• INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL •

Technopolitics in Urban Regeneration

Co-creating Public Spaces

24 JUN - 06 JUL / 2019

ISCTE IUL
Instituto Universitário de Lisboa

ISTAR IUL
Information Sciences, Technologies and Architecture Research Center
ISCTE-INSTITUTO UNIVERSITÁRIO DE LISBOA

DINAMIA'CET
Centre for Socioeconomic and Territorial Studies

FAB LAB

CASCAIS Tudo começa nas pessoas

Civic Laboratory

+

Participatory Toolkits

Ana Carolina Cardoso, Phd _ Arquitetura Digital, ISCTE-IUL

Ana Catarina Graça, Phd _Cidades e Territórios, ISCTE-IUL

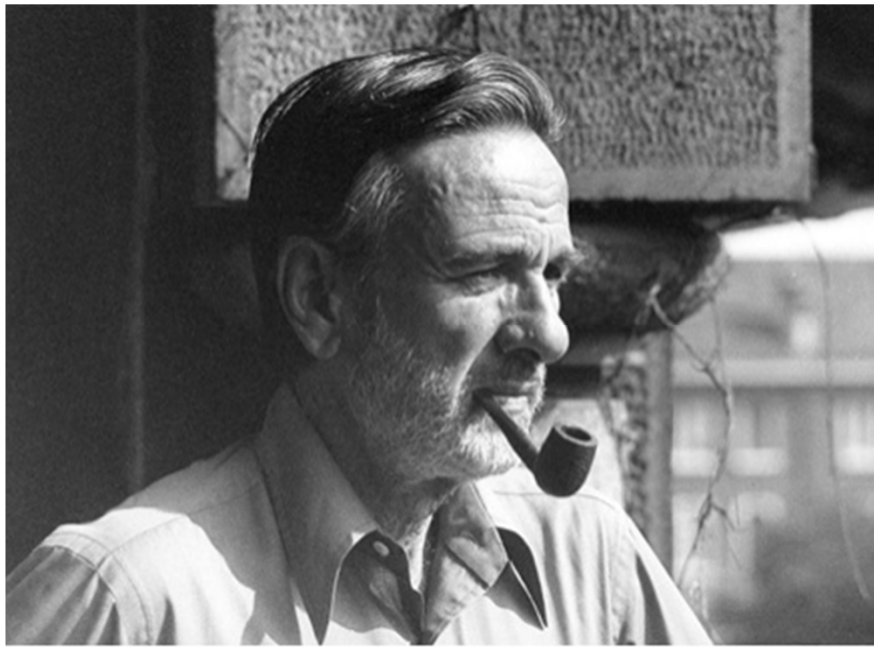
TUR Co-creating Public Spaces

· INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL ·

24 JUN - 06 JUL / 2019

ISCTE-IUL + CM Cascais

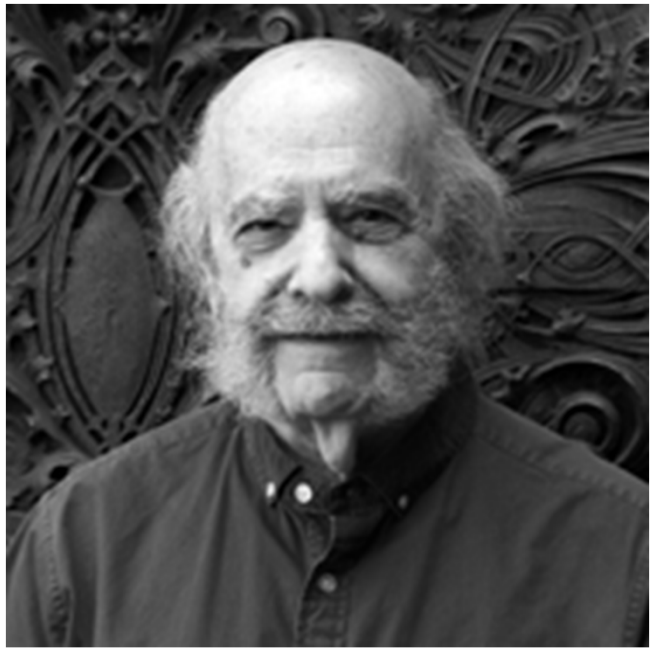
O QUE É PARTICIPAÇÃO NA ARQUITETURA?



“It was a question of rediscovering the reasons for being an architect (...)”

Giancarlo de Carlo . Architecture´s Public . 1992

Participatory design



"... this approach is based on the democratic concept whereby people affected by design decision should be involved in the process of making decisions"

Henry Sanoff . Participatory Design. Theory & Techniques . 1990

Metodologia

APPLIED THEORY

SUMMARY
- Provides the historical and methodological grounding for understanding participatory design as a methodology
- Describes its research designs, methods, criteria, and limitations
- Provides guidance for applying it to technical communication research

The Methodology of Participatory Design

CLAY SPINUZZI

INTRODUCTION

Technical communicators have begun writing quite a bit about participatory design, sometimes with a fervor that rivals that with which we used to write about T-units or think-aloud protocols. The terms *participatory design* and *user-centered design* are being broadly applied in the philosophical and pedagogical work of technical communication (Blythe 2001; Henry 1998; Johnson 1998; Salvo 2001; Spinuzzi 2003), methods associated with those terms are being applied in technical communication research (Mirel 1998, 2003; Smart 2003; Smart and Whiting 2002; Smart, Whiting, and DeTienne 2002; Spinuzzi 2002a, 2002c, in press; Wixon and Ramey 1996); and prototypes in particular are often presented as a vital part of iterative usability (see, for example, Barnum 2002, Chapter 4; Smart and Whiting 2002). But that breadth of application has often come at the price of imprecision. It's hard to find a good *methodological* explanation of participatory design.

That lack of a strong methodological explanation is not just technical communication's problem, though. Participatory design is often discussed in human-computer interaction, computer-supported cooperative work, and related fields as a *research orientation* or even a *field* (see Muller 2002, p. 1,052) rather than a methodology. The distinction may be important in principle, but in practice, it has become an escape hatch that allows practitioners to label their work "participatory design" without being accountable to established, grounded precedent.

By looking at that established precedent, I argue, we *can* define participatory design as a methodology, even if it's a loose one. And I believe it's time we did. Without such a definition, we can't hold ourselves accountable to participatory design or build on a coherent body of knowledge. Consequently, we have trouble applying participatory design rigorously to our technical communication projects, and we tend to think of participatory design as an approach to design rather than a rigorous research methodology.

In this article, I discuss participatory design as a research methodology, characterizing it as a way to understand *knowledge by doing*: the traditional, tacit, and often invisible (in the sense of Nardi and Engeström 1999; Muller 1999) ways that people perform their everyday activities and how those activities might be shaped productively. I first define and describe *what* participatory design research is. I describe participatory design research in terms of its paradigm, methodology, research design, and methods. With this definition and description as a framework, I next discuss *why* we should pursue participatory design studies. In this section, I discuss the benefits of knowledge by doing and provide evaluative criteria to use as guidelines for creating and assessing participatory design research. Finally, I explore the implications of understanding participatory design as a research methodology, and I discuss some practical applications.

WHAT IS PARTICIPATORY DESIGN RESEARCH?

Participatory design *is* research. Although it has sometimes been seen as a design approach characterized by user involvement (Johnson 1998), participatory design has its own highly articulated methodological orientation, methods, and techniques, just as does participatory action research, the approach on which it is based (Gliesne 1998). Implementations of participatory design do vary in their attention to rigor and validity (Spinuzzi in press), but they all reflect a commitment to sustained, methodical investigation according to grounded methodological principles, as we'll see below.

Participatory design is rather different from most research conducted by technical communicators, though it

Manuscript received 11 August 2004, revised 24 November 2004; accepted 28 November 2004.

"In this methodology, design is research"

Clay Spinuzzi . The Methodology of Participatory Design . 2005

TUR Co-creating Public Spaces
• INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL •
24 JUN - 06 JUL / 2019
ISCTE-IUL + CM Cascais

Colaboração e Comunidade

"Citizens´attachment to places in their community can help to inspire action because people are motivated to protect and improve places that are meaningful to them"

Henry Sanoff . Multiple Views of Participatory Design . 2006

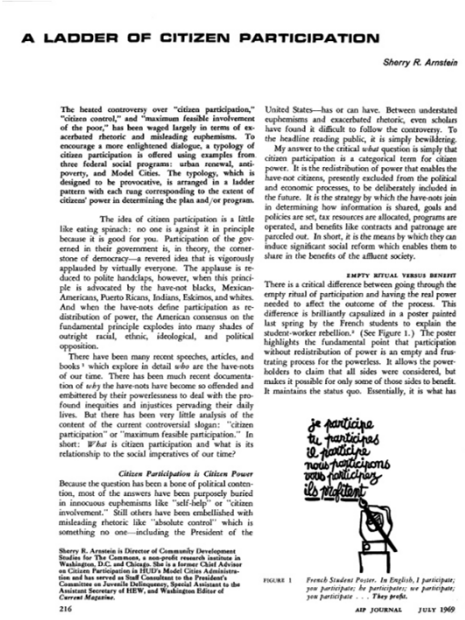
Democracia Participativa

"In a participatory democracy, collective decision-making is highly decentralized throughout all sectors of society, so that all individuals learn participatory skills and can effectively participate in various ways in the making of all decisions that affect them."

Henry Sanoff . Multiple Views of Participatory Design . 2006

Métodos de Participação

Níveis de Participação



A LADDER OF CITIZEN PARTICIPATION

Sherry R. Arnstein

The heated controversy over "citizen participation," "citizen control," and "maximum feasible involvement of the poor," has been waged largely in terms of exacerbated rhetoric and misleading euphemisms. To encourage a more enlightened dialogue, a typology of citizen participation is offered using examples from three federal social programs: urban renewal, anti-poverty, and Model Cities. The typology, which is designed to be provocative, is arranged in a ladder pattern with each rung corresponding to the extent of citizens' power in determining the plan and/or program.

The idea of citizen participation is a little like eating spinach: no one is against it in principle because it is good for you. Participation of the governed in their government is, in theory, the cornerstone of democracy—a revered idea that is vigorously applauded by virtually everyone. The applause is reduced to polite handclaps, however, when this principle is advocated by the have-not blacks, Mexican-Americans, Puerto Ricans, Indians, Eskimos, and whites. And when the have-nots define participation as redistribution of power, the American consensus on the fundamental principle explodes into many shades of outright racial, ethnic, ideological, and political opposition.

There have been many recent speeches, articles, and books [1] which explore in detail *who* are the have-nots of our time. There has been much recent documentation of *why* the have-nots have become so offended and embittered by their powerlessness to deal with the profound inequities and injustices pervading their daily lives. But there has been very little analysis of the content of the current controversial slogan: "citizen participation" or "maximum feasible participation." In short: *What* is citizen participation and what is its relationship to the social imperatives of our time?

Citizen Participation is Citizen Power

Because the question has been a bone of political contention, most of the answers have been purposely buried in innocuous euphemisms like "self-help" or "citizen involvement." Still others have been embellished with misleading rhetoric like "absolute control" which is something no one—including the President of the United States—has or can have. Between understated euphemisms and exacerbated rhetoric, even scholars have found it difficult to follow the controversy. To the headline reading public, *it is* simply bewildering.

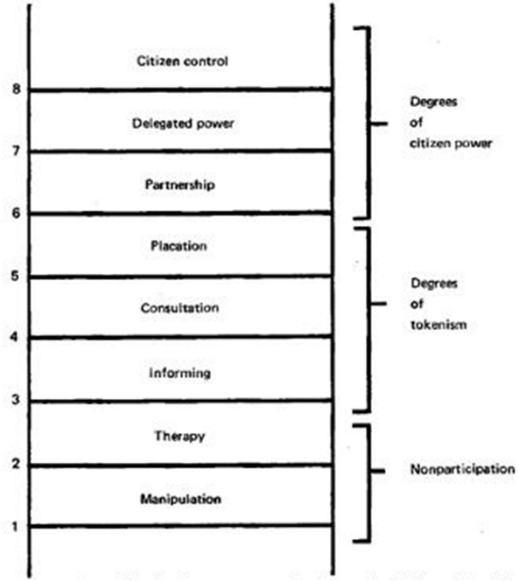
My answer to the critical *what* question is simply that citizen participation *is* a categorical term for citizen power. It is the redistribution of power that enables the have-not citizens, presently excluded from the political and economic processes, to be deliberately included in the future. It is the strategy by which the have-nots join in determining how information is shared, goals and policies are set, tax resources are allocated, programs are operated, and benefits like contracts and patronage are parceled out. In short, *it* is the means by which they can induce significant social reform which enables them to share in the benefits of the affluent society.

EMPTY RITUAL VERSUS BENEFIT

There is a critical difference between going through the empty ritual of participation and having the real power needed to affect the outcome of the process. This difference is brilliantly capsulized in a poster painted last spring by the French students to explain the student-worker rebellion.[2] (See Figure 1.) The poster highlights the fundamental point that participation without redistribution of power is an empty and frustrating process for the powerless. It allows the power-holders to claim that all sides were considered, but makes it possible for only some of those sides to benefit. It maintains the status quo. Essentially, it is what has

FIGURE 1 *French Student Poster. In English, I participate; you participate; he participates; we participate; you participate . . . They profit.*

Sherry R. Arnstein is Director of Community Development Studies for The Commons, a non-profit research institute in Washington, D.C. and Chicago. She is a former Chief Advisor on Citizen Participation in HUD's Model Cities Administration and has served as Staff Consultant to the President's Committee on Juvenile Delinquency, Special Assistant to the Assistant Secretary of HEW, and Washington Editor of *Current* Magazine.

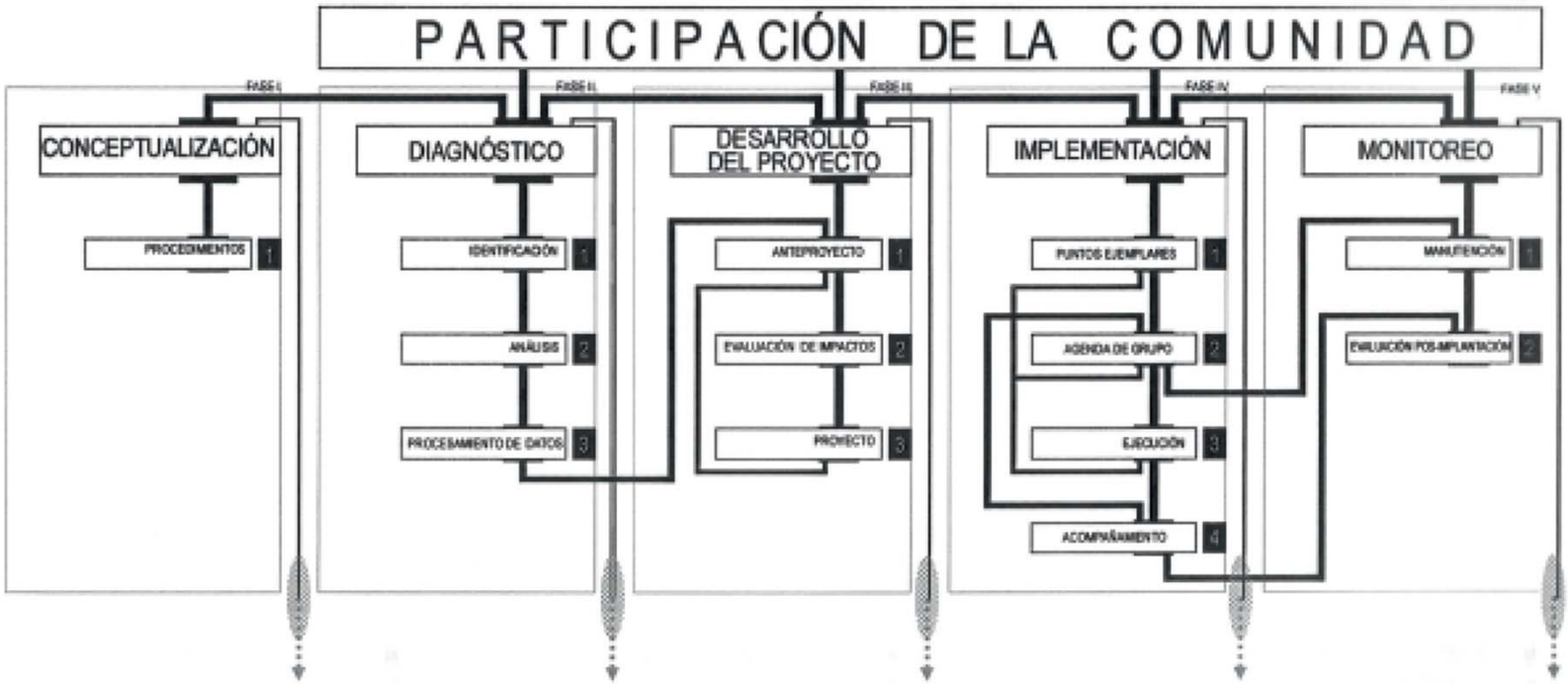


Sherry R. Arnstein . A Ladder of Citizen Participation . 1969

María Cecilia Múnera López . De la participación destructora a la participación sinérgica . 2008

Métodos de Participação

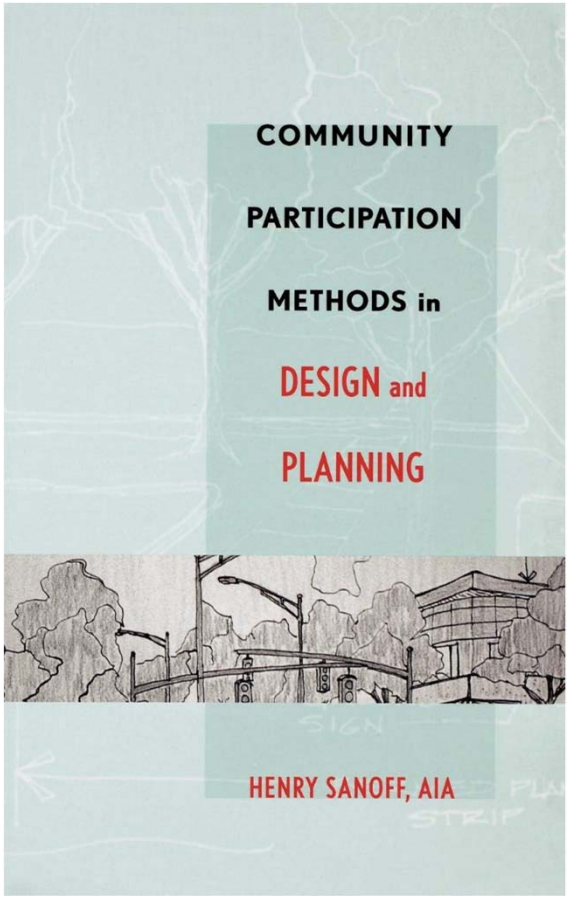
Fases dos Processos de Participação



Jorge Mario Jáuregui. Metodologia Participativa

Métodos de Participação

Métodos e Técnicas



Henry Sanoff . Community Participation Methods in Design and Planning . 2000

Métodos de Consciencialização

Exposições, Meios de Comunicação, Visitas de Campo

Métodos de Interação em Grupo

Workshops, Processo de Grupo, Círculos de Estudo, Brainstorming, Montagem de Imagens, Mapas, Diagramas, Maquetes

Jogos Participativos

Métodos Indiretos

Questionários, Entrevistas

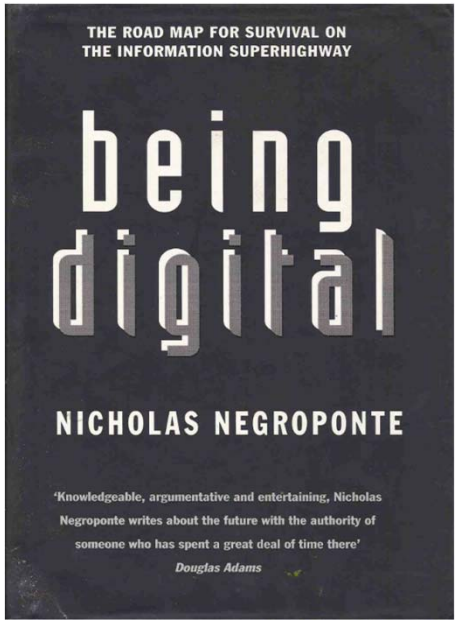
Métodos Abertos

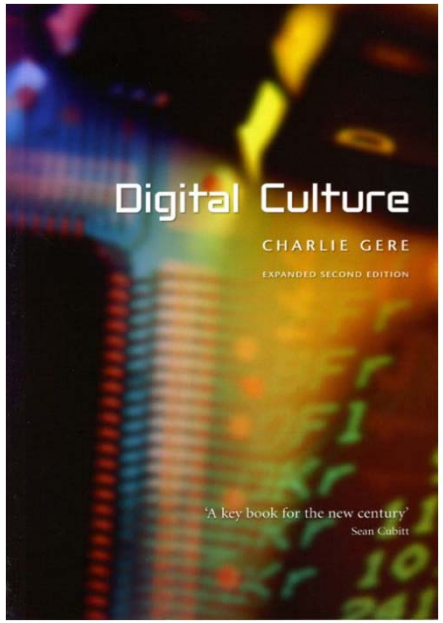
Televisão Participativa, Boletim de Planeamento, Tecnologia Digital, Exposições Interativas

PARTICIPAÇÃO NA ERA DIGITAL

Observamos profundas transformações na forma como as pessoas se relacionam entre si e com o espaço urbano. As cidades de hoje, são agora espaços híbridos entre o físico e o digital. onde as tecnologias digitais passaram a ser parte integrante da nossa cultura. (Gere, 2002; Negroponte,1995)

Emergem novas formas de participação e colaboração que tem nos levado a repensar a forma como construímos, planeamos e gerimos as nossas cidades.



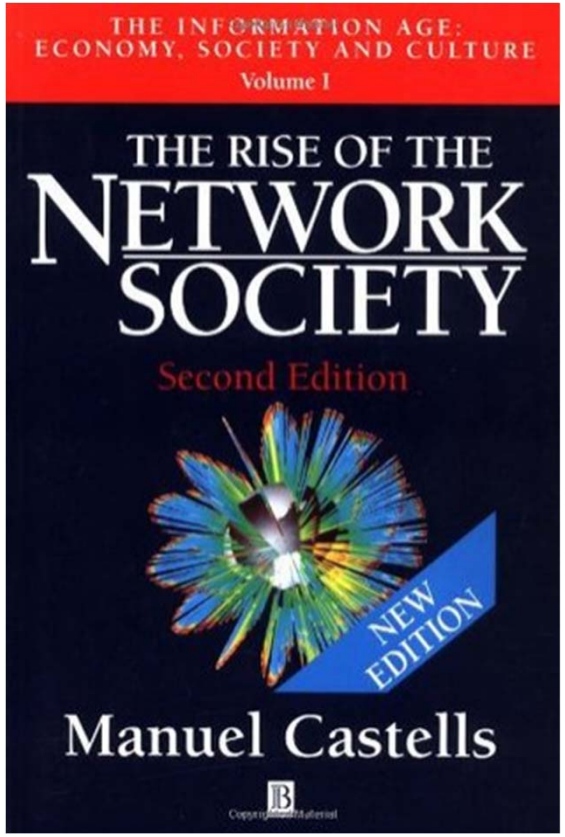


REDES DIGITAIS

O POTENCIAL DAS REDES COLABORATIVAS DIGITAIS NA PRODUÇÃO DE CIDADE

“A SOCIEDADE EM REDE”

“enquanto as redes são uma forma antiga de organização na experiência humana, as tecnologias de redes digitais, características da Era da Informação, potencializaram as redes sociais e organizacionais de forma a permitir sua expansão [...]. A sociedade em rede se constituiu como um sistema global”. (Castells, 2010:xviii) onde grupos de pessoas podem conectar-se e articular-se em redes locais e globais para se organizarem em torno de objetivos ou questões coletivas.



TECNOLOGIAS BOTOM-UP

MOVIMENTO DE CÓDIGO ABERTO

O movimento de código aberto - livre possibilidade de modificar, copiar e distribuir conteúdos de forma aberta e gratuita – tem permitido explorar “o potencial das redes de comunicação para promover a difusão do conhecimento livre” (Sá, 2015:6) proporcionando informações mais abertas e transparentes.

Fonte: Ecossistema Urbano

CONHECIMENTO ABERTO

CROWDSOURCING - COLABORAÇÃO COLETIVA

Colaboração global.

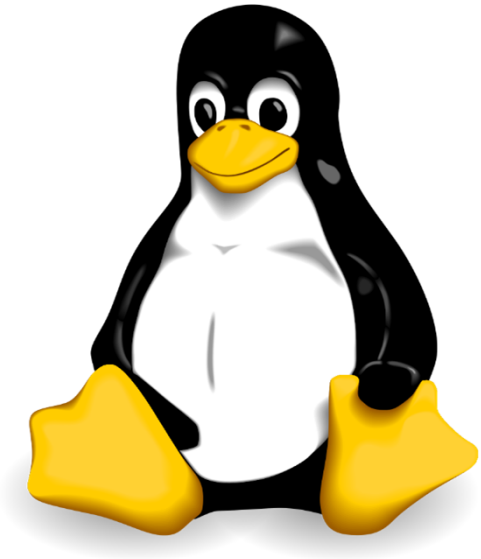
Princípio da colaboração voluntária e da participação em massa

Wikipédia - uma página viva onde qualquer um pode editar ou modificar o conteúdo

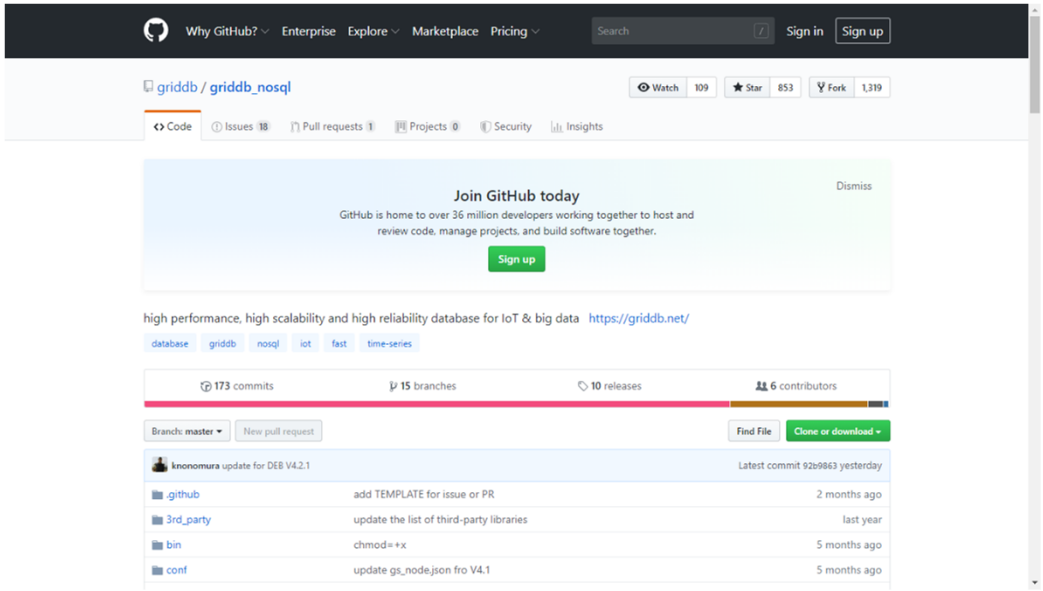
WIKIPEDIA
The Free Encyclopedia

CULTURA “OPEN”

SOFTWARE LIVRE E CÓDIGO ABERTO



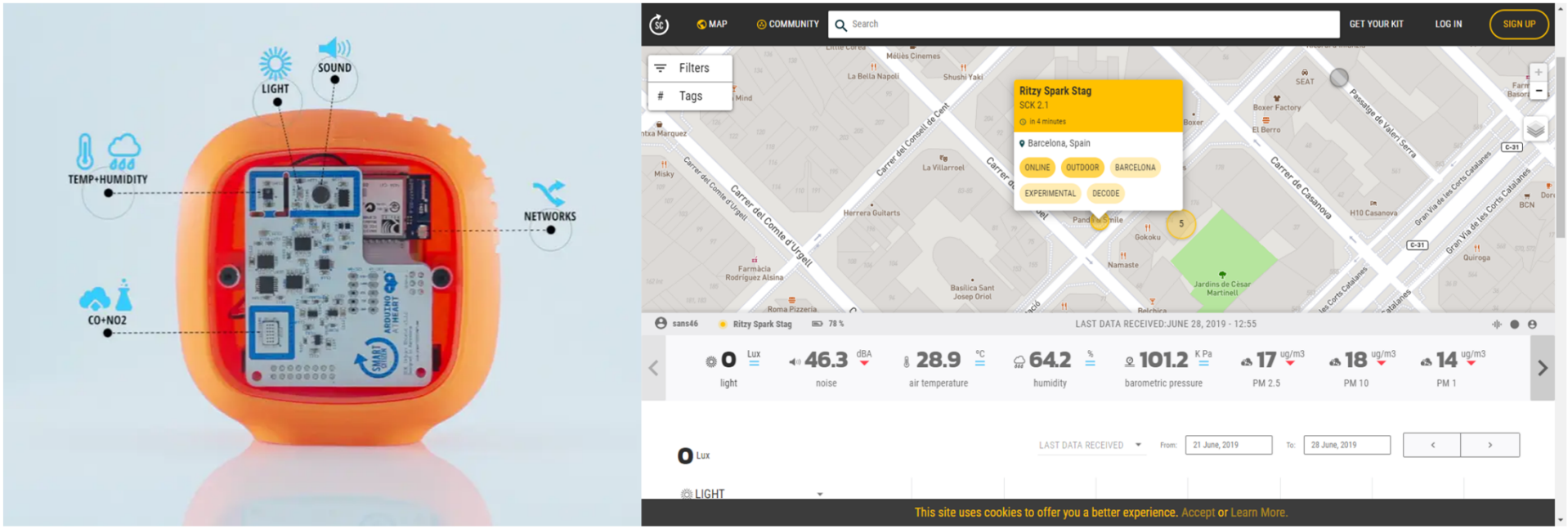
Sistema Operacional de código aberto - Linux (programadores voluntários)



GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte com controle de versão usando o Git. Ele permite que programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e/ou Open Source de qualquer lugar do mundo.
https://github.com

CULTURA “OPEN”

HARDWARE LIVRE E CÓDIGO ABERTO
SMART CITIZEN



Smart Citizen - Monitoramento da qualidade do ar
Fonte: https://smartcitizen.me

TUR Co-creating Public Spaces
· INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL ·
24 JUN - 06 JUL / 2019
ISCTE-IUL + CM Cascais

“OPEN DESIGN” E O “DO IT WITH OTHERS" (DIWO)

DESENHAR E PRODUZIR PARA E COM OS OUTROS

Do cruzamento entre o movimento de código aberta e o *do it with others,* emergiu o conceito de *open design* (ou ainda design livre, ou aberto) na qual pessoas de diversas áreas e/ou globalmente conectadas, podem desenvolver soluções em conjunto com (e/ou para) comunidades abertas desde o desenho à sua materialização.

Revolução Digital
Que envolve a fabricação das coisas
TUR Co-creating Public Spaces
· INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL ·
24 JUN - 06 JUL / 2019
ISCTE-IUL + CM Cascais

Fab Lab House. Fonte: IAAC

Protese 3D produzida no Garagem Fab Lab para o Italo no programa Fantástico. Fonte: Globo

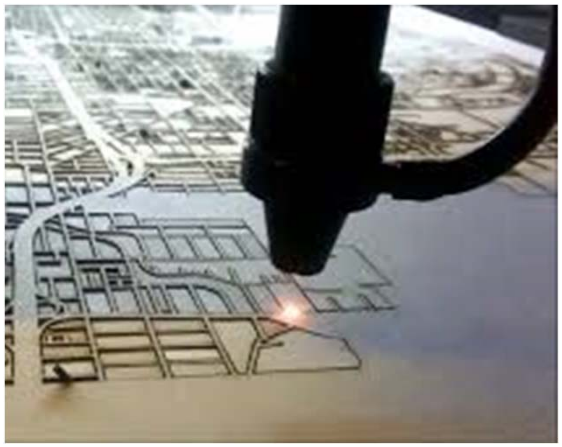
Obra ID Expandida da artísta Anaisa Franco. Fonte Garagem Fab Lab

Kinematics Dress impresso em 3D
Fonte: Nervous System

TRANSIÇÃO DOS MEIOS DE PRODUÇÃO

Individual
Artesanal

Industrial
Produção em massa
1760–1820/1840



Digital
Acessível
Ano 2000

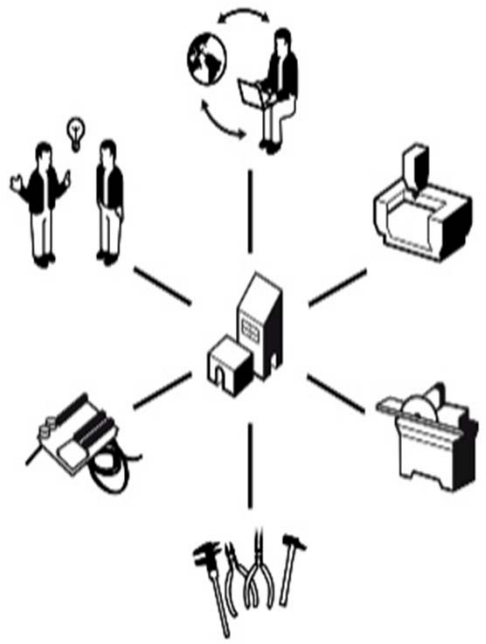
TECNOLOGIAS DIGITAIS DE FABRICAÇÃO

CC BY NC ND

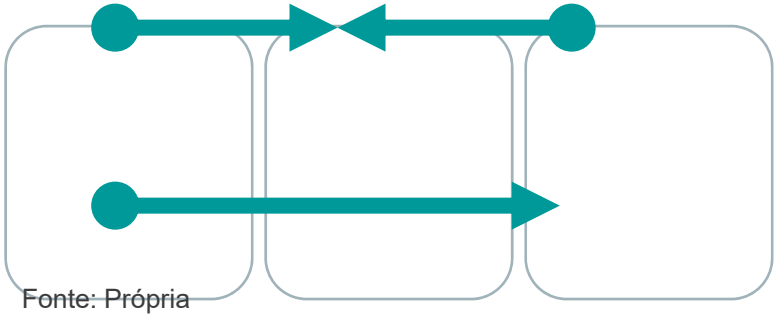
> Fabricação Digital (impressoras 3D; fresadoras cnc; cortadores a laser: Acessível em Fab Labs e Maker spaces; Infraestrutura comum

> Design: Diferentes formas de coperação – Design aberto e co-criação

> Movimento DIWO: Democratização; Experimentação; Documentação; Design aberto + Co-criação + Co-produção + Fabricação Digital

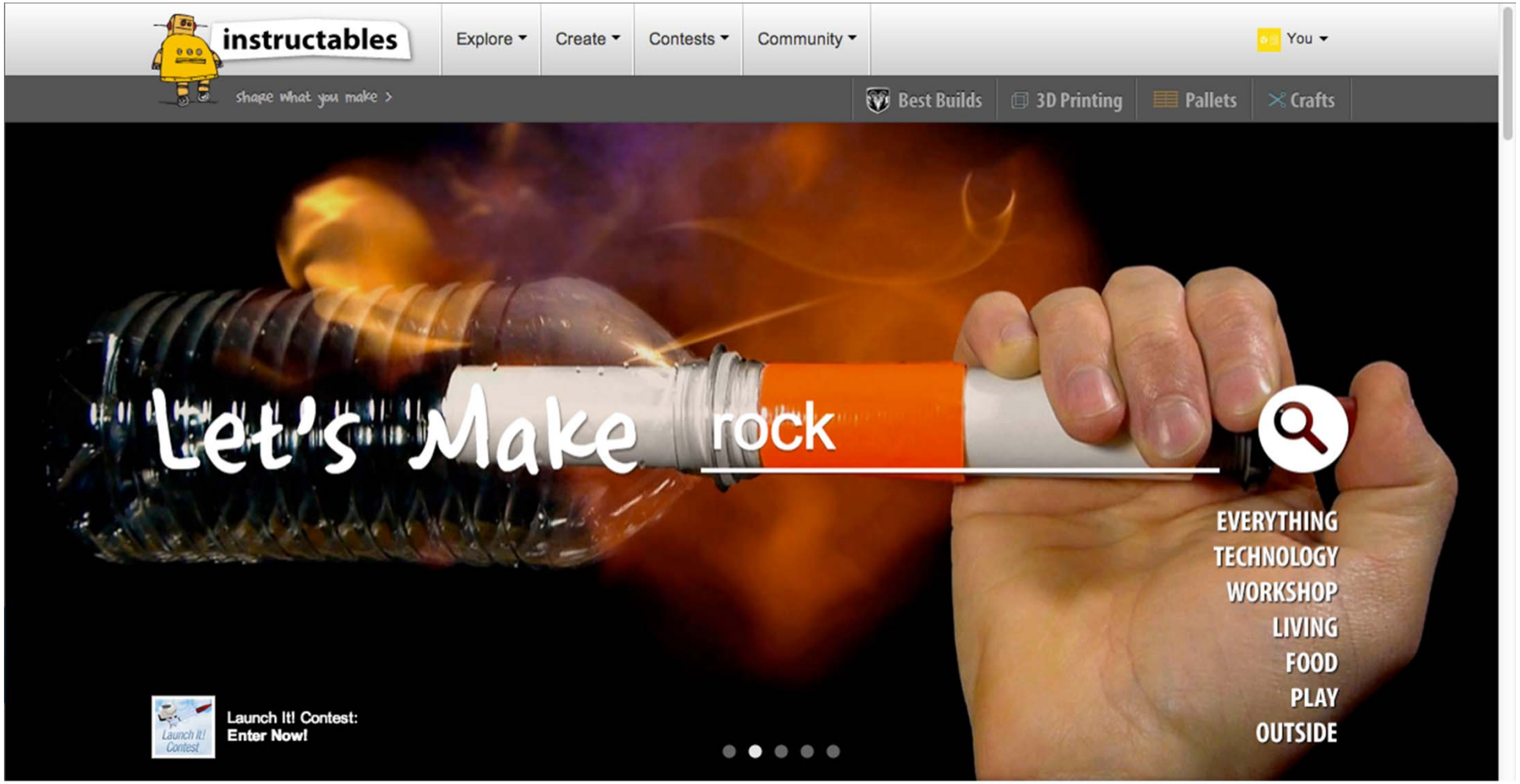


Fonte: Laura Pandelle, 2013

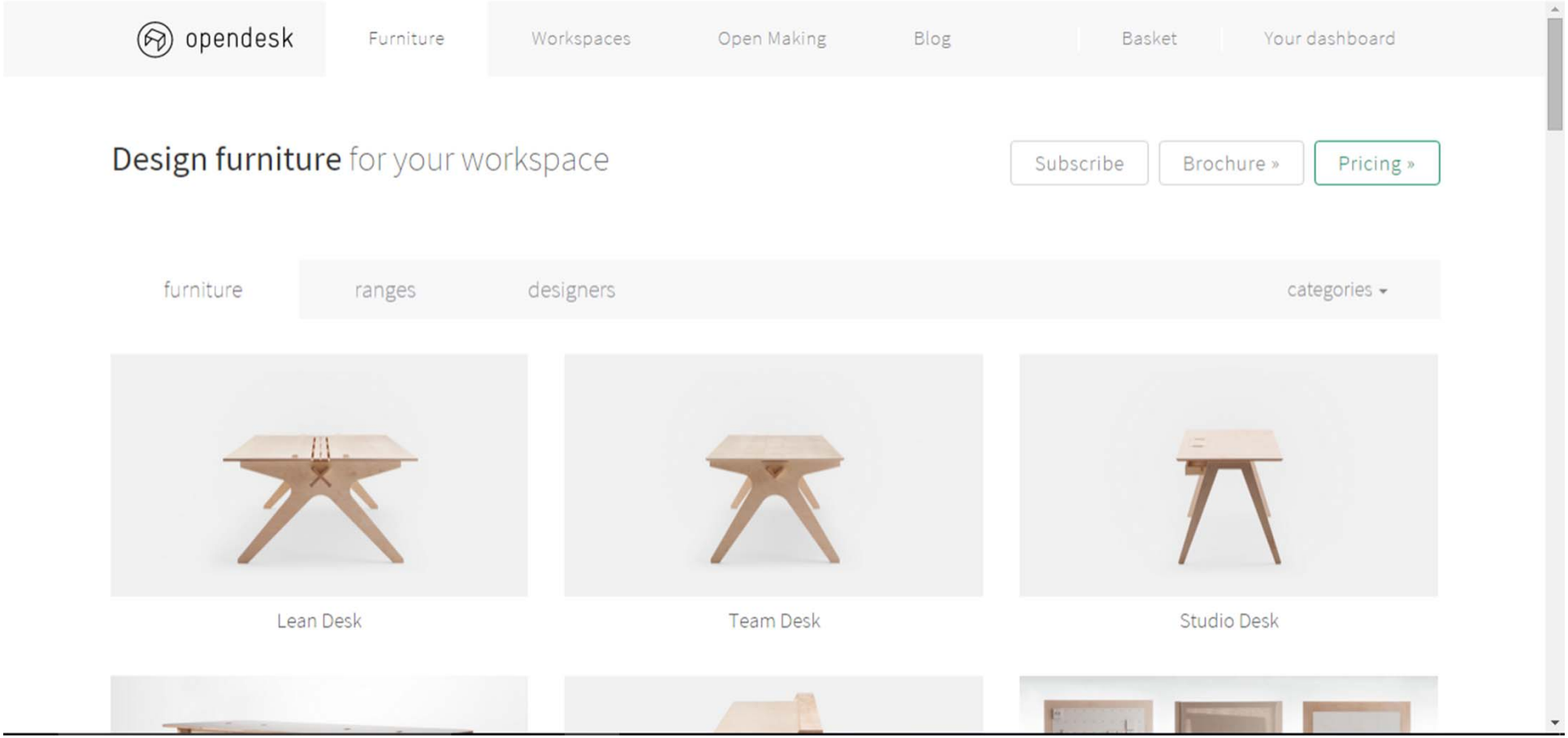


Fonte: Própria

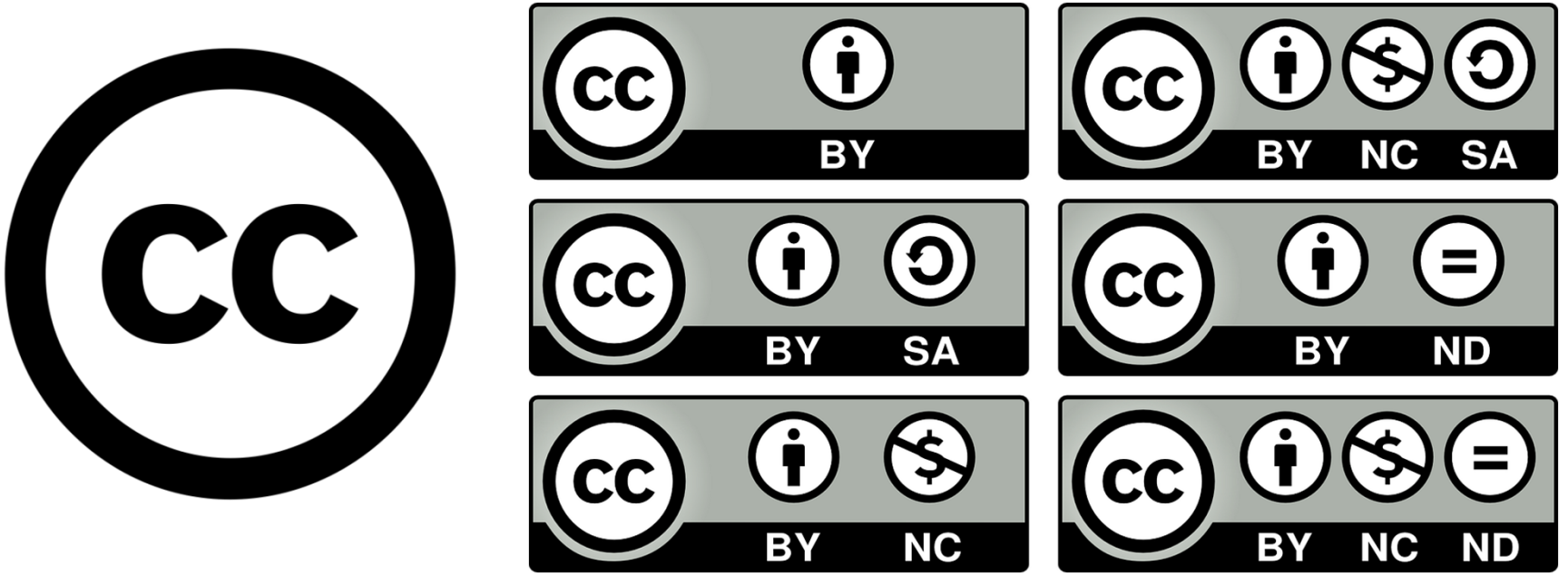
Fonte: Stappers, et al, 2011



TUR Co-creating Public Spaces
• INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL •
24 JUN - 06 JUL / 2019
ISCTE-IUL + CM Cascais


opendesk
Furniture
Workspaces
Open Making
Blog
Basket
Your dashboard
Design furniture for your workspace
Subscribe
Brochure »
Pricing »
furniture
ranges
designers
categories
Lean Desk
Team Desk
Studio Desk

CONHECIMENTO ABERTO - CREATIVE COMMONS



Fonte: Creative Commons

Civic Wise - Metodologia aberta de co-criação - Civic Design

> **Rede internacional distribuida e aberta**, composta por mais de 400 arquitetos, urbanistas e designers ao redor do mundo.

> Promover a **inovação cívica** nos territórios através do engajamento dos cidadãos, do **design aberto** e **urbanismo colaborativo**. A ideia da plataforma é ajudar cidadãos e coletivos a desenvolver projetos liderados pela comunidade, fornecendo não só protocolos e ferramentas para um processo de co-design, mas também auxilia na articulação entre os diversos atores.

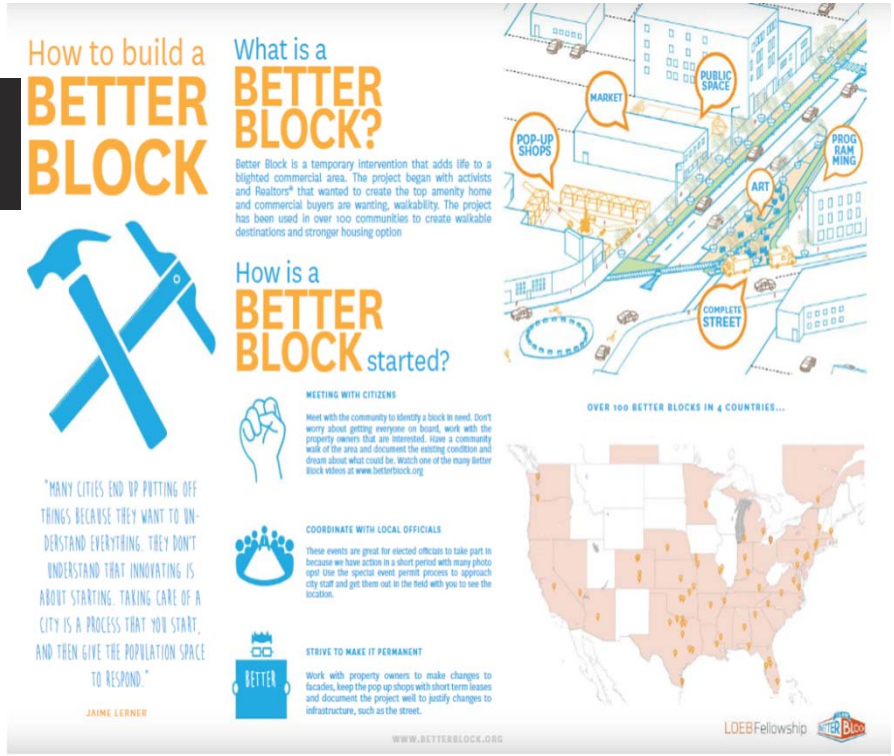
(civicwise.org)

Fonte: civicwise

BETTER BLOCK, EUA

> Metodologia de intervenção “How to Build a Better Block”, compartilhada sob a licença “Creative Commons

> Biblioteca Wikiblock com designs de código aberto voltados para mobiliário urbano. Qualquer pessoa que saiba usar um software vectorial pode baixar os desenhos disponibilizados sobre a licença “Creative Commons” e cortar numa fresadora cnc (máquina auxiliada por computador).



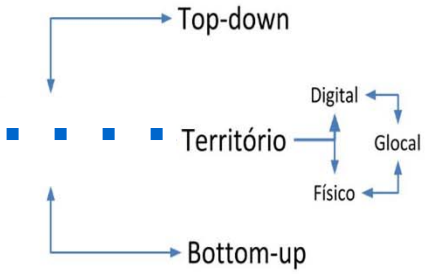
DA CIDADANIA 2.0 À INOVAÇÃO CIDADÃ

“A inovação cidadã entende a inovação como um processo coletivo que forma parte da própria natureza humana e que se assenta sobre a capacidade de escuta e sobre o indisciplinar e que atua sempre de modo situado. Esta inovação é a que pode abordar os problemas crônicos de uma forma orgânica. Portanto a inovação cidadã não é algo suscetível de ser planificado nem forçado, mas sim existem mecanismos que podem impulsioná-la por meio de sua visibilização, da toma de consciência das pessoas e da criação de infraestruturas a seu serviço.”

Juan Freire

ESPAÇOS PARA A INOVAÇÃO CIDADÃ

LABORATÓRIOS BASEADOS NOS CIDADÃOS



> **Espaços de experimentação** onde indivíduos e grupos podem se envolver de forma colaborativa na criação de **projetos abertos**, podendo exercer o seu direito a uma cidade centrada nas suas necessidades comuns. “Permitem explorar no espaço físico das cidades as novas formas de ação coletiva que estão surgindo na rede” (SEGIB, 2014),

> Fab Labs, Makerspaces; Living Labs; Hacklabs; medialabs, etc

Fonte: Própria

MIT MEDIA LAB, EUA (1985)

PRECURSOR DOS LABORATÓRIOS CÍVICOS

> Fundado por Nicholas Negroponte

>Media Lab faz parte do departamento de pesquisa da escola de arquitetura e Urbanismo da MIT (Massachusetts Institute of Technology).

> Psquisa e Desenvolvimento de tecnologias centradas no ser humano

> principal fonte de financiamento provém de mais de 60 patrocinadores corporativos

MEDIA LAB PRADO (2000)

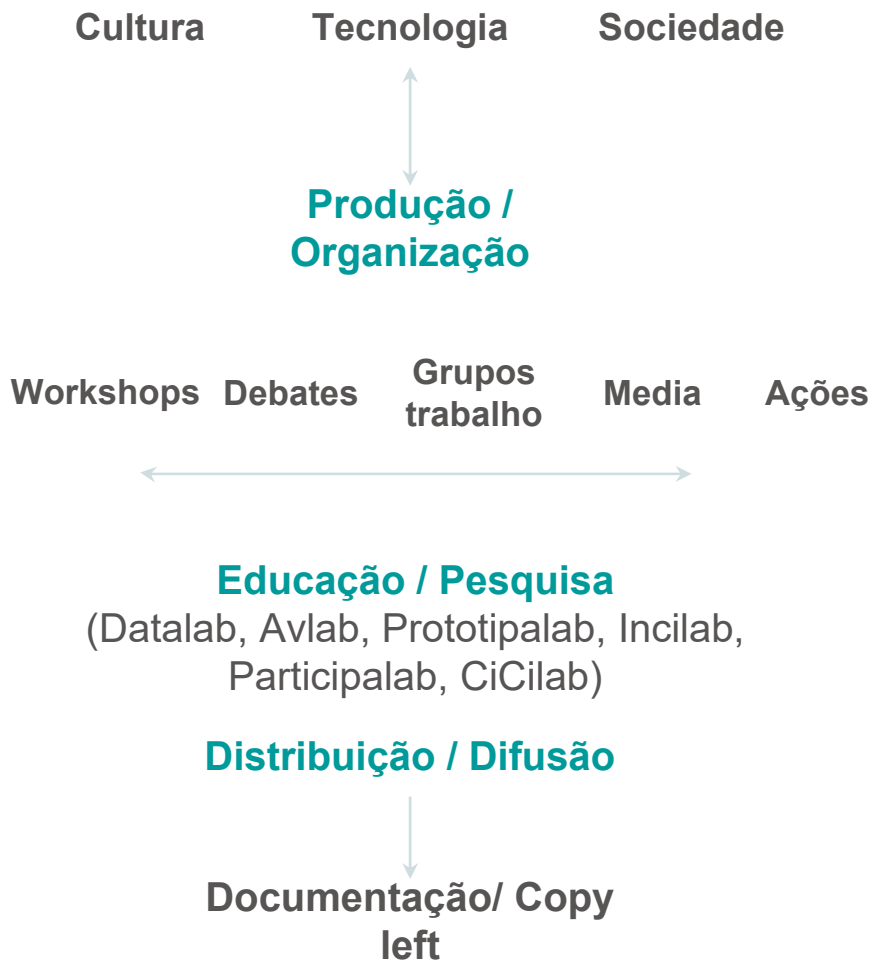
> Espaço governamental localizado no centro de Madrid. Surgiu em 2000

> Laboratório cidadão de co-produção, investigação e difusão da cultura livre, que explora formas de experimentação e aprendizado colaborativo através do trabalho em rede.

> Atividades: Convocatórias abertas para a produção de projetos; grupos de trabalho, comunidades de aprendizagem e debates

> Programa Experimenta Distrito do InCilab (laboratório de Ciência Cidadã)

(medialab-prado.es)



Fonte: Própria

Experimenta Distrito, Bairro Puente Vallecas

InCiLab
Laboratorio de Innovación Ciudadana

> Bairro como laboratório de experimentação

> Convocatórias abertas de projetos colaborativos com base nas necessidades das pessoas e coletivos locais (Proposição, colaboração, mediação) – Escuta, participação e envolvimento

> Atividades de produção para o desenvolvimento colaborativo dos projetos selecionados no bairro

> Os projetos desenvolvimendos têm que ser documentados e divulgados na rede do Medialab

Fonte: Própria

REDE DE LABS DE INOVAÇÃO CIDADÃ IBERO-AMERICANA (2013)

> Um projeto coordenado pela Secretaria-Geral Ibero-americana que surgiu com o objetivo de promover a inovação cidadã na Ibero-América com o fim de fomentar a transformação social, a governação democrática, e o desenvolvimento social, cultural e económico.

https://www.innovacionciudadana.org

António Lafuente, investigador -labs cidadãos e procomum, Madrid

DESAFIOS “Como medir o impacto destas ações no território sem ordenar?” “Como juntar todos os atores locais para trabalhar em conjunto?’

Marcos Garcia, Diretor do Medialab Prado, Madrid

DESAFIOS “Como abrir o laboratório a todos?” “Como preparar um plano de saída do bairro?”
“É necessário pensar numa ação a longo prazo”

Cynthia Mendonça, Mentora na Rede de Laboratórios de Inovação Cidadã Ibero-americana e Fundadora do Silo, Rio de Janeiro

DESAFIOS “Como dar continuidade aos projetos prototipados?”
“Que apoio são necessários?”
“É necessária uma maior sistematização do trabalho que tem sido realizado em rede dentro destes laboratórios”

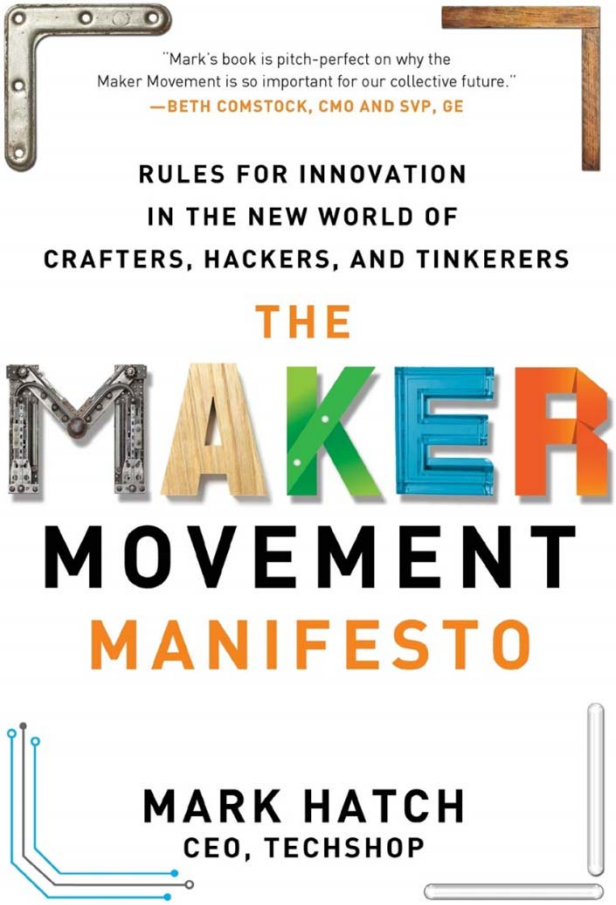
CULTURA MAKER

FAB LABS (2001) MAKER SPACES (2005)

> CONHECIMENTO ABERTO - OPEN SOURCE
Livre possibilidade de utilizar, Replicar E Modificar, Facilitando A Partilha E Melhoria Contínua

> CULTURA DO FAÇA VOCÊ MESMO, DO-IT-YOURSELF
Consertar, Modificar, Fabricar por conta própria

> ACESSO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE FABRICAÇÃO - FABRICAÇÃO DIGITAL
Mais Rápida, De Baixo Custo, Alta Qualidade E Precisão, Personalizável E De Baixa Escala



CULTURA HACKER

PRIMEIRO HACKLAB SURGIU NA ALEMANHA (DÉCADA 80)

> CONHECIMENTO ABERTO - OPEN SOURCE

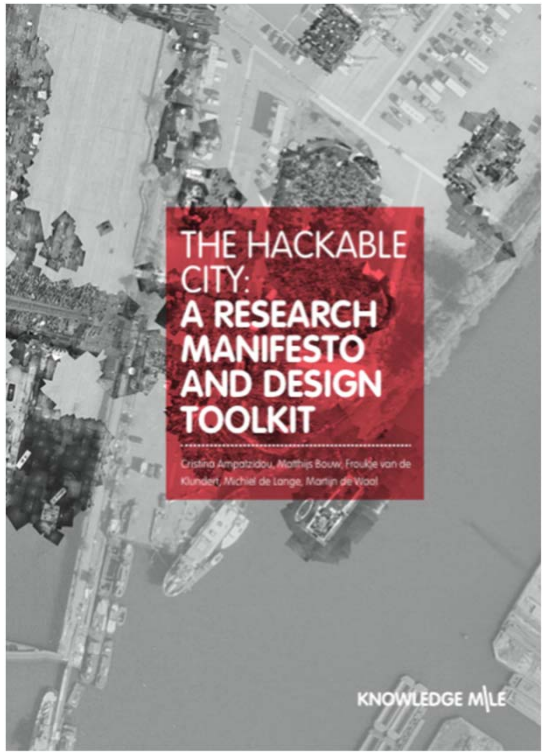
Livre possibilidade de utilizar, Replicar E Modificar, Facilitando A Partilha E Melhoria Contínua

> CULTURA DO FAÇA VOCÊ MESMO, DO-IT-YOURSELF

Consertar, Modificar, Fabricar por conta própria

> ACESSO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE FABRICAÇÃO - FABRICAÇÃO DIGITAL

Mais Rápida, De Baixo Custo, Alta Qualidade E Precisão, Personalizável E De Baixa Escala



Participação com Toolkits

"(...) a collection of tools that area used in combination to serve a specific purpose"

Elizabeth Sanders . A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design . 2010

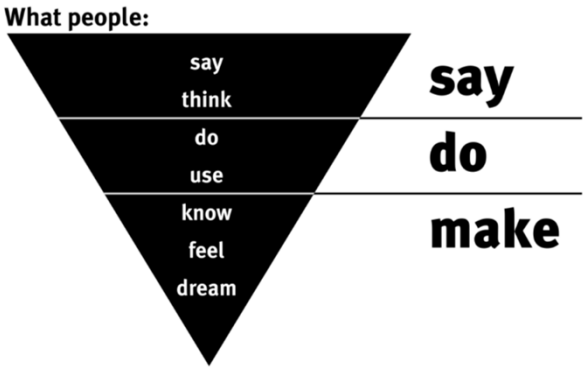
Um Toolkit em participação representa um conjunto de ferramentas que permite, a qualquer pessoa, colaborar no processo de criação, através da manipulação de elementos físicos a duas e / ou três dimensões.

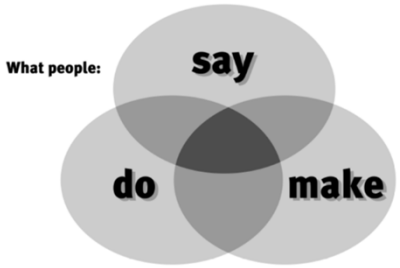
Toolkits Emocionais

colagens ou diários

Toolkits Cognitivos

Mapas, maquetes, diagramas, ...



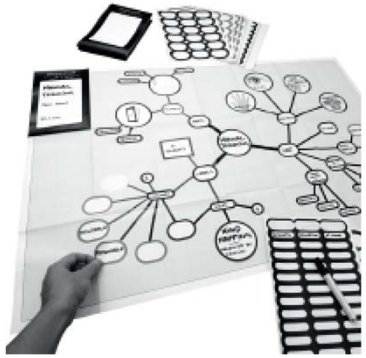


Elizabeth Sanders . A Framework for Organizing the Tools and Techniques of Participatory Design . 2010

Toolkits de Colagens de Imagens

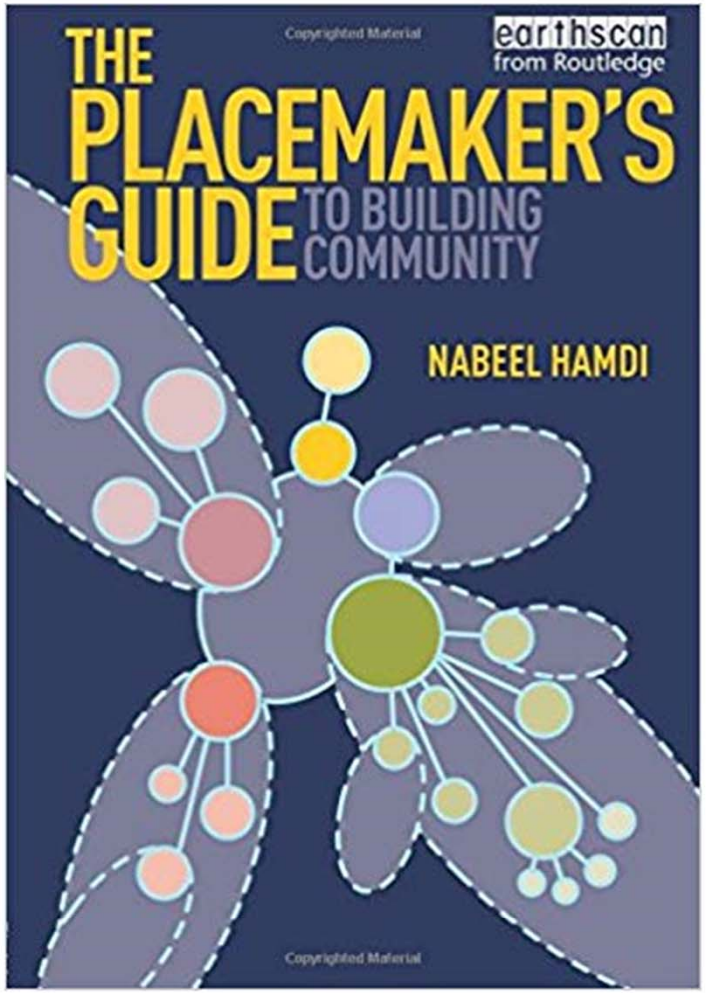
Toolkits de Mapeamento da Mente

Toolkits Modelos 3D



Pieter Jan Stapper e Elizabeth Sanders . Tools for designers, products for users? . 2010

Participação com Toolkits



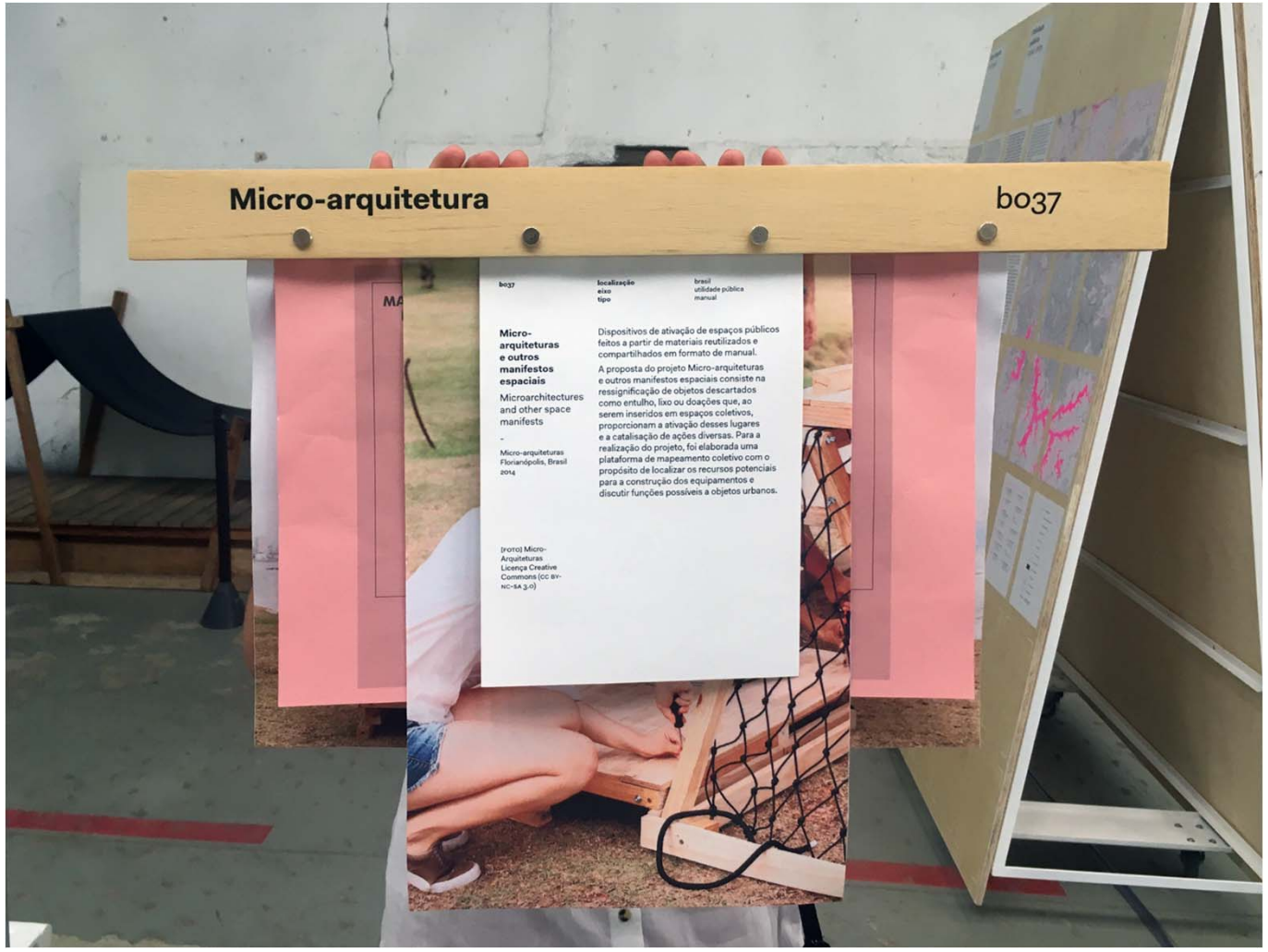
Nabeel Hamdi . The Placemakers Guide to Building Community . 2010

5| OBSERVATÓRIO | 11ª BIENAL DE ARQUITETURA DE SÃO PAULO

OBSERVATÓRIO | 2017
FONTE: BRUNA MONTUORI

Participação com Toolkits

Observatório . 11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo

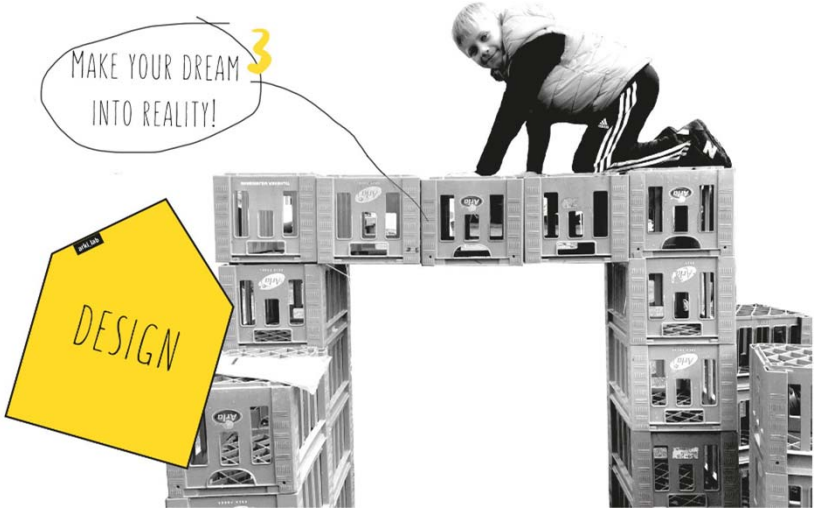


Participação com Toolkits

Observatório . 11ª Bienal de Arquitetura de São Paulo

Participação com Toolkits

Toolbox



Participação com Toolkits

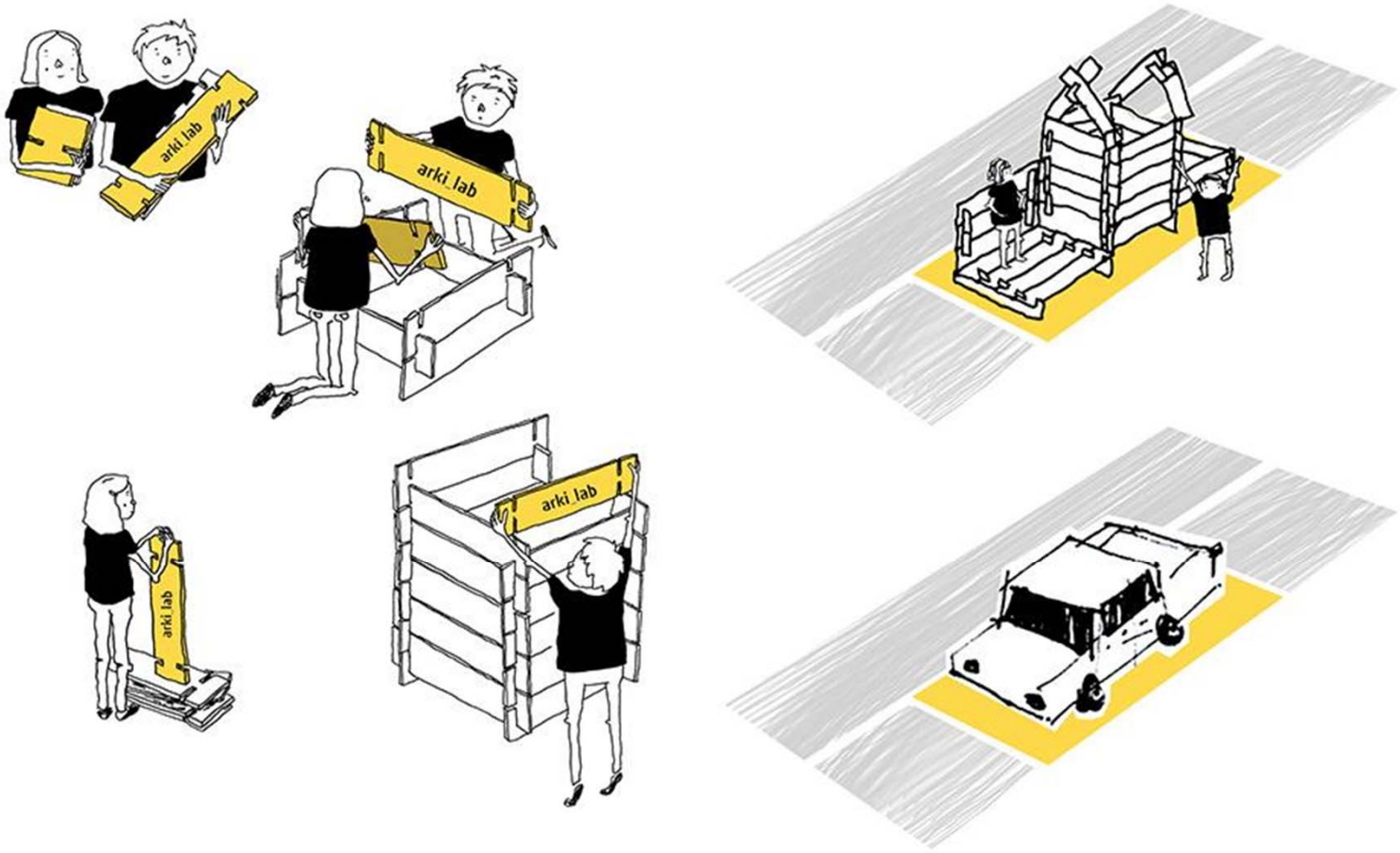
Toolbox

Participação com Toolkits

Protótipo 1:1

Participação com Toolkits

Parklet



Participação com Toolkits

Parklet

Participação com Toolkits

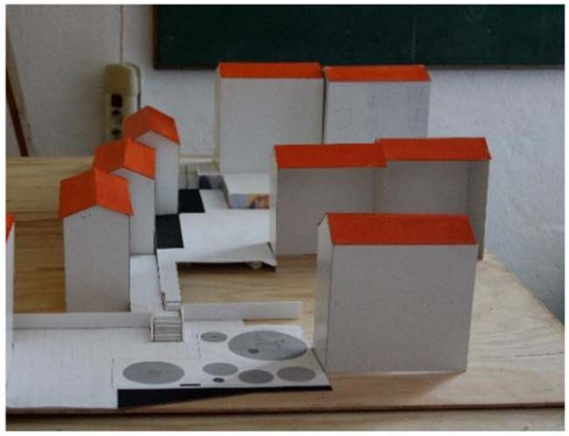
Mural de Desejos

TOOLKIT:

POST-ITS (ACTIVIDADE: ESCREVER DESEJOS)

Participação com Toolkits

Planeamento Participado Largo 13 . Associação Locals Approach



TOOLKIT:

MAQUETE 1/100 (CARTÃO E RAMOS)

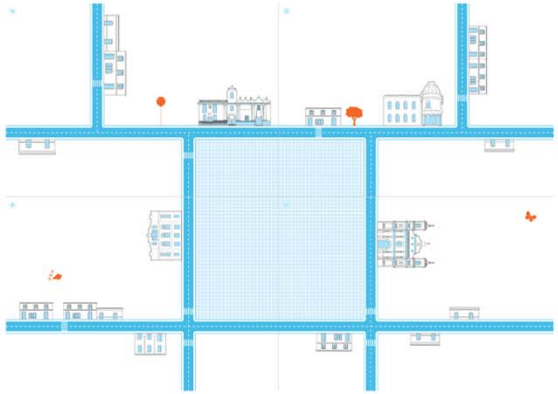
FOLHAS E QUADRO (ACTIVIDADE: TOP 5 JOGOS)

GIZ (ACTIVIDADE: DESENHO NO CHÃO

POST-ITS (ACTIVIDADE: ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS NA MAQUETE)

Participação com Toolkits

Centro Histórico Abierto . Ecossistema Urbano



TOOLKIT:

PLATAFORMA WEB INTERATIVA (LOCAL_IN)

FOLHA DESENHO (PERCURSO CASA-ESCOLA)

FOLHA DESENHO (CIDADE IDEAL)

LINHA + POST-ITS COM PALAVRAS

ORTOFOTMAPA DA CIDADE

Participação com Toolkits

Centro Histórico Abierto . Ecossistema Urbano

Participação com Toolkits

Manual de Mapeo Colectivo . Iconoclasistas | Pablo Ares | Julia Risler

https://issuu.com/iconoclasistas/docs/manual_de_mapeo_2013?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com.br

Participação com Toolkits

Casa Fora de Casa . SobreUrbana

https://issuu.com/sobreurbana/docs/ebook-casaforadecasa

AUGI

ÁREAS URBANAS DE GÉNESE ILEGAL

(RE) HABITAR PARA (RE) INTEGRAR

MICRO PRÁTICAS PARA (RE) QUALIFICAÇÃO DO ESPAÇO PÚBLICO

ANA CATARINA GRAÇA

Orientadora: Professora Alexandra Paio
Co-Orientador: Professor Marcos L. Rosa

DOUTORAMENTO EM ARQUITECTURA DOS TERRITÓRIOS METROPOLITANOS CONTEMPORÂNEOS | CIDADES E TERRITÓRIOS

ISCTE IUL Instituto Universitário de Lisboa · DINAMIA'CET · CASCAIS · CASCAIS PARTICIPA

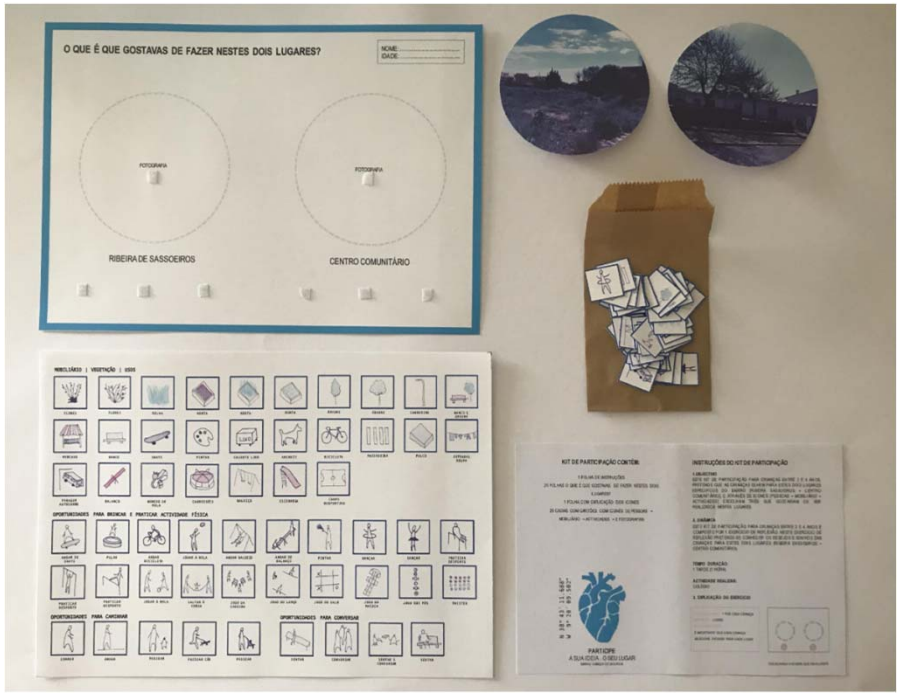
TUR Co-creating Public Spaces

· INTERNATIONAL CONFERENCE + SUMMER SCHOOL ·

24 JUN - 06 JUL / 2019

ISCTE-IUL + CM Cascais

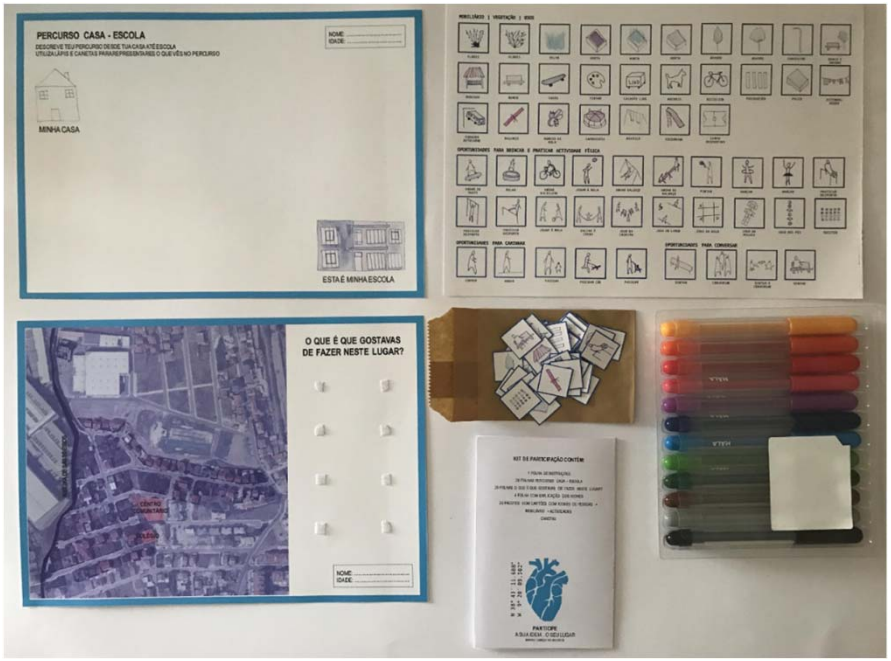
FASE OBSERVAÇÃO



3 – 4 ANOS

KIT DE PARTICIPAÇÃO CONTÉM:

1 FOLHA DE INSTRUÇÕES
20 FOLHAS O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTES DOIS LUGARES?
1 FOLHA COM EXPLICAÇÃO DOS ICONES
20 CAIXAS COM CARTÕES COM ICONES DE PESSOAS + MOBILIÁRIO + ACTIVIDADES + 2 FOTOGRAFIAS



5 – 6 ANOS

6 – 10 ANOS

KIT DE PARTICIPAÇÃO CONTÉM:

1 FOLHA DE INSTRUÇÕES
20 FOLHAS PERCURSO CASA – ESCOLA
20 FOLHAS O QUE É QUE GOSTAVAS DE FAZER NESTE LUGAR?
1 FOLHA COM EXPLICAÇÃO DOS ICONES
20 CAIXAS COM CARTÕES COM ICONES DE PESSOAS +
MOBILIÁRIO + ACTIVIDADES
CANETAS

10 – 18 ANOS

ADULTOS

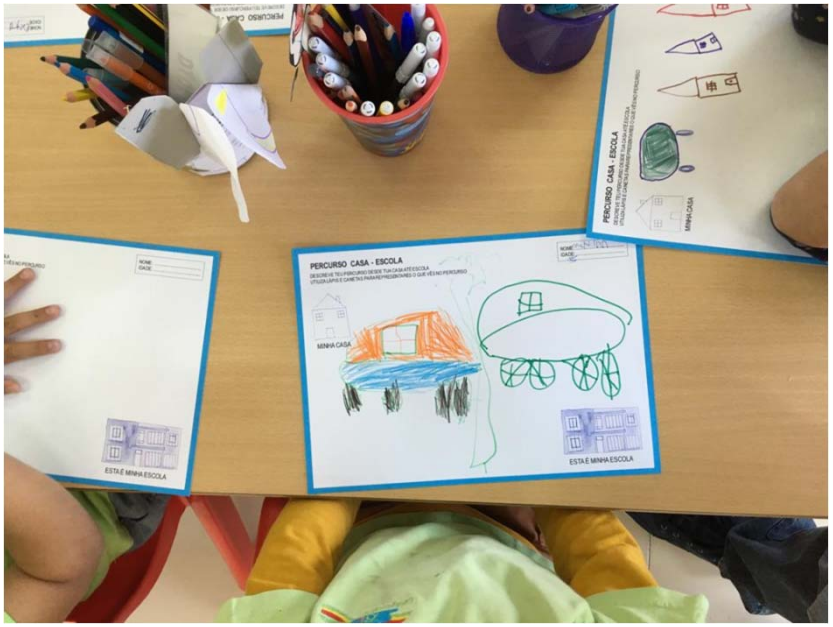
KIT DE PARTICIPAÇÃO CONTÉM:

1 FOLHA DE INSTRUÇÕES
1 PLACA COM ORTOFOTOMAPA DO BAIRRO
1 CONJUNTO DA PALAVRAS SOBRE O QUE FAZ UM LUGAR
PINS (AZUL, LARANJA, VERMELHO, DOURADO E PRETO)
4 POST-IT

FASE OLHAR

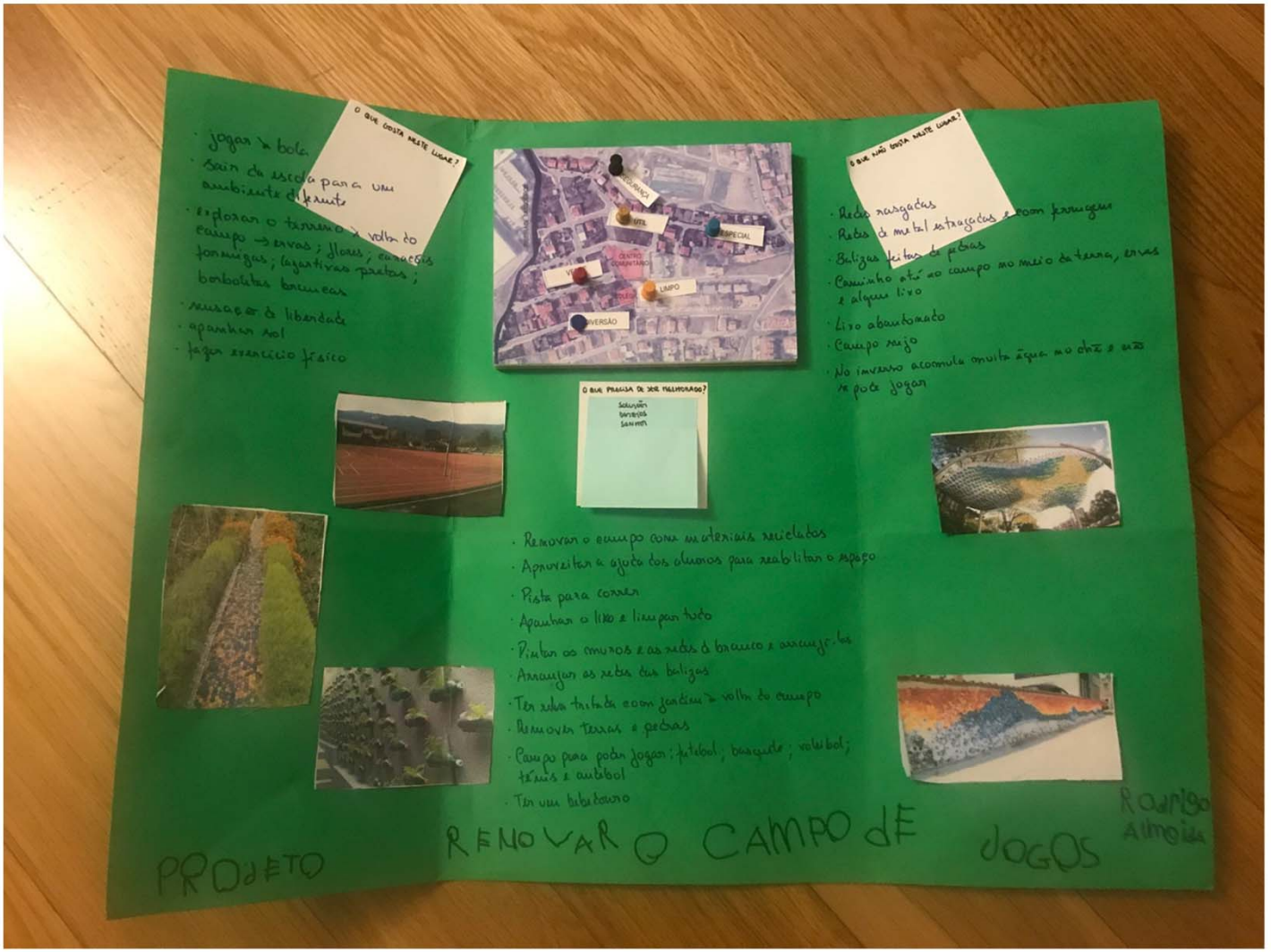
FASE OLHAR

PERCURSO CASA - ESCOLA
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA


PERCURSO CASA - ESCOLA
MINHA CASA
ESTA É MINHA ESCOLA

FASE OLHAR

FASE OLHAR



DESAFIO!