



Valongo V4.0 O futuro construído pelas crianças e jovens















- + Envolver as crianças e jovens na reflexão sobre o futuro de Valongo
- + Promover a participação durante o período de confinamento (2020)





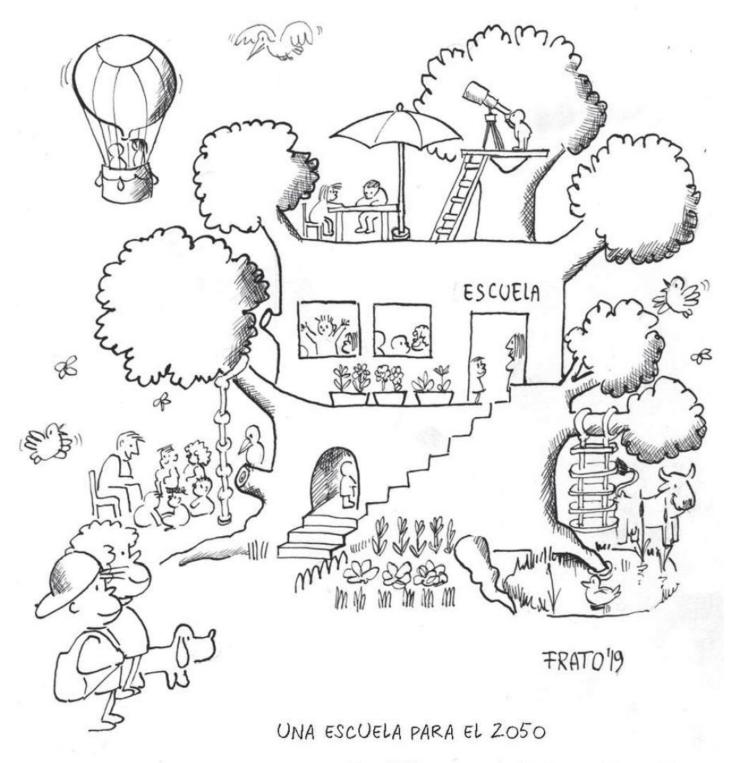




- + As crianças e os jovens podem contribuir com **uma visão única** e devem ser estimulados a fazê-lo, no âmbito do desenvolvimento das comunidades e do território;
- + O grau de segurança de uma cidade se mede pelo número de crianças que brincam no **espaço público** (Tonucci)







CONTACTO CON LA NATURALEZA, JUEGO, AUTONOMÍA, INVESTIGACIÓN...







MOTIVAÇÃO

- + a educação transcende as paredes da escola para impregnar toda a cidade.
- + responsabilidade na educação e na **transformação da cidade** num espaço de respeito pela vida e pela diversidade.
- + "a construção da comunidade e de uma cidadania livre, responsável e solidária, capaz de ...trabalhar "pelo bem comum"













OBJETIVOS







Sensibilizar para os desafios do planeamento e ordenamento do território;



Desenvolver o espírito de participação e cidadania;



Conhecer e recolher a visão de futuro das crianças e jovens para o seu território;



Fomentar a criatividade, empatia e inovação;



Envolver as crianças e jovens na experimentação/implementação de medidas;



Recolher contributos que possam ser incorporados no instrumento legal.











MELHORAR OS ESPAÇOS DE BRINCAR DAS CRIANÇAS E DE ENCONTRO DOS JOVENS





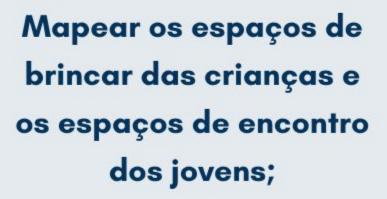














Identificar os aspetos Sugerir propostas de positivos e negativos destes espaços;



melhoria desses espaços;



Dialogar sobre as opções a escolher;



Realizar ações de experimentação tática de algumas dessas melhorias.













GRUPO A

Pré-escolar

1º Ciclo (1ºano a 4ºano)

2º Ciclo (5ºano a 6ºano)



GRUPO B

3º Ciclo (7ºano a 9ºano) Secundário (10ºano a 12ºano)







Grupo A















Observar Perguntar





Inventar

Partilhar



PASSO 1: 6.60 OBSERVAR

Para começar, pensa no teu lugar preferido, perto da zona onde vives ou da tua escola.

Pode ser uma rua, um jardim, um parque, um largo ou uma praça onde gostes de estar com a tua família, amigos e amigas.

Depois observa, tira fotografias, filma ou desenha o que consideras ser mais importante nesse espaço. Finalmente, conversa com os teus/tuas professores/as, a tua família, amigos e amigas. Mostra-lhes os teus desenhos, fotos e filmes. Pensa com eles e elas sobre o que o lugar tem de bom. E também sobre o que era preciso melhorar.

O meu lugar preferido é...

Este lugar é importante para mim porque...

O que mais gosto nele é...

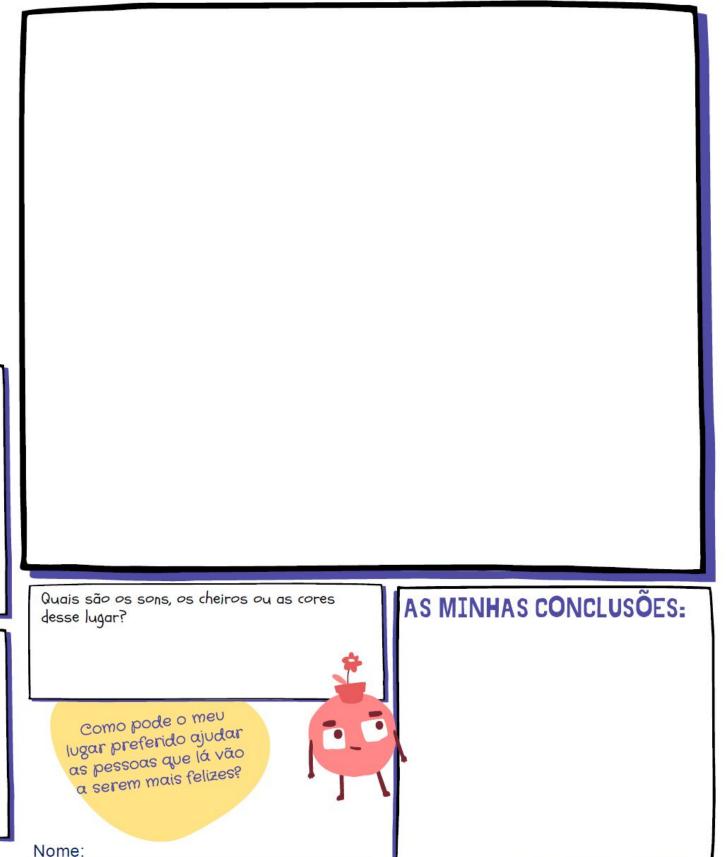
O que menos gosto nele é...

Nota para encarregado/a de educação: Se o espaço se localizar nas proximidades da habitação, acompanhar a criança cumprindo todas as regras de segurança estabelecidas pela DGS e pelo mínimo tempo possível. Se não for o caso, ou quando não for possível, usar fotos antigas, pesquisar na internet, conversar com a criança e incentivá-la a desenhar de memória.

OLHA COMO O MEU LUGAR É FIXE!

Cola uma imagem ou faz um desenho do teu lugar preferido:

Escola:







ATIVIDADE 1 - OBSERVAR, EXPLORAR, DESCOBRIR

- propor um exercício que obrigue a observar e pensar o território/ambiente;
- consciência do SER no espaço urbano;
- Desenho do mapa do 'seu' lugar: cores, sons, cheiros, o que é bom, o que é mau...









É hora de investigar!

Pede ajuda ao teu pai, à tua mãe, irmãos e irmãs, primos/as, avôs e avós,

professores/as, vizinhos/as ou amigos/as. Descobre as memórias e histórias do teu lugar.

Entrevista as pessoas e escreve o que te contarem.

Já imaginaste como era o teu lugar preferido no passado?

COMO ERA O MEU LUGAR:

O QUE SE FAZIA POR LÁ:

COMO ERAM AS PESSOAS; QUEM É QUE POR LÁ PASSAVA;



COMO ERAM OS EDIFÍCIOS:



COMO ERA A NATUREZA:

O MEU LUGAR UM DIA FOI ASSIM:

Coloca fotos ou faz um desenho sobre o que aprendeste.







ATIVIDADE 2 - PERGUNTAR, interagir, imaginar

- propor um exercício que incentive a investigar, questionar, conversar sobre com a família, amigos, etc.
- ações possíveis (saltar, deslizar, correr, brincar, descansar,
- jogo do antes e depois (passado/presente/futuro) a transformação através do tempo

Nome:

Escola: Ano/Turma:







PASSO 3: INVENTAR

Escreve aqui as tuas melhores ideias:

Chegou a hora de usar a tua imaginação!

Descreve aqui a tua ideia para transformar o teu lugar preferido. Podes fazer um desenho, um mapa, uma maquete, um poema, o que quiseres. Usa toda a tua criatividade!

Se esta folha for pequena para o tamanho dos teus sonhos, experimenta usar outra folha à parte. Só não te esqueças de juntar o que fizeres para nos enviar.

O lugar que escolhi merece receber as minhas ideias porque
- 0.8

Faz aqui o melhor projeto para o teu lugar

Nome:

Escola:

Ano/Turma:

O MEU LUGAR





ATIVIDADE 3 - inventar (criar, transformar)

 propor um exercício de proposição, que oriente ao desenho de soluções para o território com base nas descobertas anteriores







PASSO 4: PARTILHAR

Parabéns! Completaste o desafio e fizeste um excelente trabalho em prol do lugar onde vives. É hora de apresentar as tuas ideias e de ouvir e conhecer as ideias de outros e outras valonquenses como tu. Para isso, seque as sequintes etapas:





2) Pede ao/à assine a permissão verso das folhas.

pede ajuda ao/à teu/tua professor/a para remeter os trabalhos à Câmara Municipal.

Mas atenção à data! No final, o teu trabalho fará

até 05/03/2021

Teus/tuas colegas que também participaram. E, quem sabe, algumas das tuas ideias serão experimentadas!



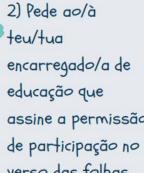
sugestões ou imagens do teu trabalho. É só enviar um e-mail para:

OQUEAPRENDI Regista aqui o que aprendeste com este caderno de desafios.





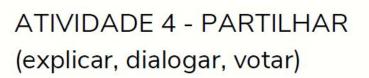
centrais deste caderno, com os passos 1, 2 e 3 que realizaste.



3) Deposita as folhas na Caixa da tua escola, ou

parte de uma exposição com todos os trabalhos dos/as





· apresentar suas propostas, ouvir e ver as dos outros, promover a troca de ideias, a participação cidadã, gerar vínculos de trabalho colaborativo e co-criação.







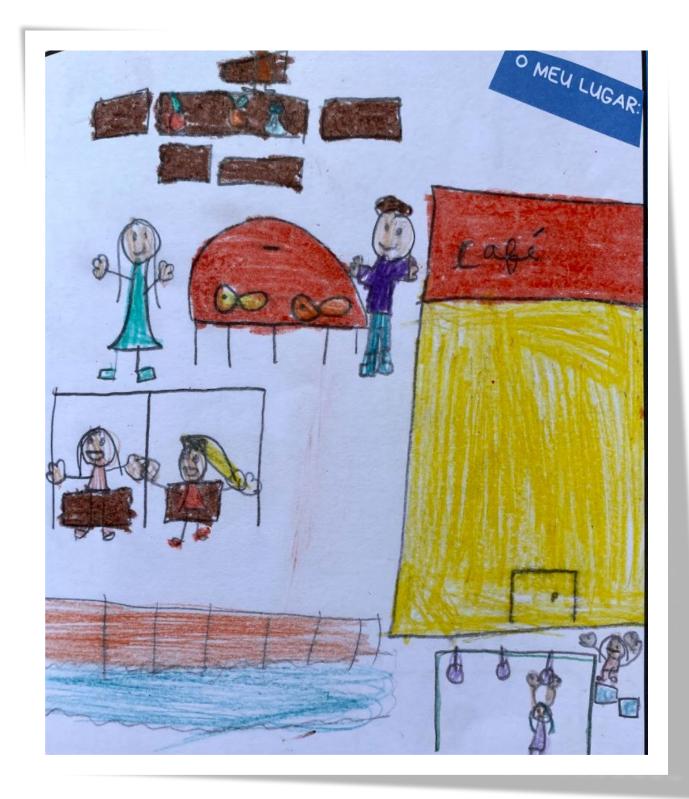




FEV- MAI 2021

+ 800 CONTRIBUTOS + 500 EM ANÁLISE

70 contributos digitais





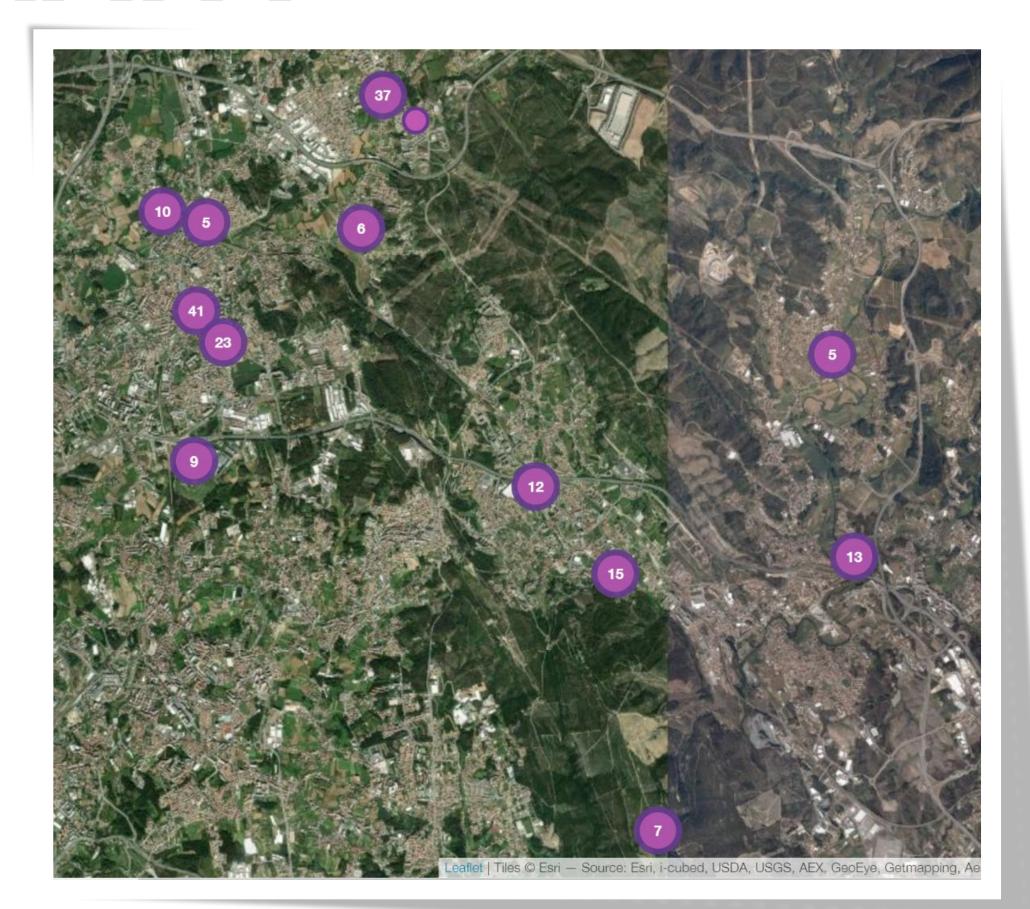




MAPA







Mais de 150 lugares

Parque Urbano de Ermesinde Parque do Vale do Leça São Lázaro Vila Beatriz Margens do Rio Ferreira Parque Radical de Valongo Parque da Cidade de Valongo **As Serras**



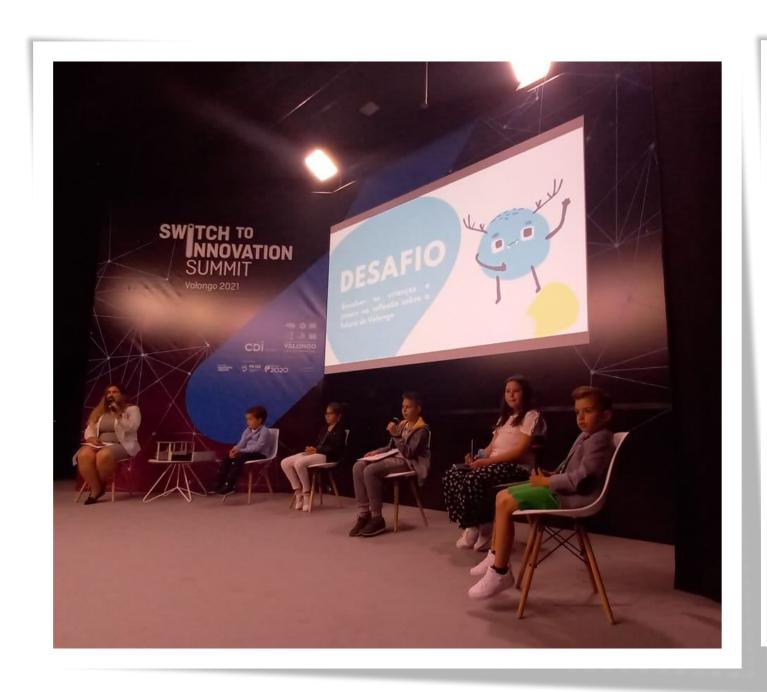




18 DE JUNHO SWITCH TO INNOVATION SUMMIT















14 DE MAIO A CIDADE DAS CRIANÇAS









Luiz Fernando Arantes Machado Miguel Anxo Fernández Lores Abel Coentrão José Manuel Ribeiro Francesco Tonucci Rosinha Madeira







18 DE JUNHO SWITCH TO INNOVATION SUMMIT SWITCH TO INNOVATION SUMMIT











Grupo B

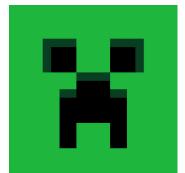








Dinamizar sessão digital Minecraft para os jovens desenharem a cidade















- Produção de mapa interativo com os lugares dos jovens

COLABORAR

- Atividade em equipa;
- Despertar o interesse para o espaço público;



- Mini Hackathon
- Mundo Valongo no MINECRAFT

PARTILHAR

- Apresentação das propostas;
- Concretização de uma ação experimental





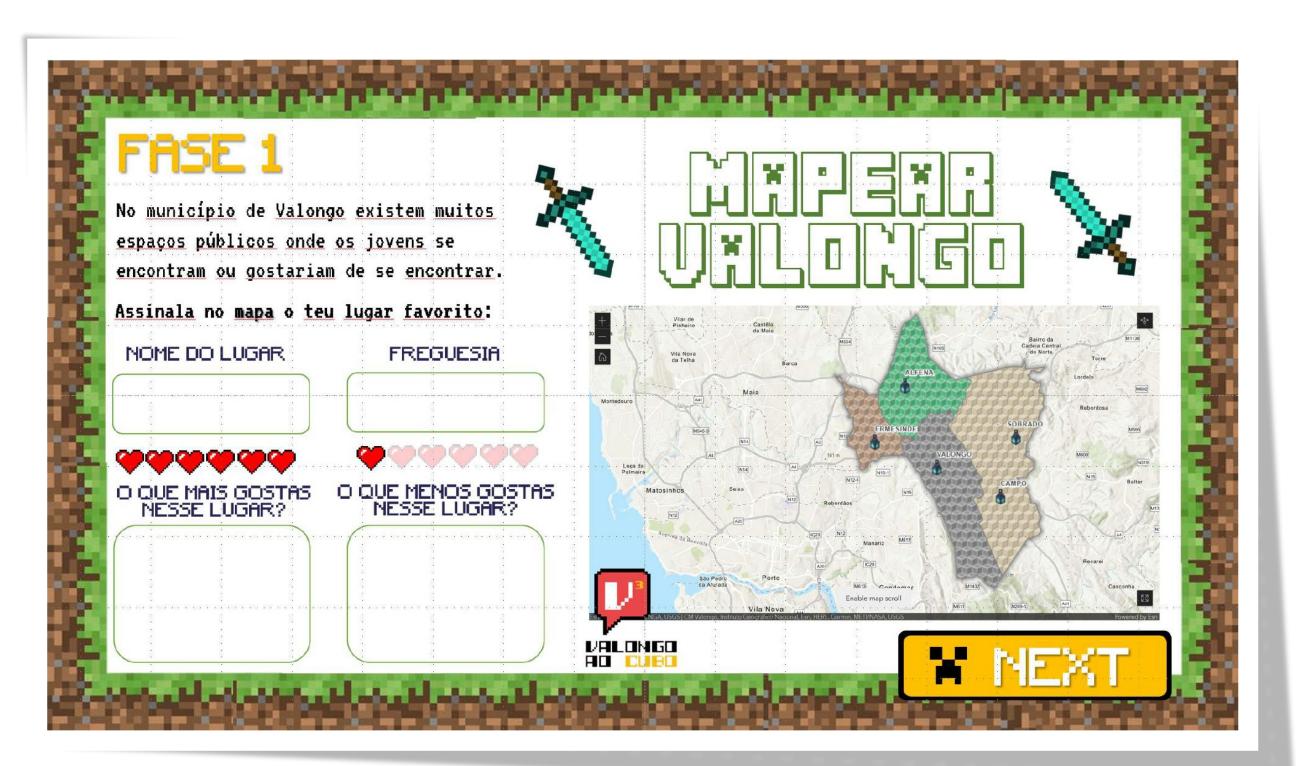




MAPEAR







- + Convocatória a

 adolescentes e jovens

 com o tema "onde se

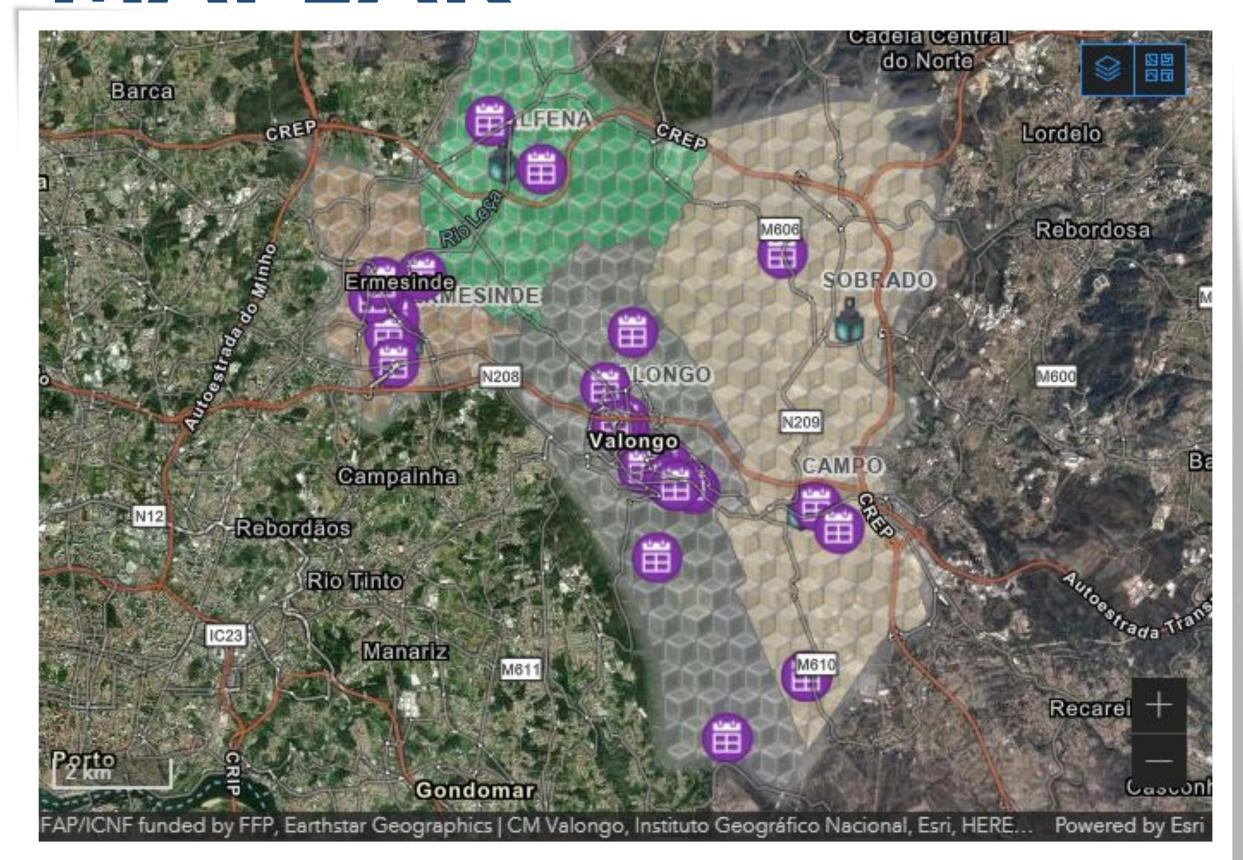
 encontram?"
- + Mapeamento dosespaços de encontro deforma interativa(gamificada)





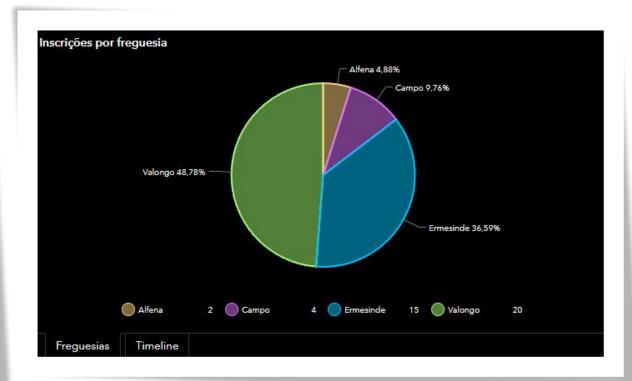


MAPEAR













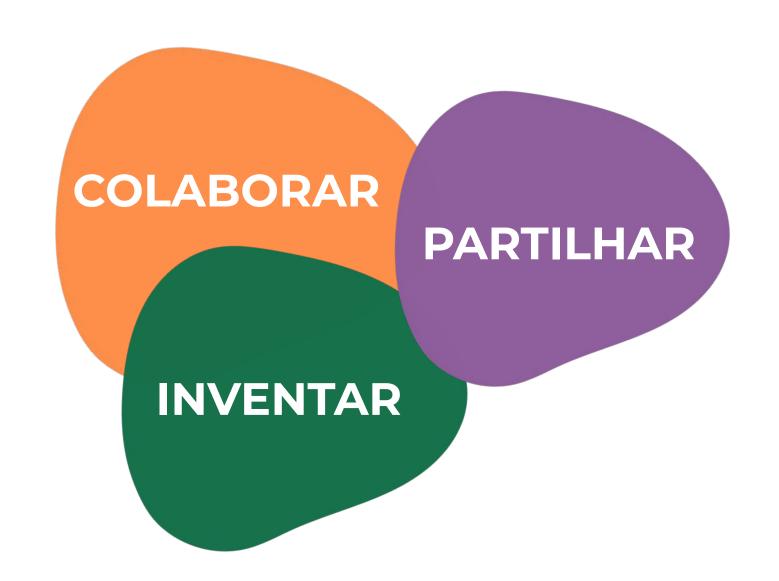




JULHO 2021







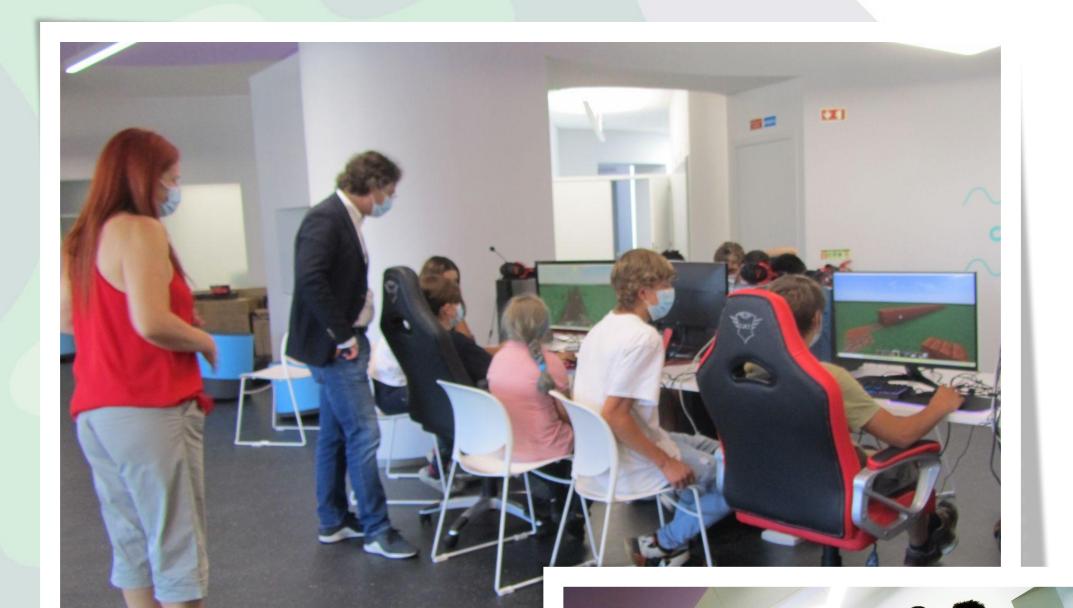






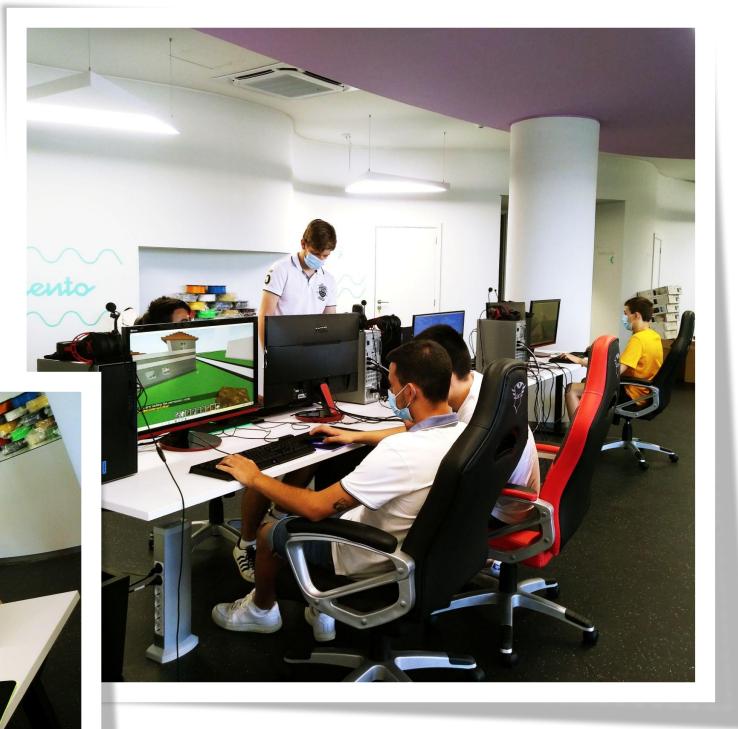








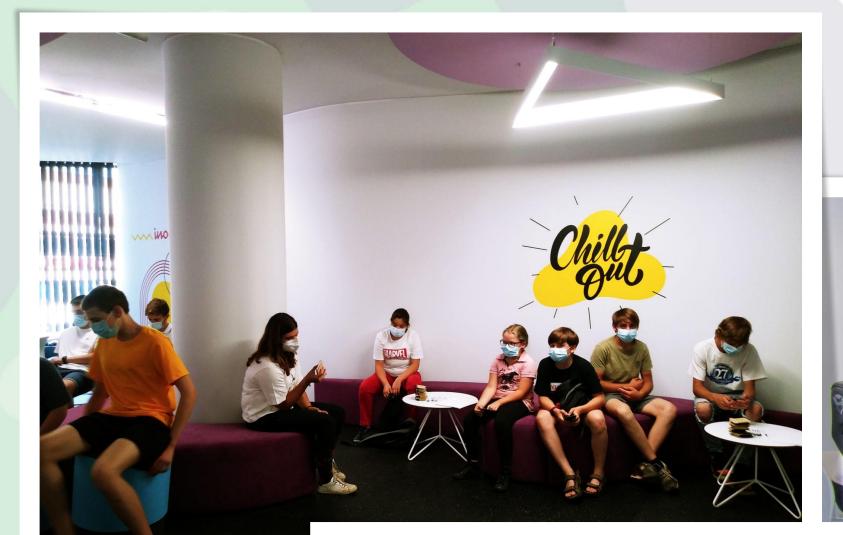










































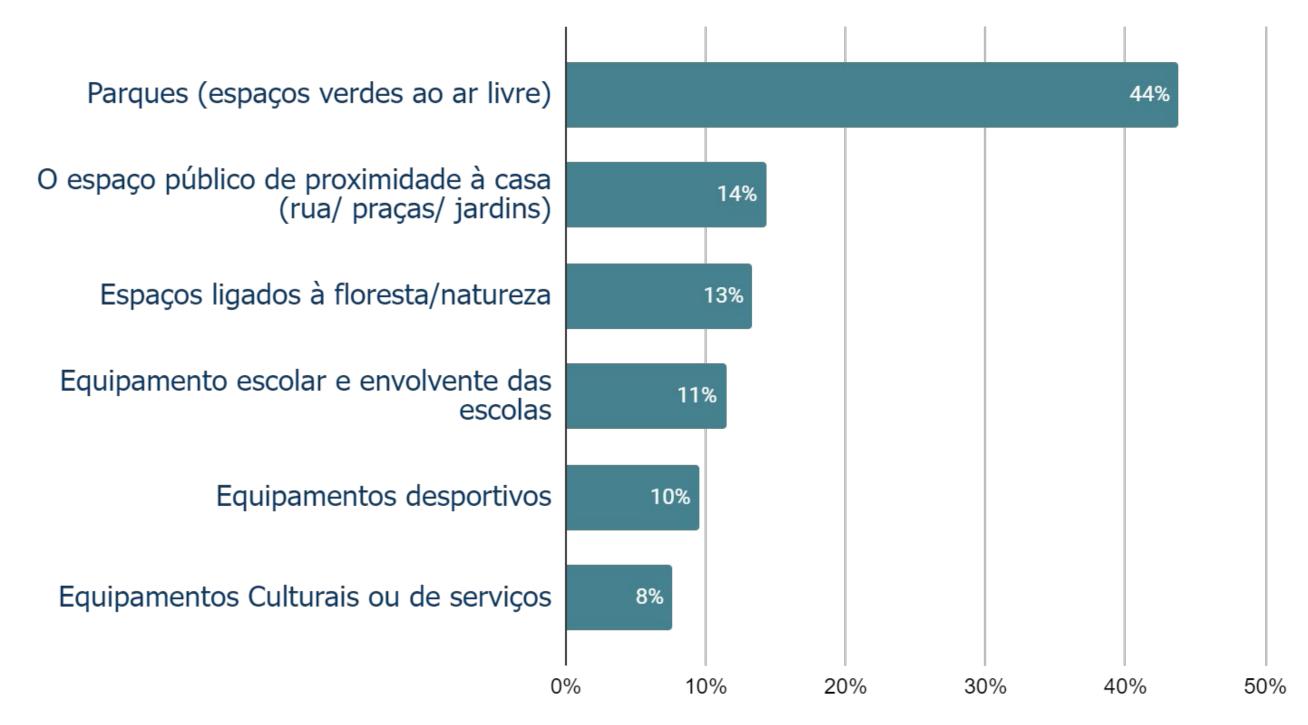








Tipologia dos lugares

















Melhoria da oferta de Equipamentos

- o Mais áreas de brincar (Baloiços, escorregas, trampolins, jogos tradicionais);
- o Mobiliário urbano de apoio, bancos e áreas de picnic, mesas e contentores de lixo;
- o Espaços de convívio intergeracional, para atividade ao ar livre com pais e avós;
- o Melhoria da conectividade para mobilidade pedonal e ciclável;
- o Mais espaços desportivos piscinas ao ar livre, skateparks e campos de futebol;
- o Melhoria física do recreio escolar e necessidade de espaços abertos/cobertos de permanência.

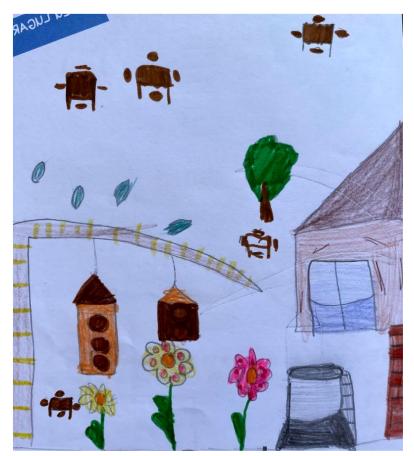














Policão não

Relação com a natureza e a comunidade, preocupação social e ambiental:

- o Espaços de fruição com mais árvores, sombras, flores, que permitam interagir com os rios e ribeiras, brincar com a água, espaços de floresta, montes e da Serra;
- o Criação de espaços de promoção cultural, como cinemas ao ar livre, áreas de estudo e pesquisa fora do horário escolar, cafés e espaços de convívio;
- o Espaços próximos da casa ou da casa dos avós;
- o Criação de lugares para terem mais contacto com os animais.











"Os meninos que passam fome podiam vir para Alfena e dávamos comida, família, amor e carinho"

"...todas as crianças deviam ser felizes com a sua família e ter o que comer, o que vestir e ter muito carinho, amor para serem sempre felizes..."

Preocupação Social e Ambiental:

- o Criar abrigos para os animais;
- o Ajudar as pessoas sem abrigo e as crianças que precisam;
- o Muitas crianças apelam para a despoluição dos rios e para a redução do lixo e educação ambiental;
- o Algumas crianças referem o Aterro como um local que precisa de atenção e sugerem a reconversão em espaço de natureza e do brincar;

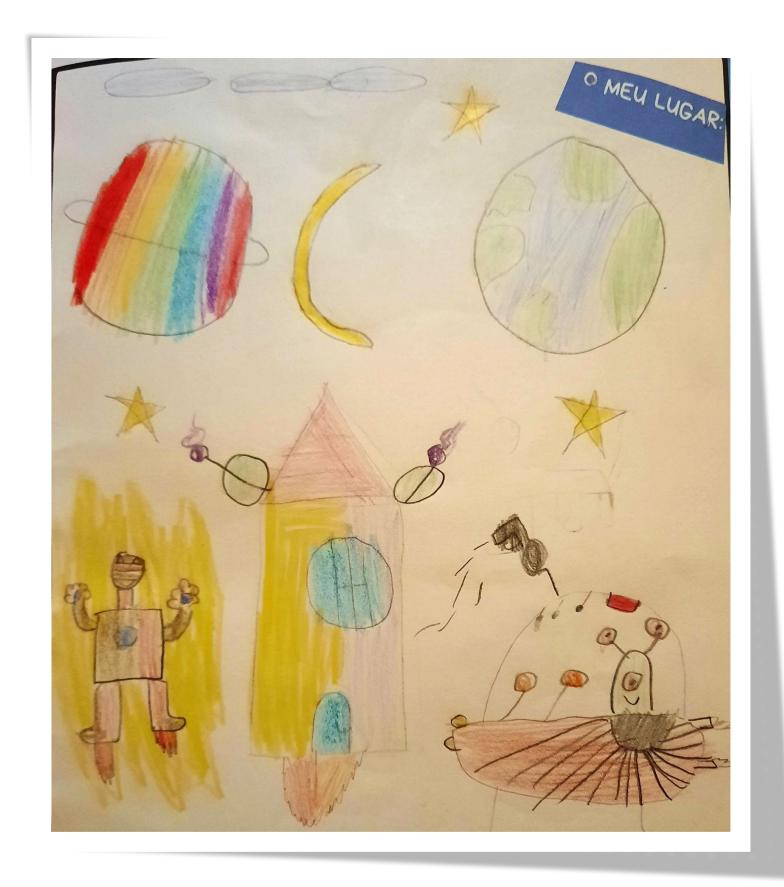












Proposições de caráter imaginativo:

- o Construir foguetões, viajar por todos os planetas do universo, transformar as casas e os carros em naves espaciais, voar sem asas;
- o Criar um beliche de 100 andares com elevador;
- o Inventar uma máscara invisível que proteja do covid;
- o Passagens secretas entre as casas;
- o Criar livros mágicos, em hologramas, bolas de futebol virtuais e mobiliário flutuante;
- o Gelados infinitos e gratuitos;













A gamificação tem um enorme potencial de aproximação dos jovens aos lugares onde residem e de co-criação colaborativa de futuros desejados.

RECURSOS

As Serras, o contato com a natureza, a gastronomia, a cultura local e as pessoas;

PROBLEMAS

O trânsito, a dificuldade de mobilidade sem carro; a falta de alguns equipamentos culturais e a pouca relação dos fregueses com a Serra







O QUE APRENDERAM?





as saudades de brincar ao ar livre o compreender a história do lugar o valor da proximidade o direito de opinar que é preciso fazer mudanças "Devemos interessar-nos pelo passado da nossa região; ajudar a melhorar os lugares que gostamos; aproveitar o tempo em família; preservar a natureza; valorizar o que é regional; desligar-nos das tecnologias e fazer mais caminhadas por lugares únicos e cheios de vida; valorizar as inovações da região; valorizar o que a natureza dá e não destruí-la"







PRÓXIMOS PASSOS









EXPOSIÇÃO

AÇÕES EXPERIMENTAIS







GRANDE EQUIPA!







Divisão de Inovação, Planeamento e Apoio ao Investimento - DIPAI

Divisão de Cidadania e Juventude - DCJ

Divisão de Educação, Saúde e Ação Social - DESAS Divisão de Tecnologias de Informação e Multimédia -DTIM

Divisão de Educação, Saúde e Ação Social - DESAS

Divisão de Ambiente - DA (Projeto BiodiverCities)

















OBRIGADA













