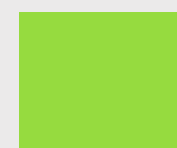
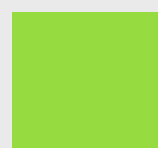


# TOOLKIT CIDADES RESILIENTES

PT

**MC-100**



**NOME DO PROJETO:** MINECRAFTING CIDADES RESILIENTES: UM PROCESSO POLÍTICO LIDERADO POR JOVENS PARA UMA EUROPA SUSTENTÁVEL

**ACRÓNIMO DO PROJETO** MC-YOU

**NÚMERO DO PROJETO:** 101134512

**NÚMERO DE ENTREGA:** D1.2 / D2

**NOME DA PUBLICAÇÃO:** TOOLKIT "CIDADES RESILIENTES"

**DATA DE PUBLICAÇÃO:** 31 DE JULHO DE 2024



Co-funded by  
the European Union

Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões expressas são apenas dos autores e não refletem necessariamente as opiniões da União Europeia ou da Agência Executiva para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.



RĪGA



# TABELA DE CONTEÚDOS

<b><u>INTRODUÇÃO: PROJETO MC-YOU E FERRAMENTAS DE PROJETO</u></b>	<b>1</b>
A nossa visão	2
Os objetivos do Projeto MC-YOU	3
O nosso conceito	5
MC-WEB	6
MC-METRE	6
MC-Inventários	7
<b><u>TEMAS-CHAVE</u></b>	<b>9</b>
Sustentabilidade	10
Resiliência	13
Participação	15
Planear as cidades para as pessoas	19
Gamificação	20
<b><u>CATÁLOGO DE MÉTODOS</u></b>	<b>22</b>
Introdução	23
Formação de Facilitadores / Formação de Formadores e Professores / Formação de outras partes interessadas envolvidas no trabalho com jovens	26
• Sessão 1 - Cidades resilientes	33
• Sessão 2 - Conhecer a minha cidade	36
• Sessão 3 - Minecraft e definição dos objetivos do projeto	39
<u>Workshops de Minecraft</u>	<u>41</u>
• Sessão 1 - Arranque	42
• Sessão 2 - Exploração	44
• Sessão 3 - Agora 1	45
• Sessão 4 - Debater a Exploração - Rever a Agora	45
• Sessões 5-8: Desenho	47
• Sessão 9 - Feedback de especialistas	48
• Sessões 10 & 11 / Sessions 10-16: Desenho	49
• Sessão 12 / 17 - Finalização dos modelos	50
• Sessão 13 / 18 - Apresentações	51
• Sessão 14 / 19 - Apresentações / Agora 2	52
• Sessão 15 / 20 - Encerramento	53
<b><u>FORMAÇÃO DOS DECISORES POLÍTICOS</u></b>	<b>54</b>
<b><u>ANEXOS</u></b>	<b>57</b>

# INTRODUÇÃO: PROJETO MC-YOU E FERRAMENTAS DE PROJETO

O projeto MC-YOU - Minecrafting resilient Cities: innovative YOUth-led Policy process for sustainable Europe (Minecrafting Cidades resilientes: um processo político liderado por jovens para uma Europa sustentável) visa envolver os jovens no processo de reflexão sobre as suas cidades e no processo de as reimaginar para que sejam mais sustentáveis e resilientes, utilizando o popular jogo Minecraft como uma ferramenta para a participação dos jovens a nível local. MC-YOU é também uma oportunidade para os decisores políticos, uma vez que oferece uma proposta inovadora para envolver os jovens nos processos de tomada de decisão, e uma oportunidade para as próprias cidades beneficiarem dos valiosos contributos dos seus cidadãos mais jovens.

Este Toolkit destina-se, portanto, a:

- Jovens que anseiam por contribuir para cidades mais sustentáveis e resilientes;
- Decisores políticos que desejam potenciar o poder da participação jovem nas suas cidades, e beneficiar dos valiosos contributos que os jovens têm para oferecer;
- Organizações de juventude, professores, educadores e outras pessoas que trabalhem com jovens, que queiram agir como facilitadores do processo envolvendo os jovens e os decisores políticos das suas cidades.

Este Toolkit foi desenvolvido pelo consórcio do projeto tendo em conta a análise da fase de desenvolvimento do projeto, as boas práticas recolhidas no uso do Minecraft como ferramenta de participação (publicação anterior disponível [AQUI](#)), e os resultados do Cities Peer Exchange Seminar (Troca de Experiências entre Cidades), realizado em Faro em março de 2024, com o objetivo de servir de guia para as actividades de formação do próprio projeto, e de ser utilizado por qualquer pessoa (nomeadamente, jovens, decisores políticos, organizações juvenis, professores, e outros) que desejem replicar a sua utilização.

**VAMOS INICIAR O MINECRAFTING!**

# A NOSSA VISÃO

Atualmente, as cidades debatem-se com desafios significativos, como a crise climática, a rápida urbanização, a instabilidade econômica e as desigualdades sociais. Estas questões exigem o desenvolvimento de ambientes urbanos resilientes, capazes de resistir e de se adaptar a várias pressões. Com as alterações climáticas, a intensificação de eventos de catástrofes naturais, e a proliferação da população nas áreas urbanas, verifica-se uma necessidade urgente de soluções que sejam inovadoras, sustentáveis e inclusivas.

O projeto MC-YOU aborda estes desafios críticos através da capacitação dos jovens para que possam assumir um papel ativo na resiliência urbana. A participação jovem é crucial, pois, os jovens trazem ideias inovadoras, novas perspectivas, e têm um interesse direto no futuro das suas comunidades. Ao desenvolver e testar um novo modelo político liderado por jovens, o MC-YOU tira partido do potencial criativo e educativo do Minecraft para envolver os jovens no processo político a nível local. Para além de fomentar a criatividade e o envolvimento prático dos jovens, esta abordagem oferece aos decisores políticos estratégias sustentáveis para incorporar as perspectivas dos jovens na governação urbana.

O envolvimento direto dos jovens na elaboração de políticas através de um modelo participativo inovador garante que as suas ideias e soluções únicas sejam tidas em consideração, promovendo um sentimento de apropriação e responsabilidade em relação às suas cidades. Esta iniciativa tem como objetivo construir comunidades mais fortes, mais conectadas, e mais bem preparadas para enfrentar os complexos desafios da vida urbana, promovendo assim a sustentabilidade e a resiliência a longo prazo no desenvolvimento urbano.

**Essencialmente, o projeto MC-YOU visa capacitar os jovens para assumirem um papel proactivo na criação de cidades resilientes, desenvolvendo e testando um novo modelo político liderado por jovens que tira partido do potencial criativo e educativo do Minecraft, mas que também oferece aos decisores políticos uma solução sustentável para envolver os jovens nos processos políticos a nível local.**

# OS OBJETIVOS DO PROJETO MC-YOU

## **APOIAR O DESENVOLVIMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS DOS JOVENS**

Através da utilização do Minecraft para a criação de modelos de cidades resilientes, os jovens participantes estarão a utilizar uma ferramenta com a qual a maioria deles já estará até familiarizada. No entanto, o uso de um espaço existente na sua cidade, que podem visitar para os seus modelos Minecraft, é uma combinação nova e entusiasmante que pode promover o desenvolvimento de competências digitais em jovens com diferentes níveis de competências. Numa sociedade cada vez mais tecnológica, a utilização do Minecraft também contribui para testar a utilização da tecnologia em processos participativos que podem tornar-se mais prevalentes no futuro.

## **INCENTIVAR A PARTICIPAÇÃO POLÍTICA DE DIVERSOS GRUPOS DE JOVENS A NÍVEL LOCAL**

Com a criação deste projeto, e com a estratégia de recrutamento, pretendemos envolver diversos grupos de jovens. Ao poderem contribuir e discutir as suas representações digitais dos espaços locais com os decisores políticos, os jovens podem experimentar em primeira mão o envolvimento político e a cidadania ativa através da participação na política do seu município.

## **CRIAR E TESTAR MECANISMOS QUE PERMITAM A COLABORAÇÃO ENTRE OS JOVENS E OS RESPONSÁVEIS POLÍTICOS EM MATÉRIA DE POLÍTICAS**

Com este método-piloto de utilização de modelos Minecraft como base para a colaboração, estamos também a tentar fomentar um diálogo que, em muitos casos, ainda não existe: trazer os decisores políticos para a mesa juntamente com os jovens que querem ver a mudança!

# OS OBJETIVOS DO PROJETO MC-YOU

## **CRIAÇÃO DE COMUNIDADES PARA PROFISSIONAIS NOS DOMÍNIOS DO PLANEAMENTO URBANO E DO ENVOLVIMENTO DOS JOVENS**

Estamos a implementar a componente-piloto do projeto MC-YOU, simultaneamente, em três cidades europeias diferentes: Faro (Portugal), Sandanski (Bulgária) e Riga (Letónia). Os tópicos são reunidos na nossa plataforma MC-WEB, que serve de ponto de encontro prático para a troca de ideias e experiências

## **CRIAÇÃO DE UMA PLATAFORMA PARA A CAPACITAÇÃO DE ADMINISTRADORES MUNICIPAIS**

Para além da construção duma comunidade, estamos também a desenvolver uma plataforma que recolhe materiais relevantes, exemplos de boas práticas e ferramentas. O objetivo é proporcionar aos profissionais um espaço de aprendizagem para projectos semelhantes.

# O NOSSO CONCEITO

## O QUE É MINECRAFTING?

Minecrafting (verbo, em inglês) é o ato de desenhar e construir mundos tridimensionais em Minecraft.

## MAS O MINECRAFT NÃO É "APENAS" UM JOGO?

Trata-se, de facto, de um videojogo, e com 300 milhões de vendas, é um dos mais bem-sucedidos da História. Mais precisamente, Minecraft é um jogo eletrónico sandbox, criado em 2013, propriedade da Microsoft. Permite aos jogadores construir e explorar mundos virtuais feitos de blocos. Com a sua criatividade e liberdade ilimitadas, o Minecraft é uma ferramenta poderosa para o envolvimento dos jovens nos processos de planeamento urbano. Nesse contexto, o Minecraft oferece uma plataforma dinâmica onde os jovens podem desenhar e visualizar as suas ideias para o desenvolvimento da sua cidade.

No Minecraft, os jogadores utilizam esta liberdade para colaborar no desenho e construção de mundos tridimensionais utilizando blocos. Em 2014, a Microsoft reconheceu o potencial educativo do jogo e lançou o Minecraft Education, estando o mesmo a ser utilizado, atualmente, em salas de aula ao redor do mundo.

## PORQUE É QUE O MINECRAFT É ÚTIL PARA O NOSSO PROJETO?

Através da construção de modelos virtuais de edifícios, infra-estruturas e paisagens, os participantes podem experimentar vários conceitos de design urbano e compreender o impacto das suas decisões no ambiente construído. Além disso, o Minecraft promove a colaboração e o trabalho de equipa, uma vez que os jogadores trabalham em conjunto para enfrentar desafios urbanos complexos e criar cidades inclusivas e sustentáveis que reflitam as suas visões para o futuro.

No Minecraft, os jogadores podem simular problemas ambientais como a desflorestação e a poluição, bem como explorar soluções como as energias renováveis e materiais de construção ecológicos. Ao fazer experiências no mundo virtual, os jovens adquirem conhecimentos sobre os efeitos das atividades humanas no ambiente, e podem conceber cidades resilientes e com baixas emissões de carbono para resolver os problemas climáticos.



## MC-WEB

O sítio web do projeto [MC-YOU.EU](http://MC-YOU.EU) é uma ferramenta importante para a comunicação externa e interna. É a principal fonte de informação para todos os parceiros, grupos-alvo identificados, outras partes interessadas, e o público em geral. Para além das principais informações sobre o projeto e os parceiros, apresenta todos os resultados do projeto - publicações e conteúdos educativos criados pelo consórcio - e serve de espaço de discussão e intercâmbio. As notícias sobre os eventos, as fases de desenvolvimento e de implementação, os artigos e os convites à participação são também apresentados no sítio web, bem como os materiais de visibilidade do projeto.

As ligações para as redes sociais do projeto e o MC-Metre também foram adicionadas ao sítio web, o que nos permite comunicar facilmente com os utilizadores do Minecraft.

O sítio web está ainda equipado com uma ferramenta de contagem do número de visitantes únicos, o que nos ajudará a obter informações sobre o impacto em termos quantitativos.

## MC-METRE

Esta plataforma, [MC-METRE.EU](http://MC-METRE.EU), especialmente concebida para o projeto, é uma ferramenta web de consulta aos cidadãos - Agoras. Funcionando com base no princípio de uma árvore de decisão, o MC-Metre contém um conjunto de questionários guiados simples, onde os residentes podem partilhar as suas opiniões ou preferências, por exemplo, sobre projectos concretos numa cidade. Adaptada a pessoas sem conhecimentos de tecnologia de informação e totalmente multilingue, a plataforma oferece a oportunidade de uma ampla participação dos utilizadores.

É possível aceder à plataforma através da ligação web ou descarregando a aplicação num dispositivo móvel. O acesso é semi-restrito, o que significa que os utilizadores receberão um código de acesso único. Isto ajuda-nos a preservar a qualidade dos dados recolhidos e está também em conformidade com o RGPD.

Esta ferramenta irá ajudar-nos a recolher opiniões sobre as prioridades e soluções a abordar no modelo MC.

# MC-INVENTÁRIOS

Os MC-Inventários são um catálogo de locais existentes numa cidade a serem redesenhados utilizando o Minecraft Education para serem mais sustentáveis e resilientes no contexto urbano. No âmbito do projeto MC-YOU, podem ser tanto edifícios como espaços públicos abertos, e devem pertencer ao domínio público.

O MC-Inventário apresenta as seguintes categorias com o objetivo de caracterizar e garantir a disponibilidade dos materiais de trabalho necessários para os locais a serem reimaginados:

- Tipo (edifício público / espaço aberto público)
- Estado (Em funcionamento / Necessidade de renovação / Abandonado/fechado / Espaço vazio)
- Nome
- Endereço
- Coordenadas / Ligação Google Maps
- Área (m<sup>2</sup>)
- Desenhos técnicos
- Fotografias
- Descrição
- Características importantes
- Leis/regulamentos específicos aplicáveis ao local
- Intenções de intervenção da Câmara Municipal



Os espaços recolhidos nos MC-Inventários devem incluir as seguintes informações:



TIPO (EDIFÍCIO PÚBLICO /  
ESPAÇO PÚBLICO  
ABERTO)



COORDENADAS / LIGAÇÃO  
GOOGLE MAPS



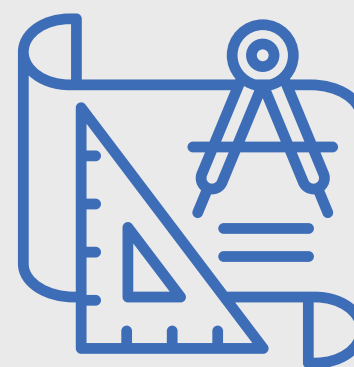
FOTOGRAFIAS



ESTADO (EM FUNCIONAMENTO /  
NECESSIDADE DE RENOVÇÃO /  
ABANDONADO/FECHADO / ESPAÇO VAZIO)



DESCRIÇÃO



DESENHOS TÉCNICOS

# TEMAS-CHAVE

A necessidade urgente de cidades resilientes advém dos desafios multifacetados que estas enfrentam, incluindo a crise climática, a rápida urbanização, a instabilidade económica e a desigualdade social. As alterações climáticas intensificaram as catástrofes naturais, causando não só uma perda irreversível de biodiversidade e outras catástrofes ambientais, mas também perdas económicas significativas na UE. Este facto enfatiza a necessidade de as cidades se prepararem e atenuarem estes impactos. Com 75% da população da UE a residir em zonas urbanas, as cidades estão na vanguarda da resolução das crises sanitárias, da digitalização e da degradação ambiental. A estabilidade económica foi ainda mais prejudicada pelo aumento das desigualdades, pela pandemia e pelos conflitos geopolíticos, enfatizando a importância de cidades resilientes que possam atrair investimento, criar emprego e manter a estabilidade. A equidade social continua a ser uma preocupação fundamental uma vez que as cidades resilientes devem dar prioridade às necessidades das populações vulneráveis para construir comunidades mais fortes e mais interligadas.

Por conseguinte, este projeto aborda estes desafios de uma forma participativa e multidisciplinar.

**SUSTENTABILIDADE**

**RESILIÊNCIA**

**PARTICIPAÇÃO**

**PLANEAR AS CIDADES PARA AS PESSOAS**

**GAMIFICAÇÃO**

# SUSTENTABILIDADE

Hoje em dia, a sustentabilidade está, aparentemente, em todo o lado, ao ponto de ser difícil compreender o que as pessoas querem realmente dizer quando utilizam a expressão.

## O QUE É QUE A SUSTENTABILIDADE REPRESENTA ATUALMENTE?

A definição mais conhecida de sustentabilidade remonta ao ano de 1987, quando a Comissão Brundtland das Nações Unidas definiu sustentabilidade como “a capacidade de satisfazer as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem as suas.”

Uma definição mais recente, de Michiel Schwarz, descreve sustentabilidade como “a capacidade de um sistema perdurar e se manter” (definição abreviada retirada de: “A Sustainist Lexicon”).

## SUSTENTABILIDADE NO PLANEAMENTO URBANO

No contexto do desenvolvimento urbano, isto significa que as cidades sustentáveis estão preparadas para um futuro em constante mudança, com novos climas e realidades sociais e tecnológicas em desenvolvimento. Por isso, poderíamos dizer que são “soluções que são boas para o futuro que está para vir”.

Alguns autores sublinham haver uma distinção entre sustentabilidade fraca e forte: No planeamento urbano, a sustentabilidade forte significa garantir a proteção do ambiente nas cidades. Isto ajuda as cidades a tornarem-se mais fortes e habitáveis, mesmo quando confrontadas com desafios como as alterações climáticas. Consiste em ações como garantir que mantemos intactos os nossos espaços verdes e azuis, as árvores e o ar puro, enquanto construímos e expandimos.

# SUSTENTABILIDADE

Por outro lado, a sustentabilidade fraca é uma ideia da economia ambiental que sugere que podemos utilizar as novas tecnologias para fazer crescer as cidades sem prejudicar o ambiente em demasia. No entanto, temos de ser cautelosos e encontrar um equilíbrio entre a proteção da natureza e o desenvolvimento das cidades. É como dizer que podemos ter progresso e cuidado ambiental, mas precisamos ser inteligentes na forma como o fazemos.

**"Sustentável descreve o resultado desejado de como imaginamos que qualquer cidade ou município seja."**

A sustentabilidade tem também uma dimensão social. No seu guia de referência para a (re)estruturação das cidades para serem vivas, seguras, sustentáveis e saudáveis, o urbanista Jan Gehl define também a sustentabilidade social como o acesso democrático a espaços públicos onde as pessoas se podem encontrar independentemente dos seus meios de transporte ou dos recursos de que dispõem (Jan Gehl "Cities for People"). Uma sustentabilidade forte requer a participação, a colaboração e a parceria com as pessoas, de modo a poder identificar e abordar todas as dimensões necessárias para atingir o nível mais elevado possível.

## **QUE FATORES SÃO IMPORTANTES PARA ALCANÇAR A SUSTENTABILIDADE NUMA CIDADE?**

A Nova Bauhaus Europeia, uma iniciativa interdisciplinar da União Europeia para espaços de vida "belos", apresenta, no seu Enabler Toolkit, três meios para alcançar a sustentabilidade:

- Reaproveitar, ou seja, renovar construções que foram utilizadas para o seu objetivo original em vez de as demolir e reconstruir de raiz, pois, desta forma, muita energia é poupada.
- Fechar o ciclo, o que significa reduzir os resíduos a zero através, por exemplo, da escolha de materiais e de uma organização circular dos recursos.
- Regenerar permitindo, desta forma, o ressurgimento da natureza e que uma estrutura devolva mais recursos do que aqueles que retira.

# SUSTENTABILIDADE

O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas 11 Tornar as cidades e as comunidades mais inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis estabelece o acesso aos transportes públicos com "especial atenção às necessidades das pessoas em situação vulnerável, mulheres, crianças, pessoas com deficiência e idosos" e uma percentagem mínima de 40% das cidades dedicadas a espaços públicos (incluindo ruas) que sejam inclusivos, acessíveis e ecológicos, entre outras metas. É evidente que só incluindo as pessoas em situações vulneráveis nos processos de planeamento é que as suas necessidades podem ser diretamente ouvidas e resolvidas.



## Recursos:

- Banco Mundial: "Um catálogo de soluções baseadas na natureza para a resiliência urbana" (2021)
- Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS) 11: Tornar as cidades e os aglomerados humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis
- Jan Gehl: Cidades para pessoas (2010)

# RESILIÊNCIA

Em 2020, a pandemia de COVID-19 expôs as vulnerabilidades das sociedades em todo o mundo, salientando a necessidade urgente da resiliência face a crises imprevistas. Com as perturbações sem precedentes que causou nos sistemas de saúde, nas economias e na vida quotidiana, a pandemia sublinhou a importância de desenvolver a resiliência a nível individual, comunitário e social.

A resiliência surge, pois, em resposta a estes desafios, como um conceito crucial. Implica promover a capacidade de adaptação, a preparação e a robustez para resistir e recuperar da adversidade. Ao adotar a resiliência, as comunidades e as instituições podem desenvolver estratégias para reduzir o impacto das crises, estabelecer conexões sociais mais fortes, e cultivar abordagens inovadoras para enfrentar tempos de incerteza.

**"A resiliência é o caminho para alcançar a sustentabilidade."**

No contexto do desenvolvimento urbano, a resiliência significa estratégias para as cidades se prepararem para um futuro em constante mudança, com novos climas e realidades sociais e tecnológicas em desenvolvimento. Significa a adaptação das cidades e das comunidades a catástrofes naturais como inundações, ondas de calor e outros fenómenos climáticos, ou à próxima pandemia.





# RESILIÊNCIA

## COMO PODEMOS ALCANÇAR A RESILIÊNCIA NO CONTEXTO DO NOSSO PROJETO?

O modelo dos seis domínios da resiliência pode ajudar:

- **Visão:** Desenvolver uma visão clara e de longo prazo para o desenvolvimento urbano sustentável, com objetivos concretos e realistas.
- **Autocontrole:** Cultivar a resiliência emocional e a capacidade de manter a calma sob pressão, permitindo a resolução eficaz de problemas e a tomada de decisões durante crises ou desafios.
- **Raciocínio:** Incentivar o pensamento crítico e as capacidades de raciocínio adaptativo para avaliar riscos, antecipar cenários futuros e desenvolver soluções inovadoras para a resiliência urbana.
- **Saúde:** Dar prioridade ao bem-estar físico e mental como elementos fundamentais da resiliência, promovendo estilos de vida saudáveis e o acesso a serviços de saúde nas comunidades urbanas.
- **Tenacidade:** Fomentar a perseverança e a determinação face aos obstáculos, capacitando os indivíduos e as comunidades para recuperarem dos contratemplos e prosseguirem os objetivos de desenvolvimento sustentável com resiliência.
- **Colaboração:** Promover parcerias fortes e redes de colaboração entre as partes interessadas, incentivando a ação coletiva, a responsabilidade partilhada e o apoio mútuo para enfrentar desafios urbanos complexos e construir comunidades resilientes.

# PARTICIPAÇÃO

## PORQUE É QUE A PARTICIPAÇÃO É TÃO IMPORTANTE?

Como apresentado no artigo 3.º da Convenção das Nações Unidas sobre os Direitos da Criança: "Em todos os actos relativos às crianças, praticados por instituições públicas ou privadas de assistência social, tribunais, autoridades administrativas ou órgãos legislativos, o interesse superior da criança deve constituir uma consideração primordial" - a participação das crianças e dos jovens é imperativa em qualquer decisão que os afete diretamente.

Os jovens são membros valiosos da comunidade - não apenas no futuro, mas já hoje! Por isso, precisam ser envolvidos nos processos de tomada de decisão de uma forma que seja significativa e respeitosa.

David Driskell afirma dois factos cruciais sobre a participação dos jovens no seu Manual para a Participação.

**Toda a gente aprende e cresce com a participação dos jovens.**

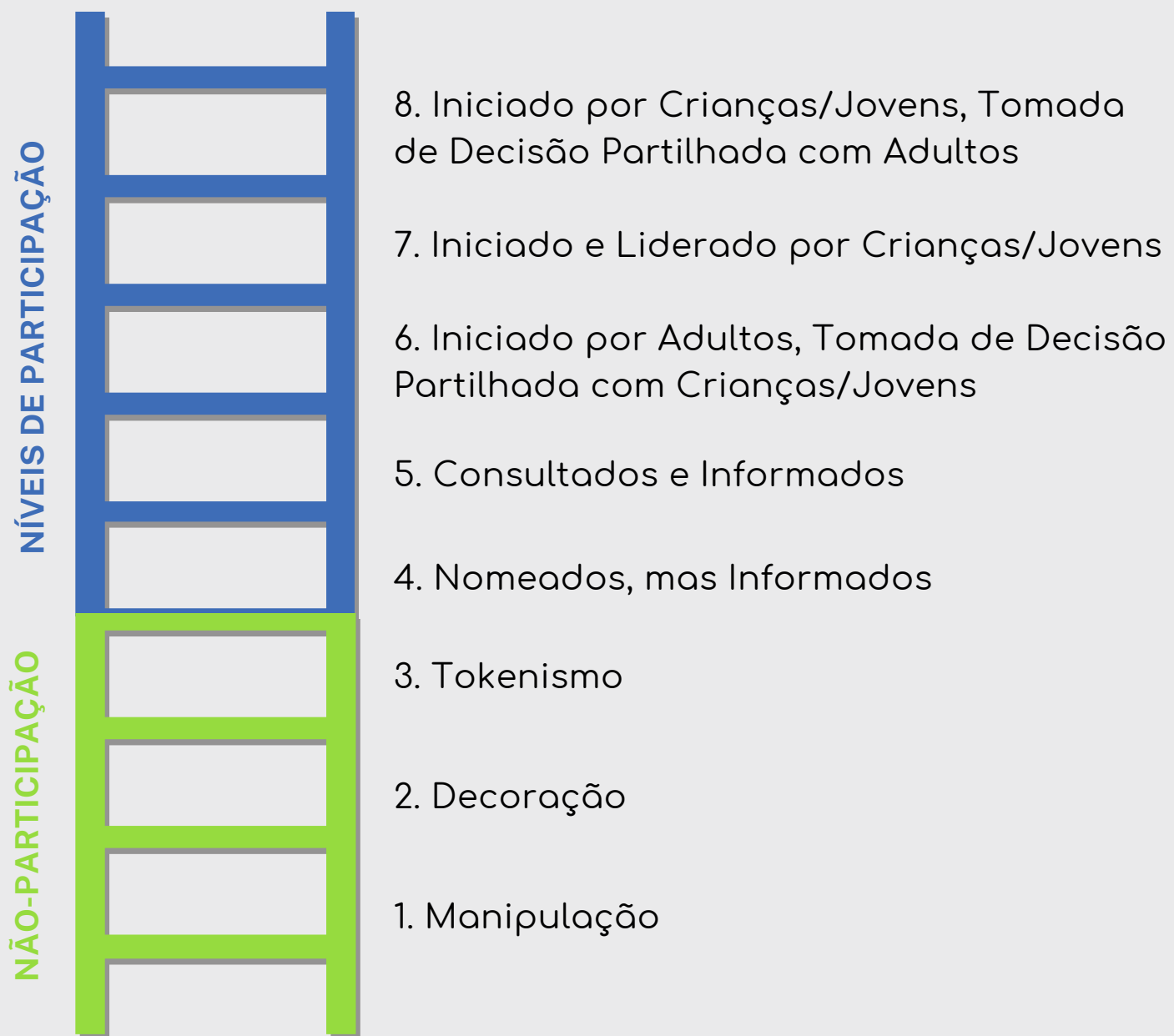
Ao ouvir as perspectivas e ideias dos jovens, os adultos podem aprender a compreender melhor as necessidades dos jovens e a forma como estes vêem o mundo.

**Os lugares que são melhores para os jovens são melhores para todos.**

Se as necessidades dos jovens forem satisfeitas através da sua inclusão na concepção dos espaços, esses espaços serão mais inclusivos e criativos.

# PARTICIPAÇÃO

## A ESCADA DA PARTICIPAÇÃO



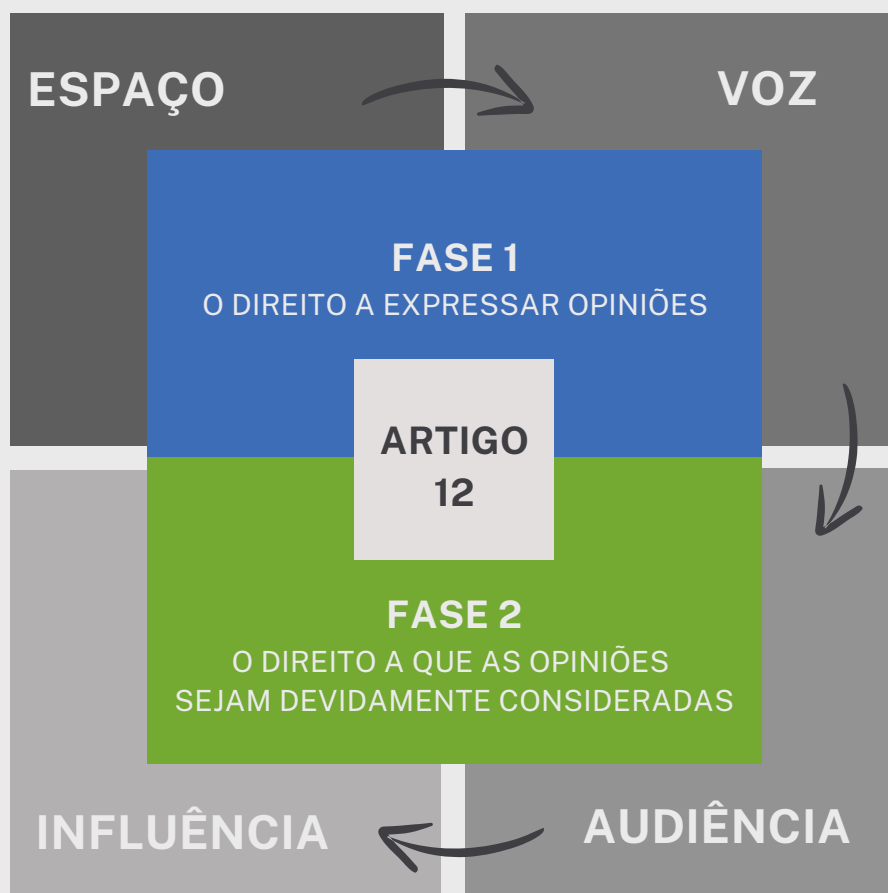
# PARTICIPAÇÃO

Como tal, o MC-YOU incentiva a participação dos jovens no ambiente onde vivem com o objetivo de ativar o interesse dos jovens em participar no desenvolvimento positivo e, por conseguinte, em tornarem-se membros ativos das nossas sociedades democráticas.

A abordagem participativa pode cultivar o respeito, o sentido de pertença, a dedicação e a visão de diferentes perspectivas entre todas as pessoas envolvidas no processo.

Para tal, é crucial organizar formatos de participação como este projeto, de modo a que os participantes tenham uma experiência com significado. Olhando para a Escada da Participação (Hart), isto significa que a participação está, pelo menos, no nível 4. "atribuída, mas informada". Quanto mais liderada pela criança/ jovem, mais alto se encontra na escada.

Outro modelo importante a considerar é o modelo de participação de Laura Lundy.



## **ESPAÇO:**

Tem de ser dada oportunidade às crianças de expressarem os seus pontos de vista.

## **VOZ:**

Deve-se facilitar que as crianças expressem os seus pontos de vista.

## **AUDIÊNCIA:**

Os pontos de vista devem ser ouvidos.

## **INFLUÊNCIA:**

Os pontos de vista devem ser implementados, conforme apropriado.

# PARTICIPAÇÃO

## COMO É QUE ESTE MODELO SE APLICA AO MC-YOU?

- No nosso projeto, estamos a criar um espaço de participação.
- Com a ajuda do Minecraft, estamos a facilitar aos participantes a comunicação dos seus pontos de vista.
- Mas de que vale isso, se ninguém estiver a ouvir? Por isso, a audiência, que no nosso caso são os decisores políticos locais, é crucial.
- Por último, os participantes gostariam, naturalmente, de ver o impacto que as suas vozes podem ter.

Devemos ter presente o último ponto desde o início e devemos ser transparentes com os jovens sobre a qualidade e a quantidade de influência que podemos esperar.

Se não trabalharmos ativamente nesta gestão de expectativas, existe uma enorme probabilidade de desilusão que, no pior dos casos, pode levar ao oposto do que gostaríamos de alcançar: Que os jovens considerem esta experiência como uma razão para não voltarem a participar no futuro!

# PLANEAR AS CIDADES PARA AS PESSOAS

Durante milhares de anos, conseguimos planejar com sucesso cidades à escala humana. De acordo com grandes mentes como Jane Jacobs, William Whyte, Jan Gehl e outros - cidades para pessoas significam casas que podemos subir, ruas lentas e seguras, e ruas que podemos e estamos motivados a percorrer a pé e de bicicleta, espaços públicos onde as distâncias são suficientemente próximas para nos visitarmos uns aos outros, nos vermos e fazermos amigos, locais públicos sempre abertos, acessíveis e verdes, e transportes e serviços públicos sempre disponíveis e eficazes. Existe até um conceito de Carlos Moreno intitulado "cidades de 15 minutos" utilizado para realçar a necessidade de escala humana também no planeamento dos bairros.

No entanto, nos últimos 100 anos, parece que as cidades são planeadas para "extraterrestres" - quando novos projectos e casas são desenhados, os seus modelos muitas vezes só parecem óptimos quando vistos de cima. Quando tentamos experimentar esses modelos a partir da perspectiva de um peão, os edifícios são subitamente demasiado altos, os espaços públicos demasiado vastos, as ruas demasiado longas, o vento demasiado forte e o espaço urbano, demasiado frio ou quente. Quando planeamos cidades, no Minecraft ou na mesa de projeto, temos sempre de recordar-nos que tudo o que concebemos pode afetar positivamente ou negativamente o bem-estar de cada indivíduo. Por isso, temos sempre de planejar as cidades colocando o utilizador, o ser humano, e a sua saúde mental e física, no centro.



# GAMIFICAÇÃO

Através do Minecraft, transformamos o processo de planejamento urbano numa experiência envolvente e interactiva para os jovens participantes. Deste modo, aproveitamos a motivação e o prazer inerentes aos jogos para inspirar a criatividade e a colaboração. No Minecraft os participantes podem conceber e construir os seus ambientes urbanos ideais, desenvolvendo competências valiosas de resolução de problemas, trabalho em equipa, e de tomada de decisão.

A gamificação não só melhora os aspectos educativos do projeto, como também promove um sentimento de pertença e de investimento nos resultados, uma vez que os participantes vêem as suas ideias ganhar vida no mundo virtual do Minecraft e, mais tarde, potencialmente, no seu ambiente de vida analógico.

**"Gamificação significa aplicar o design de jogos a contextos que não são de jogos, neste caso, ao desenvolvimento urbano, com o objetivo de motivar e envolver os participantes."**

Através desta abordagem, pretendemos cultivar uma nova geração de urbanistas e pessoas politicamente activas que estejam preparadas para enfrentar os desafios complexos do desenvolvimento urbano e do ativismo político.



# GAMIFICAÇÃO

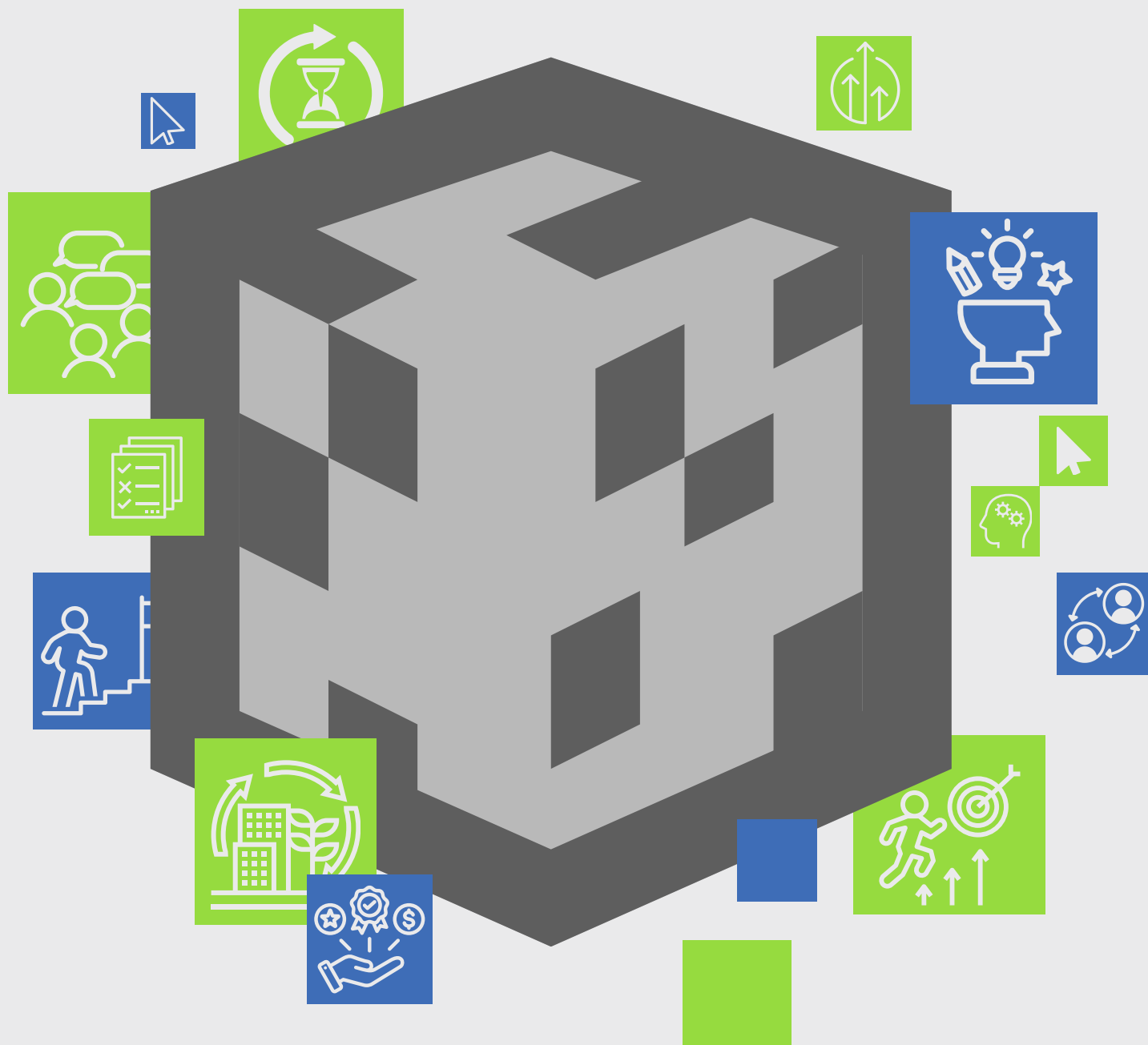
A gamificação é como olhar para todos os aspectos interessantes da vida:

1. Aprendizagem e competências (sabe bem adquirir novos conhecimentos e competências, e sabe muito bem poder utilizar e melhorar os conhecimentos e competências já existentes)
2. Envolvimento do utilizador e do espaço/sistema (sozinho ou em conjunto, a gamificação tem tudo a ver com envolvimento - com outros utilizadores, espaços, sistemas, todos os aspectos da vida)
3. Motivação (as pessoas podem ser motivadas de várias formas a participar, a partilhar, a competir, desde que se identifiquem com o jogo. Até a vontade de observar os outros a jogar pode ser uma boa motivação para aprender algo novo!)
4. Recompensas e realizações (sentimos mesmo falta de um pouco de celebração, por vezes! Recompensar até mesmo um pequeno sucesso é importante para manter a motivação e o interesse. Por vezes, são as pequenas vitórias que são cruciais para as grandes vitórias)
5. Desafio (um pouco de dificuldade nunca fez mal a ninguém! A gamificação oferece sempre a possibilidade de nos desafiarmos a nós próprios, às nossas percepções, competências e conhecimentos, para nos pormos à prova e nos tornarmos melhores na identificação e resolução de problemas)
6. Criatividade (a gamificação estimula a criatividade e a capacidade de resolver problemas, mesmo naqueles que são mais cépticos quanto às suas capacidades criativas. Estar num ambiente de jogo permite aos participantes encontrar e experimentar várias formas de resolver situações ou simplesmente divertir-se num ambiente sem erros - cada jogo pode ser jogado de novo!)
7. Competição e cooperação (por vezes, é importante competir, e por vezes é importante cooperar para atingir objectivos. Por vezes, a vida é um equilíbrio de ambos)
8. Regras e objetivos (sem definir algumas regras ou objetivos claros, nenhum projeto, jogo ou atividade pode ser verdadeiramente bem-sucedido. Estas regras e objetivos conduzem cada jogo a um destino completo, a expectativas claras, e evitam a confusão).



# MC-WOL

## CATÁLOGO DE MÉTODOS



# CATÁLOGO DE MÉTODOS

## INTRODUÇÃO

Este Catálogo de Métodos é a parte prática do Toolkit. Destina-se aos educadores que facilitam workshops no âmbito do projeto MC-YOU.

O Catálogo de Métodos apresenta planos de workshops para três grupos-alvo diferentes:

- Educadores como facilitadores de workshops
- Jovens
- Decisores políticos

Para beber inspiração de projectos anteriores que utilizaram o Minecraft para o desenho urbano, pode também ser consultada a nossa [Coleção de exemplos de boas práticas](#).



# COMO UTILIZAR O CATÁLOGO DE MÉTODOS

O Catálogo de Métodos é uma estrutura de workshops flexível, uma coleção de métodos, directrizes, e perguntas orientadoras, que podem ser ajustadas a cada grupo, contexto e objectivos.

Apresentam-se alguns exemplos de factores importantes a considerar:

## Grupo

- Os membros do grupo estão ou não familiarizados uns com os outros?
- Existem temas sensíveis dentro do grupo?
- Qual é o grau de familiaridade do grupo com a utilização do Minecraft?
- Quais são as barreiras à participação (linguísticas, deficiências, psicológicas, etc.) e como as podemos ultrapassar ou minimizar?

## Preparação

- Que equipamentos podem ser utilizados? Todos os participantes terão os seus próprios equipamentos de trabalho ou terão de os partilhar?
- Software Minecraft:
  - Certifiquem-se de que todos os participantes têm uma versão/conta de Minecraft funcional
- Planear as visitas aos locais:
  - Que locais fazem parte do MC-Inventário e estão disponíveis/são possíveis de visitar?
  - Que barreiras apresentam?
  - A que horas do dia podem ser visitados?
  - Que medidas de segurança são necessárias?
  - Planear os tempos e custos de viagem
  - Definir os adultos que vão acompanhar

# COMO UTILIZAR O CATÁLOGO DE MÉTODOS

## Facilitador(es)

- Quantos facilitadores estão/têm de estar presentes?
- Até que ponto os facilitadores estão familiarizados com o Minecraft? Precisam de adquirir mais competências antes do workshop? (os recursos de formação do Minecraft podem ser encontrados [aqui](#))
- Que medidas de proteção estão em vigor?
- Os facilitadores precisam de um certificado de boa conduta?

## Participação

- Os facilitadores devem familiarizar-se com a compreensão da participação no projeto (Tema-Chave)
- Os facilitadores devem consultar os nove requisitos de uma participação com significado e registar a forma como os estão a concretizar.

Os nove requisitos são:

- TRANSPARENTE E INFORMATIVO
- VOLUNTÁRIO
- RESPEITOSO
- RELEVANTE
- AMIGO DAS CRIANÇAS
- INCLUSIVO
- APOIADO PELA FORMAÇÃO
- SEGURO E SENSÍVEL AO RISCO
- RESPONSÁVEL

# FORMAÇÃO DE FACILITADORES / FORMAÇÃO DE FORMADORES E PROFESSORES / FORMAÇÃO DE OUTRAS PARTES INTERESSADAS ENVOLVIDAS NO TRABALHO COM JOVENS

Uma vez definidas as partes interessadas (por exemplo, professores, educadores, animadores de juventude, etc.), o primeiro passo consiste em compreender as suas necessidades e o seu contexto. Quais são as suas necessidades para apoiar os jovens durante as atividades? Estão familiarizados com tópicos de planeamento urbano, sustentabilidade, resiliência e participação? Têm experiência anterior na realização de atividades educativas que utilizem a gamificação ou outros métodos interactivos? Estão familiarizados com o Minecraft? Se possível, recomenda-se que se compreenda o contexto e a experiência prévia daqueles que serão os facilitadores antes da realização da formação. E que se compreendam também as suas motivações para garantir que será uma experiência com significado.

## Duração da formação:

6 horas recomendadas. A duração específica pode variar em função dos resultados obtidos com a verificação inicial de competências, do potencial de auto-aprendizagem (pré e pós-formação) e outros fatores.

## Resultados esperados/objetivos:

- Os facilitadores compreendem os Temas-Chave e a Metodologia MC-YOU
- Os facilitadores familiarizam-se com o Minecraft Education
- Os facilitadores estão prontos para apoiar os jovens

## Componentes de formação (6h):

A formação é composta por duas partes principais:

- 1) Conhecer os Temas-Chave e a Metodologia do MC-YOU
- 2) Aprender sobre o Minecraft Education.

# 1. APRENDER SOBRE OS TEMAS-CHAVE E A METODOLOGIA MC-YOU (3H)

Os facilitadores aprendem sobre os temas-chave, o processo e as ferramentas do MC-YOU.

## TEMAS-CHAVE DO MC-YOU

Os facilitadores aprendem sobre temas-chave como o planeamento urbano, a sustentabilidade, a resiliência, a gamificação e a participação, em particular a participação dos jovens. Isto pode ser feito através da apresentação de conceitos, de directrizes e de boas práticas, seguidos de exercícios práticos para que se possam familiarizar com os tópicos expostos. Os facilitadores devem familiarizar-se com os conceitos apresentados neste Toolkit. Também estão disponíveis materiais de leitura complementares no final da publicação.

A formação tem como objetivo combinar teoria e prática, por exemplo:

- Escolher um processo numa cidade e analisá-lo de acordo com os princípios da gamificação para perceber que a maioria das situações da vida pode ser "gamificada";
- Aprender sobre a Escada da Participação e refletir sobre a forma como os diferentes processos de tomada de decisão nas cidades podem estar mais alto ou mais baixo na escada;
- Aprender e refletir sobre os Círculos de Impacto para compreender a importância de escolher materiais sustentáveis e o seu impacto no resto do mundo.

## METODOLOGIA MC-YOU

Os processos e ferramentas da Metodologia MC-YOU são apresentados e explicados, nomeadamente: Toolkit para Cidades Resilientes, MC-Web, MC-Metre, MC-Inventários, MC-Agora, Educação de Jovens Multiplicadores, Formação de Decisores Políticos, Workshops de Minecraft, Prémios Agora, etc. É explicado o papel de apoio que se espera dos facilitadores durante todo o processo, e é apresentada uma visão geral do cronograma planeado, dos critérios dos prémios, e de todos os aspectos relevantes.

## 2. APRENDER SOBRE O MINECRAFT EDUCATION (3H)

Os facilitadores aprendem a utilizar o Minecraft Education, utilizando uma combinação de demonstração e experimentação prática. Isto pode ser feito contactando um formador experiente para um grupo de várias partes interessadas (por exemplo, professores, educadores, animadores de juventude), ou apoiando o seu acesso à formação de forma independente através da Academia Minecraft online.

- **Contactar um formador (formação em grupo)**

O plano de formação pode variar consoante o formador/centro de formação, mas geralmente deve incluir tópicos como os seguintes para uma introdução ao Minecraft Education:

1. **Introdução:** conhecer a história do jogo e a sua vertente educativa, as vantagens da sua utilização na sala de aula/em atividades extracurriculares, como criar um servidor Minecraft/como descarregar e aceder ao Minecraft. São apresentados os conceitos básicos, os comandos e os modos do Minecraft Education.
2. **Ações básicas:** familiarização com o ambiente do jogo e as opções de personalização. Explora-se o registo, a personalização de personagens do jogo e o uso prático.
3. **Comunidade Minecraft:** conhecer exemplos de utilização do Minecraft Education em todo o mundo para inspiração! Descobrir mais sobre as funcionalidades da comunidade Minecraft Education Edition para professores/educadores.

- **Academia Minecraft (formação autónoma)**

A Microsoft disponibiliza formação online gratuita para o Minecraft Education. Recomenda-se o seguinte percurso para os facilitadores:

1. Academia Minecraft de Professores:

- Minecraft 101: Vamos construir individualmente (1h10 min)
- Minecraft 201: Vamos modificar juntos (1h03 min)
- Minecraft 301: Vamos construir mundos juntos (1h10 min)

Disponível em:

<https://learn.microsoft.com/en-us/training/paths/minecraft-teacher-academy/>

Outros módulos de formação adicionais podem ser encontrados acedendo à plataforma: <https://learn.microsoft.com/en-us/training/browse/>

**Certificados:** No final, garantir que os facilitadores recebem um certificado pela conclusão da formação.





## Não esquecer - Apresentações e conhecermo-nos uns aos outros é importante:

e o envolvimento e a formação das partes interessadas no trabalho com jovens são o primeiro passo no processo de participação do MC-YOU. A(s) pessoa(s) que inicia(m) o processo, o(s) formador(es) envolvido(s) e as partes interessadas apresentam-se no início da formação (podem ser utilizadas atividades como o Check-In, ou outras). A agenda específica também é apresentada antes da formação (por exemplo, Introdução/Apresentações; Temas-Chave e Metodologia MC-YOU; Minecraft Education; Próximos Passos).

## Acompanhamento - manter os canais de comunicação abertos para as fases seguintes:

Após a formação, é muito importante manter contacto com as partes interessadas/facilitadores para preparar os passos seguintes. Manter os canais de comunicação abertos (por exemplo, por correio eletrónico, reuniões presenciais e/ou online, etc.) para planear os passos que se seguirão, nomeadamente:

- Educação dos Jovens Multiplicadores (jovens participantes);
- Agora (evento de consulta pública) e MC-Metre (questionários);
- Constituição das equipas.



# EDUCAÇÃO DOS JOVENS MULTIPLICADORES

A fase de Educação dos Jovens Multiplicadores é o ponto de partida para a participação dos jovens no processo. Os participantes aprendem sobre sustentabilidade e resiliência em espaços urbanos, familiarizam-se com as políticas da sua cidade, são introduzidos ao Minecraft Education, e conhecem os locais de inventário.

## Duração total:

20h recomendadas. A duração total pode ser dividida em sessões de 3 dias, por exemplo, como apresentado aqui, ou em vários dias, conforme adequado (a ser adaptado a cada contexto, grupo de jovens participantes e disponibilidade e necessidades dos professores/educadores/trabalhadores juvenis).

## Resultados esperados/objetivos:

- Os jovens participantes compreendem os Temas-Chave e a Metodologia do MC-YOU
- Os jovens participantes familiarizam-se com o Minecraft Education
- Os jovens participantes estão mais conscientes da importância da sustentabilidade e da resiliência nas cidades em geral e mais motivados para contribuir para práticas de sustentabilidade e resiliência na sua própria cidade
- Os participantes formam equipas de 4-5 pessoas
- Os participantes estão prontos para participar nas actividades-piloto, de consulta e sensibilização

## Preparação

- Considerar a hipótese de convidar para a primeira sessão um planeador urbano com conhecimentos sobre resiliência e sustentabilidade para uma palestra/apresentação sobre cidades resilientes e sustentáveis
- Estabelecer um servidor Minecraft onde os jovens possam iniciar sessão e participar
- Aprender a utilizar a versão Minecraft Education como educador com a Minecraft Teacher Academy (3h)

# EDUCAÇÃO DOS JOVENS MULTIPLICADORES

## Componentes da educação:

- **Cidades Resilientes (Sessão 1 - 7h)** - são explorados conceitos básicos, apresentados dados relevantes e investigação, principais tendências e exemplos de sustentabilidade e resiliência nas cidades. O modelo MC é apresentado como uma ferramenta para envolver os jovens no processo de desenharem as suas cidades para serem mais sustentáveis e resilientes.
- **Conhecer a minha cidade (Sessão 2 - 7h)** - abordam-se temas como o desenvolvimento urbano, as políticas da cidade e os mecanismos de participação existentes. É destacada a importância da participação dos jovens. Os participantes ficam a conhecer melhor a sua cidade e como podem participar do seu desenvolvimento.
- **Minecraft e Definição dos objetivos do projeto (Sessão 3 - 6h)** - é estabelecido um servidor Minecraft Education e este é apresentado aos jovens participantes, reforçando o seu potencial para conceptualizar cidades mais resilientes. Os inventários dos espaços são apresentados aos jovens. Com base nos conceitos de cidades resilientes, os jovens participantes refletem e enumeram possíveis objetivos para esses locais.



# SESSÃO 1

## Cidades resilientes

Duração: 7h

### Resultados esperados:

Os jovens multiplicadores compreendem os conceitos e a importância da sustentabilidade e da resiliência no contexto das cidades e do planeamento urbano.

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
15"	Boas-vindas & <u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
10"	Definição da agenda	Os participantes sabem o que acontece na sessão
15"	Atividade Energizante / Quebra-Gelo como: <u>Bingo</u> (ver anexo)	Os participantes conhecem-se uns aos outros (de uma nova forma)
30"	Apresentação do projeto e do calendário <ul style="list-style-type: none"><li>• Apresentação</li><li>• Perguntas &amp; Respostas</li></ul>	Os participantes sabem o que acontece no projeto
30"	Introduzir a Resiliência - O quê? <ul style="list-style-type: none"><li>• Recolher ideias e opiniões na sala sobre sustentabilidade e resiliência</li><li>• Agrupar e discutir as ideias</li><li>• As definições de sustentabilidade e resiliência são apresentadas no final</li></ul>	Os participantes aprendem sobre resiliência

# SESSÃO 1

## Cidades resilientes

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
45"	<p><b>Introdução à Resiliência - Porquê?</b>            Porque é que a resiliência é importante nas cidades?</p> <p><b>ASPECTOS AMBIENTAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentar, por exemplo, as mensagens-chave relativas ao "Relatório Europeu sobre o Estado do Clima 2023" (temperatura, precipitação, escassez de água, inundações, gases com efeito de estufa, etc.) - <a href="https://climate.copernicus.eu/esotc/2023">https://climate.copernicus.eu/esotc/2023</a></li> <li>• Pedir aos participantes para refletirem sobre possíveis impactos locais na sua cidade</li> <li>• Refletir com os participantes e apresentar bons exemplos/soluções para minimizar estes problemas</li> </ul> <p><b>ASPECTOS SOCIAIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pedir aos participantes para refletirem sobre que outros aspectos, para além dos ambientais, tornam uma cidade mais resiliente e num bom lugar para viver (por exemplo, inclusão, acessibilidade para todos, segurança, espaços para brincar, espaços para reunir, práticas comunitárias, etc.).</li> </ul>	Os participantes aprendem sobre resiliência
45"	<p><b>JOGO DA RESILIÊNCIA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduzir um método lúdico acerca da resiliência, tendo em conta a idade, a dimensão e os interesses do grupo (exemplos: Construir uma cidade resiliente utilizando peças LEGO, para responder a desafios de resiliência em geral ou a necessidades de resiliência mais específicas - por exemplo, inundações, ondas de calor, etc.)</li> </ul>	Os participantes sentem o que a resiliência pode significar, de uma forma lúdica

\*Exemplificativo. Os tempos podem variar, dependendo do tamanho do grupo, do método selecionado, etc.

# SESSÃO 1

## Cidades resilientes

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
60"	<p>Conversa de especialistas: Exemplos de cidades resilientes</p> <p>Considerar convidar um planeador urbano que tenha conhecimentos sobre resiliência e sustentabilidade. Um planeador urbano dá uma palestra sobre o que torna uma cidade resiliente e partilha exemplos inspiradores. Podem ser apresentados exemplos em Minecraft.</p> <p>Perguntas &amp; Respostas: Debate com o grupo, inspiração para perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• O que é que vos inspirou?</li> <li>• Houve alguma coisa que não gostaram?</li> <li>• Sobre o que gostariam de saber mais?</li> <li>• Há alguma coisa que gostassem de usar como inspiração para os vossos modelos?</li> </ul>	Os participantes ouvem um especialista em planeamento urbano sobre modelos de cidades resilientes
60"	Intervalo	Intervalo
15"	Atividade de Aquecimento	Regresso à sessão
65"	<p>Exploração da sustentabilidade - Tarefa de grupo, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recolher formas de alcançar a sustentabilidade</li> <li>• Utilizar métodos criativos para visualizar o(s) método(s) escolhido(s) pelos grupos</li> <li>• Apresentá-los aos outros</li> </ul>	Os participantes compreendem a ligação entre sustentabilidade e resiliência (como as práticas de sustentabilidade contribuem para a resiliência urbana e vice-versa) e transcrevem algumas das primeiras ideias de cidades resilientes para as suas próprias ideias
15"	Pré-visualização das próximas 2 sessões	Os participantes sabem o que vai acontecer a seguir
15"	<u>Check-Out</u>	Fim da sessão

# SESSÃO 2

## Conhecer a minha cidade

Duração: 7h

### Resultados esperados:

- Os jovens multiplicadores compreendem os princípios fundamentais do desenvolvimento urbano, da política e do modelo MC em geral.
- Aumento da motivação das equipas MC para participarem no desenvolvimento da sua cidade e apresentarem as suas próprias ideias em conjunto com os decisores políticos e os profissionais.

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
15"	Boas-vindas & <u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
2h	<p>Conhecer a minha cidade - na sala de aula: Organizar uma atividade na sala de aula, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Mapeamento da cidade: Entregar mapas da cidade aos participantes. Pedir-lhes para identificarem e mapearem, com cores diferentes, os diferentes componentes da sua cidade: edifícios, espaços verdes, espaços abertos, pontos de referência, estradas e outros componentes. Isto irá ajudá-los a visualizar e a compreender melhor o traçado da cidade. Reflitam sobre os locais construídos e não construídos, a proporção de infra-estruturas verdes e cinzentas na cidade, etc.</li><li>• Pedir-lhes para apresentarem/refletirem sobre os resultados.</li><li>• Perguntar/Mostrar-lhes a evolução da sua cidade e alguns dados sobre as cidades - 68% da população mundial viverá em áreas urbanas até 2050 (ONU, 2018); Apresentar a Meta 11 dos ODS da ONU.</li></ul>	Os participantes ficam a conhecer melhor a sua cidade

# SESSÃO 2

## Conhecer a minha cidade

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
60"	<p><b>Políticas da cidade</b> Organizar uma atividade em que os participantes aprendem sobre as políticas da cidade e os mecanismos de participação existentes, através de uma apresentação, trabalho de grupo ou outro, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Estrutura do conselho municipal - quem planeia a cidade?</li><li>• Mecanismos de participação da cidade (consultas públicas, assembleias, orçamento participativo, apresentação de sugestões, etc.)</li></ul>	Os participantes aprendem sobre as políticas e a participação da cidade
60"	Intervalo	Intervalo
2h25"	<p><b>Conhecer a minha cidade - na cidade:</b> Organizar uma atividade ao ar livre, por exemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Peddy-Paper:</b> ou caça ao tesouro pela cidade, em que os participantes seguem pistas e completam tarefas para aprenderem mais sobre a sua cidade, no que diz respeito à resiliência. As atividades podem incluir entrevistas a residentes da cidade para conhecer a sua opinião sobre tópicos de resiliência.</li></ul>	Os participantes ficam a conhecer melhor a sua cidade



# SESSÃO 2

## Conhecer a minha cidade

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Photovoice:</b> caminhar com os participantes pela cidade e pedir-lhes que recolham fotografias para exprimirem as suas perspectivas sobre o que os rodeia. Pedir-lhes que prestem especial atenção aos aspectos de resiliência ou não resiliência da cidade.</li><li>• <b>Contribuição para a comunidade:</b> aproveitar a oportunidade para envolver os participantes numa iniciativa da comunidade local, como a limpeza de parques, a plantação de árvores ou a pintura de murais relacionados com o tema.</li><li>• <b>Visitas Guiadas na Cidade:</b> visitas guiadas em que os participantes aprendem sobre a sua cidade de uma forma interactiva, através de perguntas e desafios que lhes são apresentados ao longo do percurso.</li></ul>	
15"	Pré-visualização da última sessão	Os participantes sabem o que vai acontecer a seguir
15"	<u>Check-Out</u>	Fim da sessão

\*Exemplificativo. Os tempos podem variar, dependendo do tamanho do grupo, do método seleccionado, etc.

# SESSÃO 3

## Minecraft e definição dos objetivos do projeto

Duração: 6h

### Resultados esperados:

- Os jovens multiplicadores que ainda não estão familiarizados com o Minecraft são apresentados ao mesmo (se não houver nenhum jovem nessa situação, os passos podem ser saltados).
- Definir os objetivos do projeto em conjunto com os jovens.

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
15"	Boas-vindas & <u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
120"	<b>Apresentação do Minecraft</b> Apresentar o Minecraft aos jovens, em especial aos que não conhecem o jogo. Deixar os jovens explorar como utilizar as funcionalidades do jogo e como navegar no ambiente do Minecraft, com a orientação necessária.	Os participantes fazem experiências com o Minecraft
60"	<b>Definição dos objetivos preliminares do projeto</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recolher todos os objetivos do projeto em conjunto com os participantes</li><li>• Discutir os objetivos em termos de exequibilidade e de formas de os atingir</li><li>• Certificar-se de que os participantes compreendem que têm liberdade e que podem imaginar a mudança que gostariam de criar na sua cidade</li></ul>	Os participantes definem e acordam os objetivos preliminares do projeto
15"	<b>Lugares do inventário</b> Os lugares do MC-Inventário são apresentados aos participantes	Os participantes ficam a conhecer os locais do Inventário

# SESSÃO 3

## Minecraft e definição dos objetivos do projeto

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
30"	<b>Criar as equipas</b> As equipas que irão trabalhar coletivamente nos seus modelos podem ser criadas com base nos lugares, de modo a que, para cada local do inventário, haja uma equipa com igual número de participantes  As equipas podem então definir o nome da equipa, os objectivos e outros acordos que sejam importantes	Os participantes escolhem os locais do inventário e organizam-se em equipas
15"	<b>Pré-visualização dos passos seguintes:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Preparação da implementação do evento Agora e do MC-Metre</li></ul>	Os participantes sabem o que vai acontecer a seguir
15"	<u>Check-Out</u>	Fim da sessão

\*Exemplificativo. Os tempos podem variar, dependendo do tamanho do grupo, do método selecionado, etc.

### Acompanhamento - manter os canais de comunicação abertos para o apoio e os passos seguintes:

após esta componente educativa, é garantido que os jovens recebem orientação e apoio, uma vez que podem começar a trabalhar nos seus projectos. É muito importante organizar e preparar as etapas seguintes com as partes interessadas/facilitadores e os jovens participantes:

- Agora (evento de consulta pública)
- MC-Metre (aplicação do questionário)

# WORKSHOPS DE MINECRAFT

Durante os Workshops de Minecraft, os jovens desenvolvem as propostas para reimaginar os locais de inventário na sua cidade, para os tornar mais sustentáveis e resilientes, incorporando em simultâneo o feedback recebido.

## Duração total:

30h recomendadas. A duração total pode ser dividida em vários dias, conforme adequado (a ser adaptado a cada contexto, grupo de jovens participantes e disponibilidade e necessidades dos professores/educadores/trabalhadores juvenis).

## As 6 Fases do Projeto

1. Arranque & Definição de Metas
2. Exploração
3. Agora 1
4. Desenho e Feedback
5. Agora 2 / Apresentações
6. Encerramento & Celebração

# SESSÃO 1

## Arranque

### Resultados esperados:

- O ciclo de workshops inicia-se.
- Os participantes são informados sobre os objetivos, o formato, a sua participação e o que acontece com os seus resultados.
- Os participantes estão motivados para o projeto.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
Boas-vindas & <u>Check-In</u> Apresentações	Os participantes são informados sobre o projeto e ficam a conhecer o calendário, os objetivos e os educadores
Method to get to know each other (o facilitador decide em função da idade do grupo e do conhecimento prévio que têm uns dos outros) Opção: <u>Bingo</u> (em anexo)	Os participantes conhecem-se uns aos outros no grupo
<b>Problemas da nossa cidade: Fase de Brainstorming</b> 1. Deixar que os participantes recolham aspetos em cartões individuais durante 5 minutos para a pergunta: "Quando pensam no vosso bairro e na vossa cidade, de que coisas gostam e não gostam?" 2. Deixar os participantes apresentarem os seus cartões e colocá-los numa parede de moderação. 3. Encontrar tópicos e temas para os cartões e mapeá-los em conformidade.  Dizer ao grupo que estes aspetos serão importantes ao longo do processo de conceção. A parede deve ser mantida para o resto do projeto.	Os participantes recolhem problemas e aspetos que não apreciam na sua cidade e que podem depois ser abordados nos seus projectos

# SESSÃO 1

## Arranque

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<p><b>Introdução à Resiliência e Sustentabilidade</b></p> <p>Opção: Ver o <a href="#">vídeo do Programa das Nações Unidas para o Ambiente sobre a construção de cidades sustentáveis</a> (em inglês com legendas)</p> <p>Opção: Utilizar um método lúdico e físico para explorar a resiliência e a sustentabilidade no grupo</p>	<p>Os participantes aprendem sobre resiliência e sustentabilidade no contexto do desenvolvimento urbano</p>
<p><b>Introdução ao Minecraft e projectos que já utilizaram o Minecraft</b></p> <p>Utilizar o jogo tutorial Minecraft apenas se o grupo não estiver familiarizado com o jogo</p> <p>Mostrar alguns exemplos da coleção de boas práticas MC-YOU</p>	<p>Os participantes inspiram-se noutros projectos</p>
<p><b>Preparação para a exploração dos espaços do MC-Inventário</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Grupos para os diferentes locais</li><li>• Ponto de encontro</li><li>• O que levar</li><li>• Lista do que os grupos pretendem reunir no local</li></ul>	<p>Os participantes preparam-se para explorar os espaços do MC-Inventário</p>
<p><b>Check-Out</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	<p>Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte</p>

# SESSÃO 2

## Exploração

### Resultados esperados:

- Os participantes exploram uma parte da sua cidade para identificar edifícios ou espaços que pretendem redesenhar.
- Os participantes captam fotografias ou fazem vídeos dos espaços para utilizarem nos seus modelos.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Definição da agenda	Os participantes sabem o que acontece na sessão
Exploração de espaços e edifícios na cidade de lugares seleccionados (MC-Inventário)	Os participantes procuram locais que querem mudar e redesenhar
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 3

## Agora 1

Ver a Metodologia e o Programa da Agora para os objetivos e o programa desta sessão.

# SESSÃO 4

## Debater a Exploração - Rever a Agora

### Resultados esperados:

- Os participantes refletem sobre a forma como decorreu a exploração.
- Os participantes decidem quais os espaços/edifícios que querem redesenhar.
- Os participantes começam os seus desenhos.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Recapitulação da exploração e da Agora <ul style="list-style-type: none"><li>• Como foi?</li><li>• O que é que vos surpreendeu?</li><li>• O que é que vos aborreceu?</li><li>• O que é que vos fez felizes?</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a visita de exploração e a Agora
Hora da decisão! Aspectos importantes a considerar: <ul style="list-style-type: none"><li>• Qual é a dimensão da tarefa de conceção?</li><li>• Em que bairro se situa?</li><li>• Quem faz parte das equipas?</li></ul>	Os participantes decidem o que querem remodelar



# SESSÃO 4

## Debater a Exploração - Rever a Agora

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<p><b>Analisar o MC-Inventário e o MC-Metre</b> Os participantes tentam descobrir:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Quem é o proprietário do espaço</li><li>• Como podem obter o layout do mesmo</li><li>• Qual é a história do lugar</li></ul>	<p>Os participantes obtêm mais informações sobre o espaço que escolheram</p>
<p><b>Uma nova visão para o vosso edifício / espaço</b> <b>Participantes</b></p> <p>Opções de métodos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Documento com aspectos:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Equipa</li><li>◦ Localização</li><li>◦ Objetivos do local</li><li>◦ Actividades</li><li>◦ Características de conceção</li><li>◦ ...</li></ul></li><li>• Quadro Miro</li><li>• Poster de humor analógico (levar revistas de arquitetura, design e outras revistas semelhantes para os participantes recortarem)</li></ul>	<p>Os participantes recolhem algumas primeiras ideias para a sua visão de um novo design para o seu espaço</p>
<p><b>Check-Out</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	<p>Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte</p>

# SESSÕES 5-8

## Desenho

### Resultados esperados:

- Os participantes continuam com os seus modelos no Minecraft.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
<b>Desenhar os modelos no Minecraft</b> Contribuição para os critérios do júri e para as perguntas de orientação (anexo) Os participantes têm em mente os factores de resiliência e sustentabilidade e a sua visão criativa para o seu espaço	Os participantes desenvolvem o seu modelo
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 9

## Feedback de especialistas

### Resultados esperados:

- Os participantes recebem feedback uns dos outros e de peritos na matéria (arquitectos urbanos, representantes de universidades ou ONGs)

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Apresentação do modelo com feedback direto e discussão crítica de cada um dos modelos	Os participantes recebem feedback valioso para o seu modelo
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÕES 10 & 11 / SESSÕES 10-16

## Desenho

### Resultados esperados:

- Os participantes continuam com os seus modelos no Minecraft.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Desenhar os modelos no Minecraft Contribuição para os critérios do júri Os participantes têm em mente os factores de resiliência e sustentabilidade e a sua visão criativa para o seu espaço	Os participantes desenvolvem o seu modelo
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Out</li><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 12 / 17

## Finalização dos modelos

### Resultados esperados:

- Os participantes finalizam os seus modelos.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Desenhar os modelos com o Minecraft Os participantes têm em mente os factores de resiliência e sustentabilidade e a sua visão criativa para o seu espaço	Os participantes desenvolvem o seu modelo
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 13 / 18

## Apresentações

### Resultados esperados:

- Os participantes prepararam as apresentações dos seus modelos.
- Os participantes são informados do formato da apresentação e de quem estará presente.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Se necessário: Desenhar os modelos com o Minecraft  Os participantes têm em mente os factores de resiliência e sustentabilidade e a sua visão criativa para o seu espaço	Participants design their model
<b>Tempo de preparação!</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Deixar os participantes escolherem a forma como gostariam de apresentar os seus modelos</li><li>• Apoiar os participantes na preparação</li></ul> Factores importantes: <ul style="list-style-type: none"><li>• Espaço</li><li>• Pessoas presentes (mínimo 80 no total) (idade, interesses, motivação, função, etc.)</li><li>• Tempo (por exemplo, 10 minutos por grupo)</li><li>• Júri</li><li>• Equipamento</li></ul>	Preparam-se os participantes e os seus modelos para serem apresentados na reunião com os decisores políticos
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 14/19

## Apresentações / Agora 2

Ver a Metodologia e o Programa da Agora para os objetivos e o programa desta sessão.

### Resultados esperados:

- Os participantes apresentam os seus modelos num formato acessível e que respeite as suas necessidades.
- Os participantes recebem feedback dos adultos a quem apresentaram os seus modelos.
- Os participantes são informados do que acontece a seguir no processo.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
Apresentações (por exemplo, 10 minutos para cada grupo) 80 pessoas presentes no total	Os participantes apresentam as suas propostas
Decisão do Júri e Certificados/Prémios	Feedback e certificados/prémios são entregues aos participantes
<u>Check-Out</u> <ul style="list-style-type: none"><li>• Recapitular o que aconteceu na sessão</li><li>• Obter feedback sobre a sessão</li><li>• Dar informações sobre a próxima sessão</li><li>• Fazer perguntas de encerramento (Como foi a sessão e quais são as principais conclusões que levam consigo)</li></ul>	Os participantes reflectem sobre a sessão e obtêm informações sobre a sessão seguinte

# SESSÃO 15/20

## Encerramento

### Resultados esperados:

- Os participantes refletem sobre as apresentações.
- Os participantes refletem sobre o que aprenderam com o projeto.
- Os participantes celebram o que alcançaram.

ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
<u>Check-In</u>	Os participantes reúnem-se na sessão
<b>Reflexão</b> Com a ajuda de documentação fotográfica ou de um poster com a agenda do projeto, os participantes podem recordar as diferentes fases do projeto. Depois, permitir que reflitam sobre o que aconteceu. Possíveis perguntas a utilizar: <ul style="list-style-type: none"><li>• O que é que aprenderam com o projeto?</li><li>• O que é que vos surpreendeu?</li><li>• O que é que foi um desafio e como é que lidaram com ele?</li><li>• O que pensam dos modelos atuais?</li><li>• Qual é o vosso desejo para as próximas fases?</li></ul>	Os participantes podem refletir sobre todo o projeto
<b>ENCERRAMENTO &amp; CELEBRAÇÃO</b>	Celebrar o processo e partilhar quais serão os próximos passos



# FORMAÇÃO DOS DECISORES POLÍTICOS

Duração total:

6h recomendadas.

Resultados esperados:

- Os decisores políticos compreendem o objetivo e o processo do projeto.
- Os decisores políticos aprendem sobre o Minecraft e como este pode ser utilizado em processos de co-designing para melhorar as suas cidades.
- Os decisores políticos estão familiarizados com o conceito de sustentabilidade e de cidades resilientes.
- Os decisores políticos conseguem relacionar os conceitos e as tendências de cidades resilientes com a sua própria cidade, tornando-se capazes de participar no diálogo político sobre resiliência, sustentabilidade e participação dos jovens.
- Os decisores políticos são incentivados a colaborar, discutir questões e propor soluções em conjunto com os jovens.

Atribuição de funções: com o apoio dos formadores, os participantes atribuirão funções aos decisores políticos e aos jovens interessados, por exemplo, membros do Conselho, membros da comunidade ou de advocacy/sensibilização. Cada função deve ter responsabilidades e objetivos específicos relacionados com o processo de tomada de decisão.

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
5"	Boas-vindas	Os formadores apresentam-se uns aos outros
20"	<u>Check-In</u> O foco deve estar nos participantes para que partilhem as suas funções, experiência, interesses e responsabilidades no seu trabalho político	Os membros do grupo conhecem-se

# FORMAÇÃO DOS DECISORES POLÍTICOS

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
30"	<p>Conhecer a metodologia MC-YOU</p> <p>Os processos e ferramentas da metodologia MC-YOU são apresentados e explicados, nomeadamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Toolkit para Cidades Resilientes</li> <li>• MC-Web</li> <li>• MC-Metre</li> <li>• MC-Inventários</li> <li>• MC-Agora, Educação dos jovens multiplicadores</li> <li>• Workshops de Minecraft, Prémios Agora, etc.</li> </ul> <p>Perguntas &amp; Respostas</p>	Os participantes compreendem o processo
60"	<p><b>Cidades Resilientes</b></p> <p>Os decisores políticos aprendem sobre o Tema-Chave de cidades resilientes com um método adequado, por exemplo, uma combinação de:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apresentação de conceitos, directrizes, boas práticas, investigação e dados relevantes</li> <li>• Exercícios práticos para familiarização com os temas expostos</li> </ul>	Os decisores políticos familiarizam-se (se não o estiverem ainda) com os conceitos de sustentabilidade e resiliência
120"	<p><b>Resiliência &amp; A Minha Cidade</b></p> <p>Opção: Grupo de discussão com 5 participantes com o seguinte exercício:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Individualmente: Pensando na vossa cidade, escrevam o maior número de problemas relacionados com a resiliência e a sustentabilidade na vossa cidade que se lembrem</li> <li>• Em grupo: Apresentar, discutir e mapear os problemas num poster</li> <li>• Em grupo: Encontrar ideias de soluções para estas questões, sob a orientação do formador</li> </ul>	Os decisores políticos conseguem relacionar os conceitos de cidades resilientes com a sua própria cidade, tornando-se capazes de participar no diálogo político sobre resiliência, sustentabilidade e participação dos jovens

# FORMAÇÃO DOS DECISORES POLÍTICOS

DURAÇÃO*	ATIVIDADE (EXEMPLOS)	OBJECTIVOS
60"	Intervalo	Intervalo
20"	Apresentação do Minecraft e Minecraft como ferramenta de participação Apresentação do jogo e partilha de exemplos inspiradores de Minecraft e Participação	Os participantes ficam a conhecer o Minecraft Education e a forma como pode ser utilizado como uma ferramenta para a participação dos jovens
5"	Atividade de Aquecimento	Aquecimento
15"	<b>Colaboração</b> Reflexão sobre a forma como a cidade pode beneficiar do contributo dos jovens e como as suas propostas, desenvolvidas com a ajuda do Minecraft, podem inspirar modelos para a cidade que aumentem a sua resiliência	Os decisores políticos são encorajados a refletir sobre os benefícios de envolver os jovens no processo de planeamento urbano e a colaborar, discutir questões e propor soluções em conjunto com os jovens
10"	Networking & Contactos	Os participantes podem trocar os seus contactos e manter-se em contacto para as próximas fases
10"	Avaliação	Os participantes avaliam o workshop
10"	<u>Check-Out</u>	Os participantes fazem o check-out e despedem-se

\*Exemplificativo. Os horários podem variar.

# ANEXOS

## Política de Proteção de Crianças

É obrigatório que a instituição que acolhe os seminários com jovens tenha uma política de proteção das crianças. Todos os facilitadores que trabalhem com os participantes, bem como todos os adultos que interagem com os participantes, devem ter lido, compreendido e assinado a política de proteção. Idealmente, a criação da política foi um processo participativo, em conjunto com os jovens e os adultos que trabalham na instituição.

Como referência para uma política, a Save the Children criou um conjunto de ferramentas sobre como redigir uma política de proteção da criança.

# AUTORIZAÇÃO DOS MEIOS DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

FPrimeiro Nome: \_\_\_\_\_

Último Nome: \_\_\_\_\_

Morada: \_\_\_\_\_

Compreendo que durante o projeto MC-YOU, em particular durante as reuniões internacionais, como as reuniões de parceiros e/ou as atividades de Ensino e Formação, foram captadas fotografias e gravações audiovisuais minhas, às quais já dei o meu consentimento ao assinar a(s) lista(s) de participantes deste(s) evento(s).

Simultaneamente, concedo à Out of the Box International / MC-YOU os direitos de utilizar as imagens sem restrições de uso espacial e temporal ou restrições na exploração referente aos conteúdos. A Out of the Box International / MC-YOU está autorizada a usá-las para a promoção do seu trabalho e projetos.

Concordo que os resultados deste projeto (fotografias, filmes, gravações de vídeo e de som, etc.), nos quais eu possa ser claramente identificado/a ou que sejam da minha autoria, podem ser publicados, reproduzidos e distribuídos em publicações, exposições, redes sociais, websites, vídeos e produções multimédia da Out of the Box International / MC-YOU.

Os materiais multimédia podem ser utilizados pela Out of the Box International / MC-YOU nas suas comunicações impressas e online, ilustrando os seus projetos e atividades (em multimédia impressa e online, e nos canais de redes sociais das organizações e projetos).

Compreendo que as imagens nos websites podem ser visualizadas na internet por qualquer pessoa. Apesar de todas as precauções técnicas, não se pode excluir a utilização e disseminação de fotografias e/ou vídeos.

Li e compreendi a informação de acordo com o Artigo 13 do RGPD na página seguinte.

O consentimento é voluntário e pode ser retirado a qualquer momento com efeito futuro, enviando uma mensagem para o endereço de email [info@outofthebox-international.org](mailto:info@outofthebox-international.org). Em caso de não concessão de consentimento, não haverá desvantagens. Se as gravações estiverem disponíveis na Internet, serão removidas tanto quanto possível.

Eu, por este meio:

dou o meu consentimento

não dou o meu consentimento

para o uso de fotografias e/ou vídeos, incluindo imagens minhas, que foram tiradas e/ou gravadas durante o projeto acima mencionado.

Assinatura: \_\_\_\_\_

(Se assinado por um dos pais ou tutor, por favor, inclua os nomes próprios e apelidos do pai/mãe e da criança em letras maiúsculas.)

Date: \_\_\_\_\_

[1] A autorização pode ser revogada e fazer com que as fotografias publicadas sejam eliminadas do website ou das redes sociais, bem como que não sejam utilizadas outras fotografias. Uma eliminação geral da internet não pode ser garantida. No caso de uma fotografia de grupo (mais de 5 pessoas retratadas), a desistência de uma única pessoa não leva necessariamente à remoção completa de uma fotografia.

Aviso de proteção de dados para a recolha e processamento de imagens (fotografias e vídeos) em conformidade com o Artigo 13 do RGPD

Responsáveis mútuos, de acordo com o Art. 26 do RGPD (<https://dsgvo-gesetz.de/art-26-dsgvo/>) são Out of the Box International / MC-YOU.

#### 1. Nome e dados de contacto do responsável pelo tratamento:

O responsável pelo tratamento de dados é:

Out of the Box International / MC-YOU

Rue D'Anderlecht 107, 1000 Bruxelas

Tel.: +32 495 94 84 17

Endereço de email: [info@outofthebox-international.org](mailto:info@outofthebox-international.org)

#### 2. Fins do processamento de dados:

As fotografias e/ou vídeos serão utilizados para publicidade impressa e online da Out of the Box International / MC-YOU, bem como para fins de relatórios finais e auditorias da organização e dos seus projetos.

#### 3. A base legal para o processamento:

O processamento de fotografias e/ou vídeos (recolha, armazenamento e transferência a terceiros (ver 5.) é realizado com o consentimento explícito do titular dos dados ou do seu tutor, ou seja, em conformidade com a alínea (a) Artigo 6(1) do RGPD. A publicação de imagens selecionadas em publicações (impressas) da organização, bem como nos seus websites e contas de redes sociais, é necessária para atividades promocionais e informativas da organização, servindo assim os interesses legítimos do responsável pelo tratamento, em conformidade com a alínea (f) do Artigo 6(1) do RGPD.

#### 4. Categorias de destinatários dos dados pessoais:

As fotografias e/ou vídeos serão transmitidos a terceiros (organizações financiadoras, patrocinadores e parceiros da respetiva organização e dos seus projetos) para fins de relatórios finais e de publicidade. A Out of the Box International / MC-YOU pode usar as fotografias e vídeos nos seus websites e nas suas contas de redes sociais.

#### 5. Período de armazenamento dos dados pessoais:

As fotografias e/ou vídeos captados para atividades relacionadas com publicidade e informação da Out of the Box International / MC-YOU serão armazenados por um período indefinido, a menos que o consentimento do titular dos dados seja retirado.

#### 6. O direito de retirar o consentimento:

O consentimento para o processamento de fotografias e/ou vídeos pode ser retirado a qualquer momento, sem afetar a licitude do processamento assente no consentimento antes da sua retirada.

#### 7. Direitos do titular dos dados:

De acordo com o RGPD (Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados), tem os seguintes direitos:

- Se os seus dados pessoais forem processados, tem o direito de acesso aos dados pessoais que lhe digam respeito (Artigo 15 do RGPD).
- Se os dados pessoais processados forem incorretos, tem o direito de retificação (Artigo 16 do RGPD).
- Pode solicitar a eliminação ou a restrição do processamento e opor-se ao processamento (Artigos 17, 18 e 21 do RGPD).
- Se tiver dado consentimento para o processamento de dados ou se existir um acordo de processamento de dados e o processamento de dados for realizado através de procedimentos automatizados, pode ter o direito à portabilidade dos dados (Artigo 20 do RGPD).
- Se fizer uso dos direitos mencionados, o responsável pelo tratamento verificará se os requisitos legais para tal são cumpridos. Adicionalmente, tem o direito de apresentar uma reclamação a uma autoridade de supervisão.

# BINGO

## Instruções:

Andem pela sala e encontrem alguém com quem partilhem um dos seguintes aspetos. Quando encontrarem uma semelhança, podem riscá-la.

Quando conseguirem fazer 4 em linha (horizontal, vertical ou diagonal), têm um Bingo! O jogo continua até o educador dizer "Stop".

Encontrar alguém que...

Compra roupa em segunda mão	Tem o mesmo filme preferido que tu	Tem um animal de estimação	Tem a mesma cor de olhos que os teus
Participa em actividades de jardinagem comunitária	Tem o mesmo género musical preferido que tu	Faz anos no mesmo mês que tu	Reduz o consumo de carne
Utiliza algo que foi feito à mão	Tem o mesmo número de irmãos que tu	Não tem televisão	Já esteve num país onde tu nunca estiveste
Pratica o mesmo desporto que tu	Tem o mesmo passatempo que tu	Tem o mesmo destino de férias de sonho que tu	Usa a bicicleta para a escola

## PERGUNTAS ORIENTADORAS (FASE DE DESENHO)

"Enquanto os participantes estão a construir, recordem-nos frequentemente de abordar os principais elementos de desenvolvimento da sua tarefa. Perguntem, por exemplo:

- Como é que esta proposta aborda a ação climática?
- Estão a utilizar espaços verdes no vosso desenho?
- Avaliaram as necessidades de transporte no vosso desenho?
- De que forma estão a considerar a equidade no vosso desenho, com base nos utilizadores deste espaço?"

(do Guia ASLA)



## PERGUNTAS DE CHECK-IN

- Como se sentem hoje?
- Como está a ser o vosso dia até agora?
- Qual foi a coisa mais engraçada que vos aconteceu nos últimos 5 dias?
- O que é que vão fazer hoje para cuidar de vocês mesmos?
- Qual é a vossa intenção para este ano?
- Qual foi o último desafio que propuseram a vocês mesmos?
- O que é que alegraria o vosso dia hoje?
- O que tencionam realizar hoje?
- Como é que vão acabar o dia de hoje melhor do que começou?
- Façam de conta que têm uma máquina do tempo - para que ano viajariam e porquê?
- O que é que aprenderam de interessante na semana passada?
- De que é que mais se orgulham esta semana?
- Qual é a vossa maior força atual?
- Qual era o vosso jogo preferido quando eram crianças?
- Se pudessem jantar com qualquer pessoa no mundo, quem seria e porquê?
- O que é que mudariam na vossa vida, se é que mudariam alguma coisa, se soubessem que têm um mês de vida?
- Qual é o vosso desporto preferido?
- O que é que vos faz mais feliz?
- Se pudessem mudar-se para qualquer parte do mundo, para onde seria?
- Qual é o vosso superpoder?

## PERGUNTAS DE CHECK-OUT

- Como se sentem agora, depois da sessão?
- Qual é a vossa principal aprendizagem de hoje?
- Como descreveriam a sessão de hoje numa palavra (ou 3)?
- Houve alguma coisa que alguém tenha dito ou feito hoje que vos tenha inspirado ou que tenha ficado registado na vossa memória?
- Qual foi o vosso maior desafio hoje e o que fizeram para o resolver?
- O que esperam para a próxima sessão?
- Mostrem com o polegar o vosso grau de satisfação com a sessão de hoje.



# LISTA DE LEITURAS

Banco Mundial: Um Catálogo de Soluções Baseadas na Natureza para a Resiliência Urbana (2021)

Objetivo de Desenvolvimento Sustentável da ONU (ODS) 11: Tornar as cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis

Jan Gehl: Cidades para Pessoas (2010)

Youth 4 Bauhaus - Jovens para a nova Bauhaus europeia: Conjunto de ferramentas para práticas participativas para a criação 3D de espaços públicos sustentáveis (2023)

David Driskell: Criando Cidades Melhores com Crianças e Jovens: Um Manual de Participação (2017)

**NOME DO PROJETO:**  
MINECRAFTING CIDADES RESILIENTES: UM PROCESSO  
POLÍTICO LIDERADO POR JOVENS PARA UMA EUROPA  
SUSTENTÁVEL

**ACRÓNIMO DO PROJETO**  
MC-YOU

**NÚMERO DO PROJETO**  
101134512

**NÚMERO DE ENTREGA:**  
D1.1 / D2.

**NOME DA PUBLICAÇÃO:**  
TOOLKIT "CIDADES RESILIENTES"

**CRÉDITOS:**  
CANVA PRO

**DATA DE PUBLICAÇÃO:**  
31 DE JULHO DE 2024

**PARCEIROS DO PROJETO:**



**Co-funded by  
the European Union**

**ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE:**

Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões expressas são apenas dos autores e não refletem necessariamente as opiniões da União Europeia ou da Agência Executiva para a Educação e Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser responsabilizadas pelas mesmas.