação dos jovens, e como utilizá-lo para criar modelos 3D das ideias desenvolvidas durante a manhã. As 7 equipas trabalharam nos seus mundos no Minecraft.

Para concluir o dia, realizou-se uma noite intercultural, na qual cada país teve a oportunidade de apresentar as suas tradições e costumes. Cada país dispôs de 10 a 15 minutos para partilhar e celebrar o seu património cultural único.

Durante o último dia da LTTA, os participantes continuaram o seu trabalho colaborativo, projetando os seus modelos 3D através do software Minecraft Education. Trabalharam em grupos mistos, privilegiando a prática da tolerância, a escuta ativa das ideias dos outros, e a elaboração de um projeto comum. No final da tarde, os grupos apresentaram ao público os resultados das suas sessões de criação conjunta. O evento terminou com a cerimónia de certificação e com a distribuição de passes para jovens pelos participantes.



Resultados do Evento e Adversidades

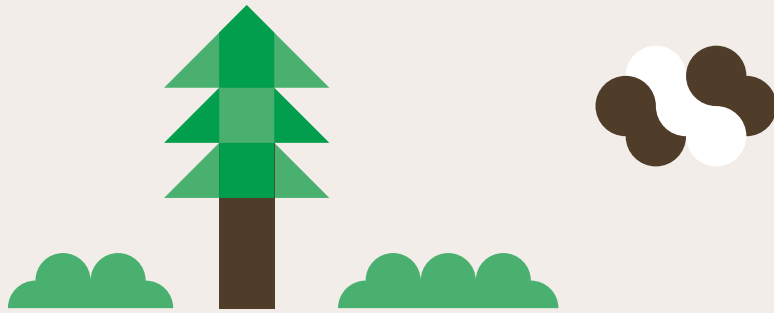
A Atividade de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA) de três dias em Bucareste resultou na concretização de alguns dos objetivos do projeto. No entanto, o evento também evidenciou algumas adversidades, que proporcionaram conhecimentos valiosos para a organização de futuros eventos no âmbito deste projeto, bem como para o planeamento de futuros projetos com fins semelhantes.

Para apresentar um resumo conciso, os principais resultados em destaque são:

- No total, 56 participantes receberam formação sobre vários temas, como a INBE, os objetivos de desenvolvimento sustentável, o Pacto Ecológico, o planeamento urbano, o Acordo de Paris, a importância da criação conjunta, a inclusão e os processos democráticos da juventude.

- 4 parceiros do projeto melhoraram as suas capacidades ao trabalharem com e para jovens, incluindo aqueles com opções limitadas.
- 40 jovens foram consultados sobre questões relacionadas com o planeamento urbano sustentável, como a regeneração de zonas industriais abandonadas e a utilização de espaços públicos no âmbito da abordagem ecológica do Novo Bauhaus Europeu em Bucareste.
- A Toolbox, que tem como objetivo explicar a INBE aos jovens e aos professores/formadores, foi testada por mais de 48 jovens e professores.
- De uma forma inclusiva e co-criativa, 40 jovens participaram na produção dos resultados do projeto.
- 40 sugestões para melhorar os espaços públicos em Bucareste foram apresentadas pelos jovens num processo inclusivo e participativo.
- 7 versões avançadas dos mundos criados, e 7 projetos de espaços públicos apresentados.
- Durante o evento, foram identificadas algumas falhas,





tanto através das observações dos organizadores como do feedback dos participantes e dos parceiros do projeto. Durante o planeamento do evento, foram tidas em conta as diversas necessidades dos participantes, tais como requisitos especiais para pessoas com deficiência, considerações culturais ou pessoais, e preferências alimentares. Além disso, foram tidas em consideração as adversidades dos LTTA de Kosice e de Gante:

- Tempo da Atividade: organizámos o alojamento, todas as refeições e a sala de atividades no mesmo hotel, porque viajar entre locais com um grupo grande e diversificado, que também inclui pessoas com necessidades especiais, pode demorar muito mais tempo do que o previsto.
- Acessibilidade e Inclusão: organizámos um grupo de jovens para fazer parte de um comité inclusivo, de modo que os participantes com deficiências auditivas e visuais estivessem envolvidos e que todos os participantes estivessem cientes disso.

Sustentabilidade: o grupo de Kosice viajou de comboio para Bucareste, uma vez que estávamos a considerar formas mais sustentáveis de viajar.

No entanto, apesar destas considerações, surgiram algumas áreas de melhoria durante o evento, que foram facilmente detetadas pelos organizadores ou sugeridas pelos participantes:

- Inclusão: Alguns participantes consideraram que as atividades poderiam ser mais inclusivas e que o grupo poderia ter interagido de forma mais eficaz.
- Apoio Técnico: Alguns participantes notaram uma falta de apoio na parte concetual do trabalho urbano e nas questões técnicas.
- Preparação: Alguns participantes sugeriram que fosse feita uma preparação prévia antes de cada LTTA para garantir que os alunos estão familiarizados com todo o contexto.
- Horário demasiado Sobrecarregado: O horário poderia ser organizado de forma a ser menos sobrecarregado, uma vez que alguns participantes estavam muitas vezes mentalmente exaustos, perdendo até algumas atividades. Além disso, o equilíbrio entre o tempo livre e o tempo de trabalho poderia ser melhorado.



Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA)



4. Design Think your City Braga — 22 a 26 de Maio de 2023



PARTICIPANTES

O projeto Youth 4 Bauhaus pretende reunir participantes de diversas origens culturais e sociais, abrangendo um espectro de etnias e abordando várias deficiências, entre outros fatores. Especificamente, o projeto envolve um grupo de 10 estudantes representando a Eslováquia, a Roménia, Portugal e a Bélgica, todos eles originários de escolas secundárias vinculadas, convergindo em torno dos princípios do Novo Bauhaus Europeu. Cada grupo de alunos foi acompanhado por dois professores/educadores de cada país, com exceção de Portugal, onde estiveram presentes um professor/educador e dois intérpretes (em regime de rotatividade, conforme necessário) para apoiar os participantes com deficiências auditivas e um aluno com deficiências físicas. Além disso, cada parceiro do projeto inscreveu dois membros da sua equipa para fazer parte do programa, facilitando as atividades e assegurando uma comunicação eficaz durante toda a duração do projeto.

SÍNTESE DO LTTA BRAGA

A quarta parte da Atividade de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA) no âmbito do projeto Youth 4 Bauhaus, intitulada de Design Think Your City Braga, foi organizada pelo nosso parceiro de consórcio em Braga, o Teatro Circo de Braga. Esta LTTA desempenhou um papel fundamental na promoção de um dos objetivos centrais do projeto: reforçar as capacidades dos parceiros do projeto, dos professores participantes e dos jovens, envolvendo-os ativamente em processos colaborativos de co-criação de cidades.

Todos os parceiros do projeto mantiveram a sua colaboração com as mesmas escolas secundárias que tinham participado anteriormente nas outras atividades de mobilidade. Estas escolas incluíam a Escola Secundária Carlos Amarante, a Escola Secundária Alberto Sampaio e a Escola Secundária D. Maria II de Braga; o Colégio Nacional Saint Sava de Bucareste; a Escola Técnica Secundária de Geodesia e Engenharia Civil de Košice; e a Escola Keerpunt de Gante. Os parceiros do projeto partilharam com estas escolas, atempadamente, o plano para a quinta Atividade de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA) em Braga.

Para garantir uma comunicação e preparação eficazes, os parceiros do projeto realizaram várias reuniões e estabeleceram canais de comunicação com os alunos e professores. Durante estas interações, forneceram uma visão geral do programa da LTTA, delineararam os objetivos do evento e partilharam antecipadamente informações logísticas essenciais, tais como a organização de viagens, detalhes de alojamento e o cronograma do programa.

A organização anfitriã, o Teatro Circo de Braga, desempenhou um papel fundamental na preparação e execução deste LTTA. Planearam meticulosamente a agenda geral e assumiram a responsabilidade de organizar o alojamento, as refeições e a gestão do evento para todos os participantes.

Esta LTTA contou com a participação ativa de um total de 40 jovens, com idades compreendidas entre os 14 e os 18 anos. Entre estes participantes, 10 eram oriundos da comunidade local, enquanto os restantes 30 eram de origem internacional. O evento contou ainda com a presença de 17 adultos, entre





os quais um professor e dois intérpretes de língua gestual de Portugal, que prestaram apoio aos alunos surdos em regime de rotatividade. Além disso, a assembleia contou com dois professores da Roménia e da Bélgica, e três da Eslováquia. O evento contou ainda com a presença de 7 representantes das organizações parceiras do projeto, dos quais 2 eram de Portugal, 2 da Roménia, 2 da Bélgica e 1 da Eslováquia.

Dada a natureza especializada das atividades desenvolvidas em todas as nossas Atividades de Aprendizagem, Formação e Ensino (LTTA), o Teatro Circo de Braga convidou três arquitetos e urbanistas para integrarem o programa. Para facilitar uma preparação eficaz, foi realizado um esforço prévio ao evento, que resultou na criação de um conjunto abrangente de materiais. Estes materiais serviram o duplo propósito de apresentar o local destinado à revitalização e fornecer regras essenciais para orientar toda a equipa no desenvolvimento das suas propostas ao longo da LTTA.

Acreditamos que a nossa metodologia sublinha a importância de uma análise metódica e ponderada, seguida de um diagnóstico posterior. É através desta abordagem rigorosa que pudemos garantir a uma diversidade de propostas, geradas a partir de uma perspetiva crítica e reflexiva. Além disso, um grupo de seis alunos do curso vocacional de programação informática (de uma das escolas parceiras) prestou apoio durante toda a LTTA relativamente a quaisquer questões técnicas que surgissem.

Durante a sessão de formação de três dias realizada em Braga, o grupo participou ativamente num conjunto diversificado de atividades. Estas atividades incluíram workshops, excursões de estudo, debates, bem como uma série de apresentações públicas, todas centradas no conceito de criação conjunta. O programa consistiu na exploração aprofundada de vários temas relacionados com a revitalização dos espaços públicos, incluindo, entre outros, os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, o Novo Bauhaus Europeu, o Acordo Verde Europeu, entre outros.

No primeiro dia do nosso programa, todos os participantes estiveram presentes numa sessão orientada por Rita Campos Costa, representante do coletivo Frenesim. Esta atividade teve como objetivo promover a união e a convivência de todo

o grupo através de exercícios não formais, adaptados ao envolvimento de todos. Esta atividade de ligação culminou com a formação de oito grupos distintos, cada um composto por cinco alunos, acompanhados por dois professores. Estes grupos foram cuidadosamente estruturados para assegurar a representação das quatro nacionalidades presentes, permitindo uma partilha mais rica de experiências, resultantes dos esforços de colaboração planeados.

Além disso, esta experiência de trabalho em equipa proporcionou valiosas lições sobre tolerância, colaboração, tomada de decisões democraticamente através do voto, apreciação de perspetivas diferentes, compromisso, argumentação eficaz e defesa de ideias, participação ativa, empatia, reconhecimento de diferenças individuais, multiculturalismo e inclusão.

Na sessão da manhã, a nossa parceira de Braga, Joana Miranda, fez uma apresentação abrangente sobre os princípios orientadores do projeto e apresentou a equipa do projeto, bem como a agenda das atividades seguintes. Após esta introdução, o grupo de mediadores, composto pelos arquitetos e urbanistas Marisa Fernandes, Miguel Fernandes e Lucas Carneiro, tomou a palavra. Apresentaram o local escolhido para a intervenção e partilharam o trabalho prévio que tinha sido elaborado. Este trabalho serviria de base para o desenvolvimento posterior das oito propostas a apresentar.

Posteriormente, iniciámos uma visita guiada, com o objetivo de explorar a área de intervenção. O objetivo era conhecer a cidade e perceber as disparidades entre o bairro histórico e consolidado, e a região mais periférica, onde começou a nossa viagem: o Parque da Rodovia. Antes de partirmos do Gnracion, local onde decorreram os três dias deste projeto, cada participante recebeu uma t-shirt identificada com a marca do projeto. Este gesto serviu para incutir o sentimento de pertença a um projeto colaborativo que estava a ser criado em conjunto. Para além disso, cada grupo recebeu um kit de trabalho composto por mapas e materiais gráficos essenciais.

Um piquenique aguardava o grupo no Parque da Rodovia, dando aos participantes a oportunidade de se conhecerem melhor antes de embarcarem no passeio pedestre ao longo das margens do Rio Este. Esta atividade ocuparia toda a nossa tarde deste primeiro dia.





Uma vez que o nosso alojamento estava situado no coração da cidade, todos tiveram a oportunidade de desfrutar de algum tempo de lazer e explorar o centro histórico de Braga de forma independente.

No segundo dia da nossa Atividade de Aprendizagem, Ensino e Formação, após uma breve sessão de dinamização conduzida pela equipa romena, todos os participantes, já organizados em grupos, encontraram um modelo atribuído a cada grupo. Estes modelos correspondiam a uma das oito secções da área selecionada ao longo do Rio Este. Estas secções serviriam de base para todos os esforços de criação colaborativa subsequentes, bem como para as reflexões sobre os resultados da análise do dia anterior.

O Rio Este, que atravessa o coração de Braga, apresenta um percurso estreito. Uma parte do seu percurso foi revitalizada com a remodelação do Parque Urbano da Rodovia, que funciona agora como um polo de atividades desportivas e de lazer. No entanto, um troço significativo do rio, paralelo a uma ciclovia, continua a fazer parte do quotidiano dos habitantes da cidade de uma forma multifacetada.

Durante a sessão da manhã, os membros de cada grupo iniciaram debates em relação às suas respetivas ideias, orientados pela equipa de arquitetos. Isto marcou o início de um workshop de co-criação abrangente, onde as ideias foram traduzidas em desenhos, mapas, planos e modelos.

Após uma pausa para o almoço, realizou-se um interessante workshop sobre a utilização do Minecraft Education para a criação de espaços colaborativos. Esta atividade foi coordenada pela Liliana Carrillo, líder do CollectiveUP, numa atividade centrada na promoção do desenvolvimento de competências digitais dos alunos. O workshop de co-criação prolongou-se até ao final da tarde, dando aos participantes tempo suficiente para desfrutarem das suas horas de lazer.

Após o jantar, como conclusão das atividades do dia, foi organizada uma noite intercultural em que cada país participante teve a oportunidade de mostrar as suas preciosas tradições, os seus trajes e o seu património cultural único. A equipa de Braga orquestrou uma surpresa ao organizar uma apresentação da Associação Cultural "Os Sinos da Sé". Esta apresentação não só mostrou o folclore tradicional da região do Minho, como também destacou uma série de instrumentos musicais e trajes elaborados.



alunos (um de cada país participante), um parceiro e um professor foram escolhidos para partilhar as suas experiências de vida, sublinhando os temas essenciais da inclusão, diversidade e aceitação, fundamentais para um projeto desta natureza.

Antes do jantar, houve oportunidade para uma visita guiada ao Theatro Circo de Braga, um local de referência histórica no país, aberto ao público desde 1915.

Após o jantar, os parceiros do consórcio fizeram uma avaliação da semana através do método dos cinco dedos.

Seguiu-se a distribuição dos certificados de participação, num ambiente de festa e despedida, já que o dia seguinte era dia de regressar a casa.

Todo o grupo terminou o dia a dançar o "Vira", uma dança tradicional desta zona do país, que foi muito bem executada pelo grupo convidado.

No último dia da nossa LTTA em Braga, os participantes continuaram os seus esforços de colaboração, trabalhando tanto em modelos físicos como no software do Minecraft Education. Para facilitar este trabalho, a nossa equipa organizou oito estações de trabalho específicas, cada uma delas equipada com vários materiais e recursos, incluindo um computador destinado à utilização da ferramenta digital.

À medida que a tarde se foi aproximando do final, todos os grupos tiveram a oportunidade de mostrar os resultados das suas sessões de criação colaborativa, apresentando o seu trabalho tanto no Minecraft, como através de modelos tridimensionais.

A audiência incluiu um grupo de convidados, e a apresentação coletiva das oito secções do Rio Este, elaboradas pelos oito grupos distintos, demonstrando um verdadeiro espírito de reflexão crítica e de criatividade.

Ao longo do dia, houve também um momento pungente de partilha entre membros selecionados do grupo. Quatro



Resultados do Evento e Adversidades

Os objetivos do projeto foram alcançados durante os três dias da Atividade de Aprendizagem, Ensino e Formação em Braga. No entanto, também houve algumas adversidades que forneceram importantes lições para a organização de futuros eventos, bem como para o planeamento de futuros projetos com objetivos semelhantes.

Uma breve síntese dos resultados inclui os seguintes pontos principais:

- No total, 57 participantes (dois em regime de rotatividade) receberam formação sobre os princípios



e as perspetivas da iniciativa do NBE, do planeamento urbano, do valor da co-criação e da inclusão na vida da cidade, e da importância do processo democrático na vida dos jovens;

- 4 parceiros do projeto aumentaram a sua capacidade de trabalhar com e para os jovens, incluindo os de comunidades socialmente desfavorecidas;
- 40 alunos do ensino secundário foram envolvidos na consulta de questões relacionadas com o planeamento urbano sustentável, recriando áreas urbanas desqualificadas e espaços públicos em Braga com base nos princípios do NBE;
- A Toolbox, que tem como objetivo explicar a INBE aos jovens e aos professores/formadores, foi testada mais uma vez após a última LLTA em Bucareste. Algumas novas questões foram introduzidas relativamente à metodologia de trabalho;

- De uma forma inclusiva e co-criativa, 40 jovens foram envolvidos na elaboração dos resultados do projeto;
- Foram criadas oito versões avançadas dos mundos, tendo sido apresentados e discutidos oito projetos finais para diferentes espaços públicos ao longo do Rio Este, seguindo os princípios do NBE.

Ao longo dos LTTA anteriores, surgiram algumas adversidades decorrentes de observações feitas tanto pelos participantes como pelos parceiros do projeto.

Durante o processo de planeamento do evento, foi prestada a devida atenção à satisfação das diversas necessidades dos participantes, incluindo requisitos especiais para pessoas com deficiência, considerações culturais ou pessoais, bem como preferências alimentares. Além disso, as lições aprendidas com os anteriores LTTA em Kosice, Gante e Bucareste foram cuidadosamente incorporadas no processo de planeamento, tendo em conta as áreas que careciam de melhorias:

- Cronograma de Atividades, Alojamento e Refeições: O alojamento e as refeições principais, incluindo pequenos-almoços, almoços e jantares, foram centralizados num único local. O local de trabalho situava-se a cerca de 15-20 minutos a pé deste local, no centro da cidade. Este percurso tornou-se extenuante devido às temperaturas inesperadamente elevadas registadas durante a semana da LTTA;

No entanto, apesar de algumas queixas, sobretudo à hora do almoço, a comida típica portuguesa foi excelente para repor energias. Os grupos desfrutaram das suas refeições em mesas redondas, sempre misturadas tendo em conta as 4 nacionalidades, alunos, professores, parceiros, mediadores, ou seja, todos os envolvidos;

- Uma das escolas parceiras forneceu apoio técnico suplementar sobre o Minecraft, através de 6 alunos de um curso profissional;
- Preparação: Foi efetuado um trabalho preparatório

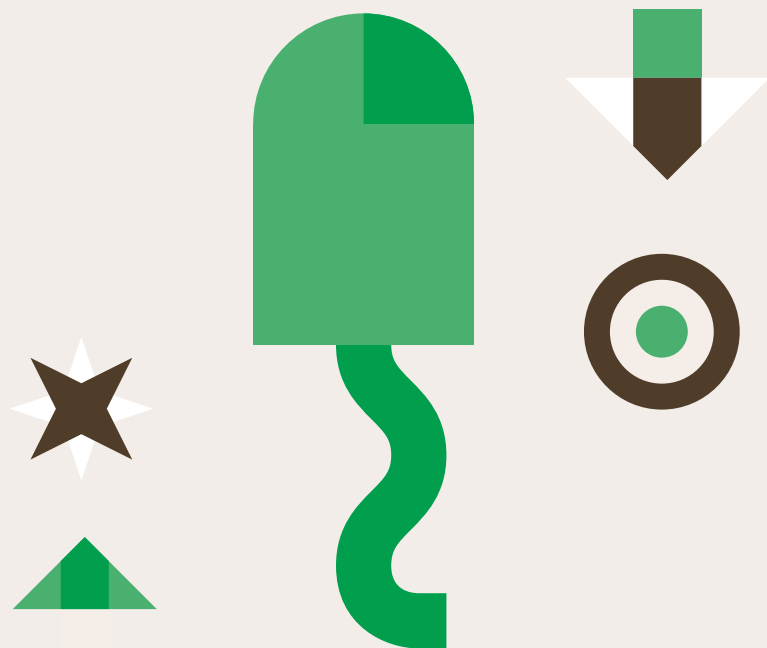
exaustivo sobre o local de trabalho e de intervenção, tendo esta informação sido distribuída a todas as instituições parceiras. Isto permitiu-lhes partilhar os detalhes com os professores e os alunos, assegurando-lhes uma familiaridade prévia com o ambiente e os desafios que iriam encontrar durante o projeto;

- Facilitação da co-criação: A atividade contou com especialistas em planeamento urbano e com facilitadores para as sessões de criação conjunta, fornecendo informações importantes sobre o contexto de trabalho e ajudando a organizar as ideias e os resultados;
- Acessibilidade e Inclusão: Os alunos surdos foram sempre acompanhados por dois intérpretes de Língua Gestual Portuguesa. Até mesmo uma intérprete estagiária da mesma escola aproveitou a LTTA para se ajustar a este tipo de evento e treinar para futuras oportunidades;
- Alojamento: Todos os alunos dormiram em dormitórios divididos por género, com um espaço comum de partilha para criar afinidades e se conhecerem melhor. Os professores e os parceiros partilharam do mesmo espaço, mas em quartos individuais;
- Sustentabilidade: Para não gastar garrafas de plástico desnecessariamente, e tendo em conta o calor, foi pedido à empresa municipal AGERE que nos fornecesse garrafas de água recicladas que pudessem ser enchidas com água da torneira pública sempre que necessário. Cada participante teve a sua própria garrafa durante toda a semana.

No entanto, apesar destas considerações, surgiram algumas áreas de melhoria durante o evento, que foram facilmente detetadas pelos organizadores ou sugeridas pelos participantes:

- Otimizar o Cronograma: O cronograma deve ser reorganizado para reduzir a sua densidade, facilitando uma distribuição mais equilibrada das horas de trabalho e dos tempos livres.

- Minimizar a Distância a percorrer a Pé: Considerar a possibilidade de encurtar a distância entre o local de trabalho e o local das refeições, uma vez que os participantes eram obrigados a caminhar entre eles.
- Aumentar o Acesso a Computadores: Em resposta ao feedback dos alunos, é aconselhável disponibilizar um mínimo de dois computadores por grupo, em vez de um, para acelerar a digitalização das propostas finais.



SUGESTÕES FINAIS

Os LTTA acima mencionadas foram, em primeiro lugar, um espaço de formação, aprendizagem e teste para a conceção de um conjunto de ferramentas - a metodologia para o envolvimento dos jovens na conceção das cidades e aldeias do futuro. No entanto, demos seguimento ao segundo objetivo, o da inclusão e da procura de formas inovadoras de abordar, formar e capacitar os jovens. As sugestões que se seguem são o resultado da experiência e da avaliação dos LTTA, que realizámos com os nossos jovens participantes para melhorar os seguintes e transmitir os conhecimentos adquiridos através deste Guia.





1. Planeamento Adequado

Os LTTA foram organizadas para grupos de estudantes do ensino secundário, acompanhados pelos seus professores, intérpretes ou acompanhantes. Vieram de 4 países diferentes. Os grupos de cerca de 57 participantes eram diversificados - pessoas com deficiências, tais como PEA, deficientes auditivos, deficientes visuais e deficientes físicos, bem como jovens com diferentes origens e experiências de vida.

Medidas:

Antes do evento, é crucial determinar as **datas certas** (fora do período de exames escolares, feriados, época de férias, etc.) relevantes para cada país envolvido. Cada parceiro do projeto (coordenador do grupo de países) verificou **os regulamentos e as normas** para viajar para o estrangeiro (relativamente à pandemia de COVID, viagens com participantes menores de idade, autorizações assinadas, embaixadas, seguros, etc.).

O país anfitrião preparou as sugestões de **alojamento e de organização de viagens locais** (se um grupo maior ficar alojado num hotel, o grupo pode beneficiar de um desconto) que satisfizessem todos os requisitos do grupo com necessidades especiais. Prestámos atenção à **distribuição dos quartos** e a todas as necessidades especiais dos participantes (por exemplo as casas de banho, se houver participantes com deficiência auditiva o seu quarto deve estar próximo do quarto do intérprete, o sexo dos participantes, etc.).

É necessário fornecer uma **agenda clara e pormenorizada** pelo menos um **mês antes do evento**, a fim de permitir que todos se familiarizem com os pormenores, se preparem para a atividade, e tenham em consideração as necessidades específicas de cada participante (incluindo restrições alimentares, transporte, etc.). A informação também deve ser fornecida aos pais dos **participantes menores de idade**. Solicitámos comentários sobre a ordem de trabalhos e ajustámos o horário em conformidade.

2. Cronograma

As atividades do Youth 4 Bauhaus destinam-se a jovens (com idade para frequentar o ensino secundário). Tivemos de considerar um tempo adequado para o descanso e proporcionar pausas que permitissem que o grupo se mantivesse concentrado.

Medidas:

Cada dia começa com uma **atividade de energização/"quebra-gelo"**, permitindo que o grupo possa começar o dia de trabalho com jogos e diversão, animando o ambiente. O principal propósito desta atividade era o de dinamizar o grupo e eliminar quaisquer barreiras entre os participantes. A **abordagem não formal** permitiu que os participantes se expressassem livremente num contexto intercultural, garantindo a maior participação possível.

As partes teóricas (seminários, conferências) não excederam 90 minutos (duas aulas) para que os alunos pudessem acompanhar o conteúdo.

O programa geral do evento foi introduzido, os objetivos foram explicados, e o cronograma foi apresentado logo no início. O consórcio sugere que seja designada uma pessoa especializada - um anfitrião, que apresentará brevemente cada atividade, abordará os objetivos, e explicará porque é que o grupo está a realizar essa mesma atividade.

Os intervalos e os intervalos são uma parte inevitável dos eventos inclusivos. Programámos uma pausa de manhã, uma pausa para o almoço e uma pausa à tarde com refrescos (água, café, chá, doces, frutas, ...). Este tempo não é utilizado apenas para descansar, mas também para estabelecer relações. Tendo em conta a idade do grupo, é bom planear os tempos livres e as diferentes atividades fora do programa, para que os jovens participantes possam conviver em grupo. Fazer o melhor possível para chegar a horas ao programa agendado.





3. Ambiente Seguro

O grupo Youth 4 Bauhaus era composto por diversos participantes com idades variadas. Havia diferenças em termos de antecedentes sociais, níveis de inglês, experiência profissional, e religião. O desafio consistiu em criar um ambiente física e mentalmente seguro, onde todos se pudessem exprimir livremente, para dar espaço a todas as opiniões sobre a criação em conjunto.

Medidas:

Considerámos a segurança dos participantes como a nossa principal prioridade. O primeiro passo foi **informar os participantes sobre o Cartão Europeu de Seguro de Doença**, que pode ser obtido gratuitamente em qualquer país europeu, assim como sobre o seguro de viagem. No início do evento, os participantes tiveram a oportunidade de **expressar as suas expectativas e receios**. Sugerimos que se pergunte antecipadamente como cada participante quer ser tratado (como gostaria de ser chamado, se alguém quer falar sobre as suas próprias necessidades especiais, etc.) e como gostaria de informar os outros sobre as suas necessidades. Os participantes do projeto incluíam indivíduos com PEA, problemas auditivos, deficientes visuais e deficientes físicos. Por conseguinte, o local tinha de ser acessível para cadeiras de rodas, dispor de um sistema de som adequado, e de condições de iluminação apropriadas. Também precisava de ter casas de banho adequadas e de fácil acesso. Os participantes com **deficiência visual** gostaram de ter o seu próprio tablet para acompanhar a apresentação e ajustar o tamanho do texto (é necessário enviar-lhes todas as apresentações com antecedência). Tivemos de convidar um intérprete de língua gestual no caso de haver participantes com deficiência auditiva. Cada país tem a sua própria língua gestual, por isso, se houver participantes surdos de diferentes países, deve ser considerado um intérprete para cada país. A participação em atividades com grupos tão grandes pode facilmente tornar-se desgastante para os participantes com PEA. A disponibilização de um **espaço/sala vazia** com menos peças de mobiliário pode ajudá-los a acalmar-se rapidamente.

4. Igualdade

No nosso projeto, os parceiros tinham diferentes áreas de especialização. Os parceiros com experiência no trabalho com pessoas com necessidades especiais apoiaram aqueles com menos experiência. Ser inclusivo significava proporcionar condições iguais a todos os participantes para que ninguém se sentisse excluído das atividades. O maior desafio foi encontrar o equilíbrio entre a boa qualidade das atividades e o seu formato adequado. O objetivo das atividades do Design Think Your City no âmbito do projeto Youth 4 Bauhaus era o de reunir um grupo diversificado de jovens participantes e fornecer-lhes ferramentas relevantes para co-projetar os espaços públicos selecionados e não utilizados na sua cidade. Isto significava que as diferenças entre os participantes eram bem-vindas, uma vez que proporcionavam diferentes perspetivas sobre o assunto.

Medidas:

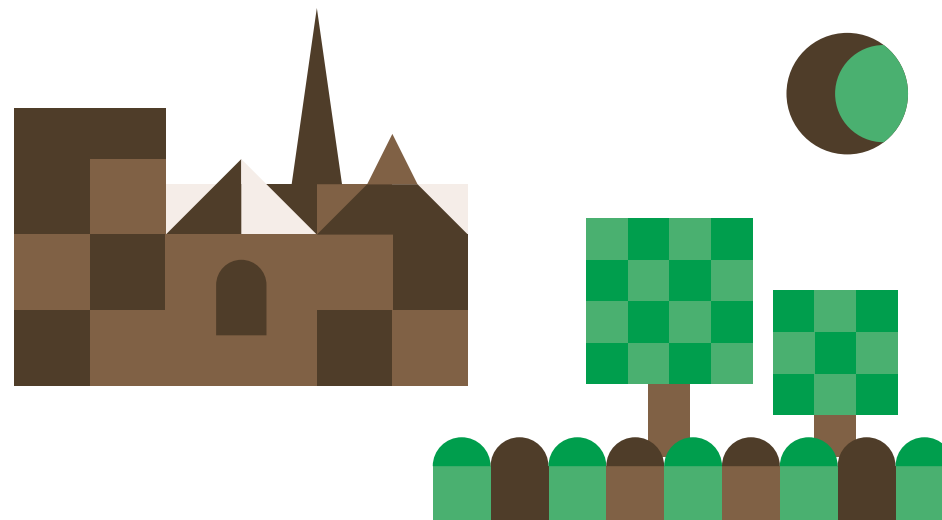
De modo a garantir a igualdade, **os participantes de cada país com necessidades especiais semelhantes** devem ter a oportunidade de trabalhar em conjunto, para assim poderem discutir e comparar livremente os seus desafios locais com os do país anfitrião. Sugerimos a preparação de um pequeno **workshop de língua gestual** que apresente os sinais mais básicos, de modo a reduzir as barreiras entre os participantes surdos e o resto do grupo.

Um grupo tão diversificado também aprecia o facto de poder obter **o máximo de informação possível antes do evento**, de modo a poder preparar-se com antecedência (não só a ordem de trabalhos, mas também informações relevantes sobre a cidade anfitriã, informações técnicas, antecedentes teóricos, etc.).

Se estiver a planear uma excursão de autocarro com um grupo, é necessário pensar na forma como o grupo se vai deslocar depois de sair do autocarro, como organizar o grupo de modo que todos consigam ouvir o que o guia está a dizer (ter em conta os ruídos ambientais) enquanto apresenta o local. Se houver mais paragens, é necessário dedicar mais tempo à

deslocação de um lugar para outro. O consórcio também recomenda que se inclua a **visita à cidade** (não apenas para selecionar espaços públicos não utilizados) para se ter uma visão geral e a sensação da própria cidade.

O grupo de estudantes do **país anfitrião deve ser envolvido e convidado para o maior número possível de atividades** (incluindo jantares, atividades nos tempos livres, atividades noturnas). Se for possível, os organizadores devem prestar **os mesmos serviços** a cada participante do grupo.

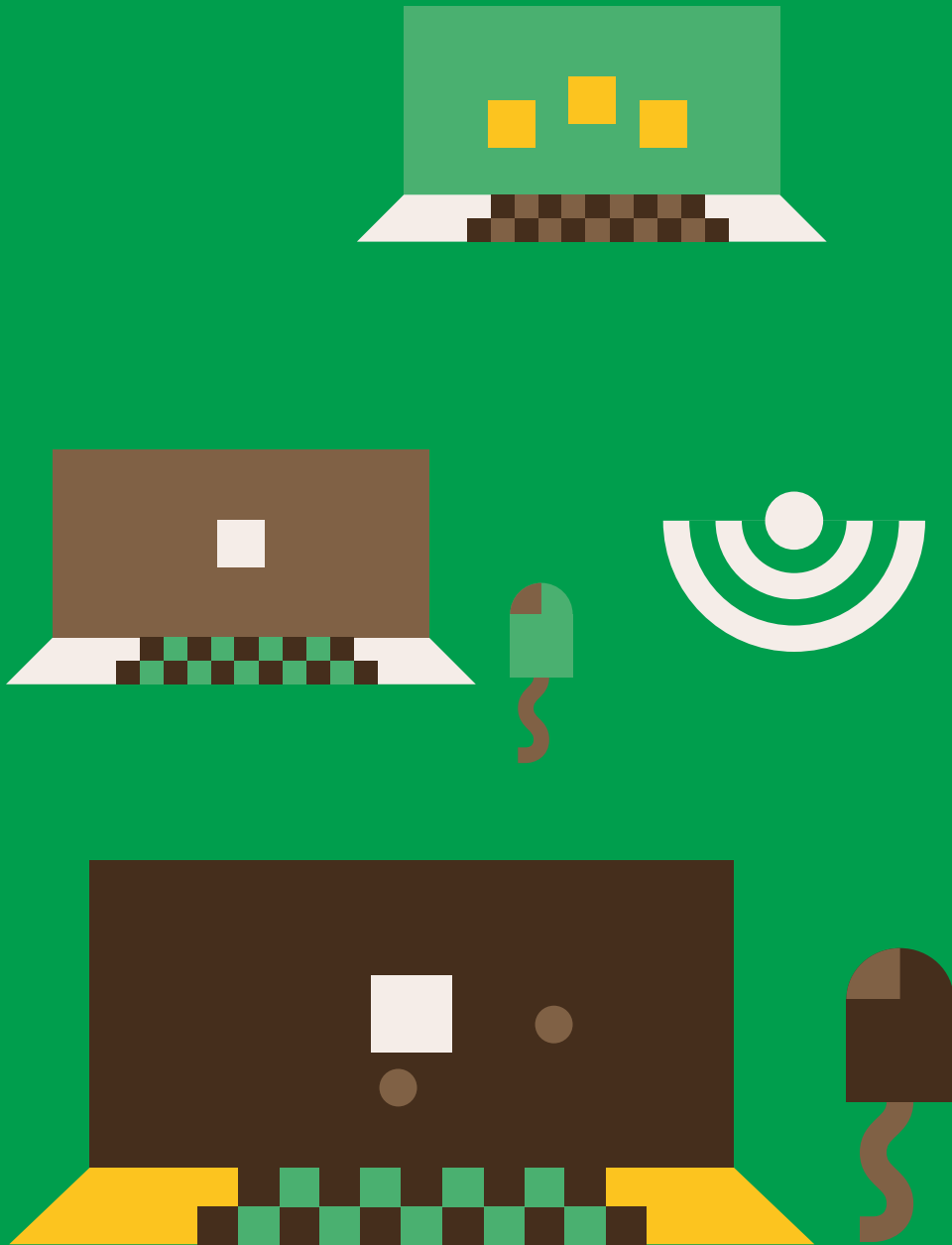


5. Aspectos Técnicos

É muito importante ter em consideração os aspetos técnicos ao organizar estes eventos de uma forma inclusiva. Estes podem apoiar a dinâmica do grupo, ou podem dificultá-la e quebrar as expectativas. É importante confiar nos computadores portáteis que foram experimentados anteriormente, ao invés de deixar que os jovens tragam os seus próprios computadores. Caso contrário, é necessário contar com o tempo necessário para instalar os computadores portáteis, o que pode atrasar o início das atividades.

Algumas sugestões a ter em conta:

- O ideal é ter um computador portátil e uma licença do Minecraft Education por aluno.
- Uma banda larga suficiente de Internet, com uma boa ligação Wi-Fi, que permita jogar online e partilhar os mundos do Minecraft Education.
- Testar previamente a partilha de mundos do Minecraft Education no local onde vai decorrer o evento, para perceber se a configuração da Internet permite a partilha de mundos.
- Com antecedência, importar o mundo inicial do Minecraft Education para os computadores portáteis de trabalho.
- Ao alugar computadores portáteis, certifique-se de que é possível guardar informações e os mundos.



6. Empatia

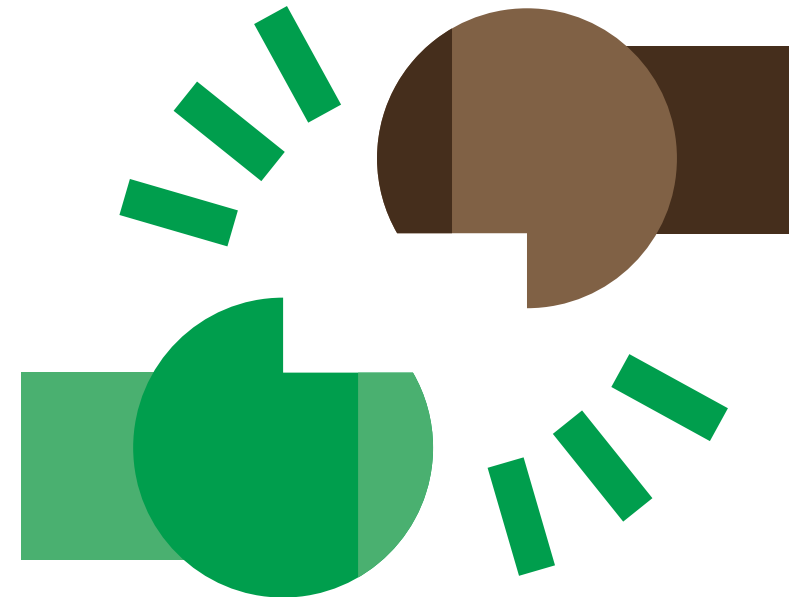
Apercebemo-nos de que é importante promover uma cultura de comunicação e empatia entre os diferentes grupos. As atividades devem incluir exercícios de comunicação e técnicas para a resolução de conflitos. Isto ajudará os participantes a aprender a trabalhar eficazmente em equipa e a compreender e apreciar diferentes perspetivas.

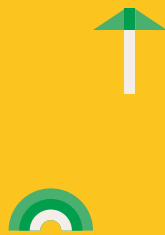
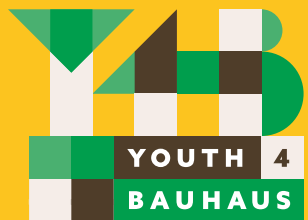
Medidas Propostas:

- 1. Exercícios de Comunicação e de Desenvolvimento da Empatia:** A incorporação de exercícios de comunicação e de desenvolvimento da empatia no programa diário pode melhorar significativamente a experiência global de aprendizagem. Estes exercícios fomentam um sentido de companheirismo entre os participantes, promovendo a abertura e a empatia. As discussões em grupo, as atividades de dramatização, e as sessões de mindfulness incentivam os participantes a compreender e a apreciar as diversas perspetivas, reforçando, em última análise, a colaboração e a capacidade de resolução de problemas.
- 2. Nomear Líderes de Grupo ou Mentores:** A nomeação de líderes de grupo ou mentores serve como uma abordagem proactiva para facilitar a comunicação eficaz e a resolução de conflitos. Estes indivíduos atuam como mediadores, assegurando que os membros da equipa têm espaço para expressar as suas preocupações e ideias. Ao ter líderes dedicados a promover um diálogo aberto, o grupo pode enfrentar os desafios de forma mais construtiva e manter um ambiente de trabalho positivo.
- 3. Incentivar uma Escuta Ativa:** Incentivar uma escuta ativa cria um ambiente em que os participantes se sentem ouvidos e valorizados. Esta prática permite que os indivíduos partilhem os seus pensamentos

e sentimentos sem receio de serem julgados, promovendo a compreensão mútua. A escuta ativa não só melhora a comunicação, como também ajuda a criar confiança e a reforçar as relações interpessoais.

- 4. Criar um Espaço Seguro:** Estabelecer um espaço seguro é fundamental para promover a comunicação aberta e a expressão emocional. Regras básicas e expectativas claras de comportamento fornecem um quadro estruturado que assegura aos participantes um ambiente sem ameaças. Neste espaço, os indivíduos podem articular livremente as suas ideias e preocupações, conduzindo a discussões mais produtivas e à resolução colaborativa de problemas.







**YOUTH 4
BAUHAUS**