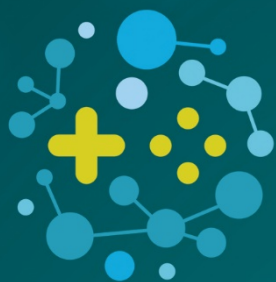


ATAS DO



4^o encontro
sobre jogos e
mobile learning

2018



FICHA TÉCNICA

Atas do 4.º Encontro sobre Jogos e Mobile Learning

ORGANIZADORES

Ana Amélia A. Carvalho

Juan de Pablos Pons

Célio Gonçalo Marques

Sónia Cruz

Adelina Moura

Idalina Lourido Santos

Daniela Guimarães

ANO

2018

EDIÇÃO

Centro de Estudos Interdisciplinares do Século XX
Universidade de Coimbra - Coimbra

DESIGN

João Laranjeiro

Criamagin®

ISBN

978-972-8627-79-9



CEIS30
CENTRO DE ESTUDOS
INTERDISCIPLINARES
DO SÉCULO XX
UNIVERSIDADE DE COIMBRA



UID/HIS/00460/201

Adolescentes, tecnologias digitais e espaço público urbano: experiências com um *Living Lab* em Lisboa

Inês Almeida

ines.almeida@ulusofona.pt
CeIED-Universidade Lusófona

Marluci Menezes

marluci@lneec.pt
LNEC-Laboratório Nacional de Engenharia Civil

Carlos Smaniotto Costa

smaniotto.costa@ulusofona.pt
CeIED-Universidade Lusófona

Joana Solipa Batista

joana.batista@ulusofona.pt
CeIED-Universidade Lusófona

Resumo - Visa-se discutir a relação entre jovens, espaço público urbano e tecnologias de informação e comunicação (TIC), tendo por referência um estudo de caso em curso. O trabalho enquadra-se no Projeto Europeu C3Places, cujo objetivo é explorar os recursos digitais como apoio ao desenho de espaços públicos urbanos mais adequados às necessidades das pessoas. O estudo de caso em Lisboa assenta numa perspetiva de *Living Lab* onde se visa trabalhar ideias co-criadas com alunos da escola secundária com 3º ciclo Padre António Vieira, sita no bairro de Alvalade, em Lisboa. Tendo por referência a ligação dos adolescentes às TIC, é abordado um conjunto de iniciativas desenvolvidas a partir de oficinas temáticas de urbanismo, destacando-se uma aplicação móvel (*app*) desenvolvida como elo de comunicação entre adolescentes e os espaços.

Palavras-chave: Adolescentes, Co-criação, *Living Lab*, Espaço público urbano

Introdução

O objetivo deste trabalho é aproveitar a pervasividade das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), e conseqüente presença no quotidiano dos jovens, é discutir os potenciais contributos do seu uso no espaço público. A crescente penetração das TIC em diversas dimensões do dia-a-dia pode conduzir a mudanças no comportamento social. Um dos aspetos considerado

nesta reflexão, é a possibilidade das TIC contribuírem para fomentar dinâmicas participativas e, no caso em específico, dos jovens, quer na apropriação e uso dos espaços públicos, quer na elaboração de propostas para uma melhor adequação destes espaços às suas necessidades.

O uso de dispositivos móveis e a crescente difusão de internet sem fios facilita a utilização das TIC no espaço público, influenciando a forma como as pessoas interagem entre si e com o espaço que as rodeia. Todavia, observa-se que a dimensão espacial do uso das TIC é ainda pouco estudada, nomeadamente quando se trata dos espaços públicos abertos, urgindo conhecer melhor e de forma aprofundada e sistemática os padrões de uso das TIC (Smaniotto & Šuklje Erjavec, 2015).

A disseminação das TIC na sociedade urbana contemporânea é inquestionável e os jovens pertencem a uma faixa etária suscetível a um maior envolvimento e uso (Arvanitidis, 2017). Mas, curiosamente e no que respeita a relação entre este uso das TIC e o espaço constata-se também que a investigação não lhe tem dado a merecida atenção. Observa-se, igualmente, o predomínio de estudos centrados na tecnologia (Portes, 2000), e conseqüentemente menos atentos às características de uso e às conseqüências sociais e individuais que advêm da sua utilização.

Neste sentido, interessa abordar as implicações da relação entre espaço público-TIC-jovens e, sobretudo tendo presente os domínios da organização socio-espacial, do desenho e planeamento urbanos (Hampton, Livio & Sessions-Goulet, 2010).

Tais preocupações – relação entre espaço público, TIC, pessoas, desenho e planeamento urbanos – integram o Projeto Europeu C3Places – O uso de tecnologias digitais para a co-criação de espaços públicos inclusivos (H2020 – JPI UrbanEurope, www.c3places.eu). O objetivo do C3Places é, a partir do conhecimento de determinadas dinâmicas socio-espaciais e tecnológicas, delinear estratégias que contribuam para fomentar o uso dos espaços públicos abertos, examinando a potencialidade das TIC como mediadoras. O espaço público aberto proporciona oportunidades de encontro e socialização em contexto urbano por ser um dos facilitadores do confronto/relação entre pessoas; por permitir minimizar o efeito volumétrico de grandes densidades construtivas; ou por ser um potencial contexto de promoção de bem-estar físico e psicossocial.

De modo a responder aos objetivos do projeto, realizam-se diferentes estudos de caso (em Lisboa, Gante, Milão e Vilnius) com populações-alvo distintas (adolescentes, imigrantes e idosos) e, que por razões de ordem diversa, devido a barreiras mais ou menos explícitas, nem sempre têm a possibilidade de usufruírem na sua plenitude do espaço público aberto.

O presente artigo explora determinados aspetos do estudo de caso de Lisboa, nomeadamente as atividades em desenvolvimento durante o primeiro semestre de 2018. Para o efeito e visando contribuir para explorar a relação entre espaço público aberto, jovens e tecnologias, apresenta o laboratório vivo - *Living Lab* - com estudantes do 10º ano da Escola Secundária com 3º Ciclo Padre António Vieira, sita no bairro de Alvalade em Lisboa. As atividades do *Living Lab* têm como base de sustentação o desenvolvimento de quatro oficinas temáticas sobre urbanismo. Neste artigo, apresentam-se algumas das metodologias adotadas no âmbito do *Living Lab*, onde será integrado o uso de uma ferramenta digital de investigação (aplicação móvel).

Adolescentes: sobre o estudo de caso em Lisboa

Os jovens constituem um grupo etário específico, com necessidades e expectativas próprias, incluindo reivindicação por espaços públicos, e a quem nem sempre é reconhecido o direito ao exercício de participação cidadã, sendo excluídos desses mesmos espaços pela presença de barreiras e restrições impostas quer através de políticas de desenho urbano, quer por outros utilizadores e/ou gestores do espaço público (Owens, 2002).

A Convenção Internacional sobre os Direitos da Criança preconiza o direito de participação das crianças na promoção dos seus direitos e em decisões que impactem as suas vidas (UNICEF, 2018). Um princípio que se revela adequado e pertinente quando se pensa a relação que os jovens estabelecem com o espaço público para quem a apropriação do espaço é melhor entendida através de dinâmicas relacionadas com os atos de jogar e brincar. É esse espaço, entretanto transformado em território de jogo e brincadeira que, muitas vezes, é mais valorizado, em detrimento do que é desenhado, planeado, institucionalizado e que nem sempre responde às necessidades deste grupo etário (Hart, 2002).

A reivindicação e apropriação de espaços públicos são de inquestionável relevância para a formação das identidades juvenis (Pais, 1993). Todavia, o fenómeno de (aparente) invisibilidade dos jovens no espaço público pode resultar de uma conceção hegemónica de planeamento e desenho, frequentemente orientados para as necessidades dos adultos, assim, não respondendo às necessidades dos jovens. A estas conceções hegemónicas do espaço associa-se uma visão de que os jovens são dependentes e incapazes de exercer os seus direitos, ou em risco de perderem a sua infância caso o façam (Valentine, 2004). Verifica-se, portanto, que neste conflito geracional entre jovens e adultos a prioridade dificilmente é posta nas perspetivas dos jovens, ainda muitas vezes vistos como um grupo etário que gera incómodo e insegurança.

O objetivo do estudo é contribuir para a capacitação destes jovens no envolvimento com as questões da cidade, numa lógica mais participativa e co-criativa, nomeadamente no que respeita o planeamento/desenho de espaço público aberto. Em busca de resposta (ou respostas) à questão: “como capitalizar a recente paixão dos adolescentes pela vida digital (Thomas, 2013) e potenciar a sua participação na produção dos espaços públicos”, o Living Lab fundamenta-se em princípios de co-criação e co-pesquisa, com fases, objetivos e atividades distintos, descritos na Figura 1.

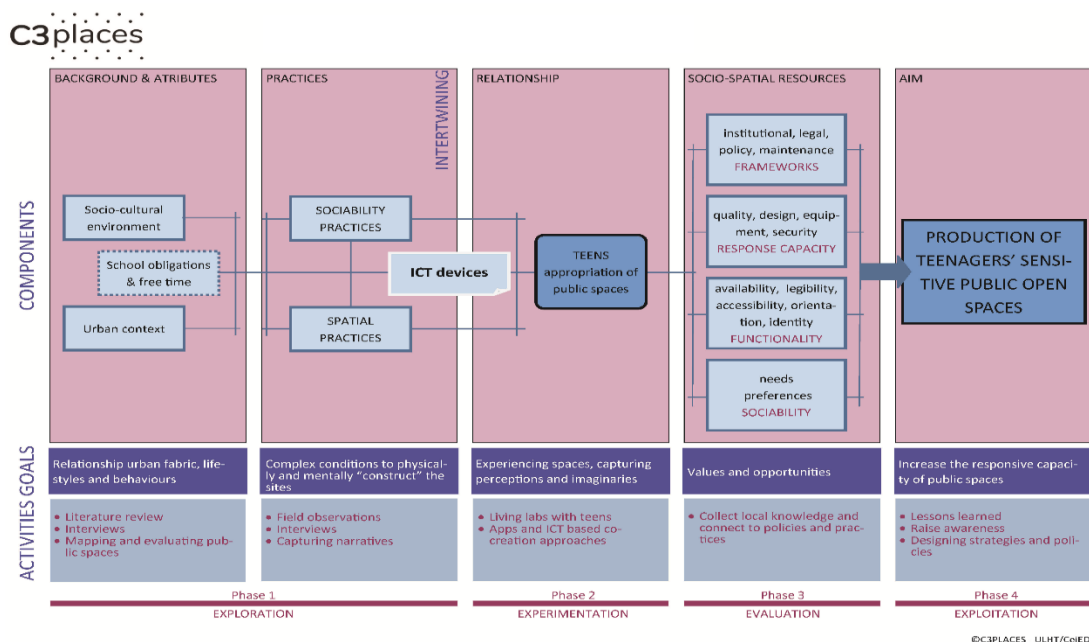


Figura 1. Estrutura esquemática da abordagem ao Estudo de Caso de Lisboa

Recorre-se a diferentes metodologias, técnicas, ferramentas e fontes de estudo, desde a revisão de literatura para a construção do referencial teórico, à observação de comportamentos, realização de inquéritos (entrevistas e questionários), de desenho, mapeamento de práticas e comportamentos, e a realização de oficinas de urbanismo. Estas têm como objetivo central, a coprodução de conhecimento, gerado pelos próprios adolescentes relativo às suas práticas espaciais e interação com a tecnologia. Este conhecimento coproduzido contribuirá para a identificação e elaboração de recomendações para a produção de espaço públicos abertos mais inclusivos que respondam às necessidades dos adolescentes.

Living Lab com adolescentes

O *Living Lab* contempla alunos de duas turmas do décimo ano de escolaridade, das áreas de economia e humanidades e para a sua sustentação estão previstas a realização de quatro oficinas temáticas. Estas oficinas integram-se no Projeto Autonomia e Flexibilidade Curricular (Despacho n.º 5908/2017 do Gabinete do Secretário de Estado da Educação, 2017), ao qual a Escola parceira aderiu. As oficinas serão realizadas no espaço da sala de aula e em espaços públicos de Alvalade, num total de 24 horas de intervenção.

Através destas oficinas pretende-se não só melhor compreender aspetos da relação entre as TIC-adolescentes-espaço público, bem como se ambiciona dinamizar a “paixão” dos adolescentes pelas TIC numa também “paixão” por espaços públicos, pela vida saudável e mais próxima de áreas verdes.

Nas oficinas de urbanismo explora-se o papel do planeamento urbano e dos cidadãos na construção da cidade; o impacto das tecnologias digitais nos estilos de vida urbana; o papel das ferramentas

digitais na interação social e com o espaço; o impacto do planeamento de espaços públicos urbanos a nível social e ambiental; a importância dos espaços públicos urbanos na relação entre diferentes utilizadores e como respondem ou não às suas necessidades.

Estão a ser fomentadas atividades que podem vir a contribuir para o despertar do interesse por uma maior participação e envolvimento com as lógicas de desenho e planeamento do espaço urbano, criando assim uma dinâmica em que o exercício da cidadania possa ser potenciado. É expectável que os adolescentes se sintam parte do processo de investigação científica e que sejam criadas as condições para poderem explorar esse processo, o que justifica a expressão co-pesquisa.

Ferramenta Digital de Investigação – Aplicação Móvel (app)

O desenvolvimento e disseminação de uma aplicação móvel de apoio à investigação fazem parte dos objetivos do Projeto C3Places.

A utilização da aplicação móvel permitirá abordar o papel tecnologia no quotidiano e nas interações sociais. A sua utilização vem no enquadramento das temáticas abordadas nas oficinas anteriores, nas quais se introduziram conceitos chave sobre urbanismo e atividades participativas. Nas atividades desenvolvidas trabalham-se questões do planeamento, participação e investigação em meio urbano. Para tal, propõe-se aos alunos que realizem observações *in loco* e atividades em sala de aula, possibilitando a recolha de informação que permitirá a criação da *app* também guiada pelas propostas que foram emergindo do trabalho com os alunos.

As funções da *app* podem ser agrupadas em três dimensões: 1) monitorização do uso (tempo/distância em trajetos percorridos; condições meteorológicas); 2) interação interpessoal (comunicar/informar/documentar através de texto e imagem/vídeo); 3) interação com o espaço (informação contextual sobre o espaço, recorrendo por exemplo à realidade aumentada).

Com esta ferramenta visa-se conhecer melhor a relação entre espaço público-TIC-jovens, tal como os seus movimentos de deslocação/paragem, e os locais onde efetuam estes movimentos, monitorizando as deslocações, mas também recolhendo a opinião dos jovens sobre o espaço (através de questionários de satisfação, com o envio de imagens, vídeos, sons, etc.).

Considerações Finais

O objetivo principal desta reflexão foi apresentar uma perspetiva de estudo que não só faz uso de tecnologias e ferramentas digitais, bem como de metodologias colaborativas. Para o efeito, foi feito um enquadramento dos objetivos e principais características do Projeto C3Places que enquadra o presente estudo, seguindo-se de uma breve problematização da relação entre adolescentes-espaço público e planeamento/desenho. Partindo deste enquadramento, a reflexão priorizou aspetos gerais de caracterização do estudo a realizar-se com alunos do secundário numa Escola em Lisboa, focando de seguida o papel de uma metodologia co-criativa que, fazendo uso de ferramentas digitais, visa envolver os jovens no processo de fazer cidade. Ambiciona-se, no fim deste estudo de caso, alcançar maior capacitação para melhor compreensão dos padrões de uso e interação dos

adolescentes com os espaços públicos.

Foram realizadas, até ao momento, algumas atividades que permitiram perceber que a literacia urbanística dos alunos é baixa e que os mesmos privilegiam os espaços fechados como centros comerciais/zonas de restauração, em detrimento de espaços públicos abertos. Contudo, o trabalho a ser implementado em Lisboa no âmbito do C3Places está ainda em fase de desenvolvimento. Como tal, nesta reflexão não foram apresentados resultados empíricos, tendo a mesma privilegiado a apresentação de uma perspetiva metodológica de pesquisa e co-criação com adolescentes.

Espera-se que as oficinas sejam um processo de construção participada de resultados e não apenas um meio de obtenção de dados, num sentido mais convencional da investigação. Prevê-se ainda a recolha de informação que se traduza na construção de ferramentas co-criadas como livros digitais de ideias, bancos de imagens/vídeos comentados.

Neste processo, procura-se também recolher informação relativa à qualidade e características dos espaços públicos urbanos, e se estes são ou não adequados às necessidades dos adolescentes, trabalhando o espírito crítico e participativo do que se antevê como um ideal de cidadania ativa. Através dos dados que emergirem das oficinas, ter-se-á mais hipóteses de aprofundar o conhecimento acerca da relação entre espaço público-TIC-adolescentes, o que permitirá avaliar melhor os processos hegemónicos de desenho e planeamento urbanos e compreender em que medida a conceção do espaço público pela perspetiva dos adolescentes diverge (ou não) das propostas da população adulta. Prevê-se ainda o alinhar de recomendações de orientação que possam fomentar novas medidas/políticas públicas de intervenção no espaço público urbano que sejam potenciadores do bem-estar e saúde dos utilizadores, nomeadamente dos adolescentes.

Referências

- Arvanitidis, P. A. (2017). From 'failure' to commons? Teenagers in collective management of urban green. In C. S. Costa & K. Ioannidis (Eds.), *The making of the mediated public space - Essays on emerging urban phenomena. CyberParks Project.* (pp.151-164.). Lisbon: Edições Universitárias Lusófona.
- Despacho n.º 5908/2017 de 5 de julho de 2017 do Gabinete do Secretário de Estado da Educação.* Diário da República: II série, Nº 128 (2017). Acedido a 13 de novembro de 2017. 2010. Disponível em www.dre.pt.
- Hart, R. (2002). Containing children: some lessons on planning for play from New York City. *Environment and Urbanization*, vol. 14, no. 2, pp. 135–148.
- Hampton, K., O. Livio and L. Sessions-Goulet (2010). The Social Life of Wireless Urban Spaces: Internet Use, Social Networks, and the Public Realm, *Journal of Communication*, 60, 701–722.
- Owens, P. E. (2002). No Teens Allowed: The Exclusion of Adolescents from Public Spaces. *Landscape Journal*, 21(1), 156–163.
- Pais, J. M. (1993). *Culturas Juvenis*. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda.
- Portes, A. (2000). Social Capital: its Origins and Applications in Modern Sociology. *Annual Review*

Sociology, 24: 1–24.

Smaniotto Costa, C., Šuklje Erjavec, I. (2015). *Information and Communication Technologies and the Public Spaces: Reflections on Exploring a New Relationship - First Results from COST Action CyberParks TU 1306*. Proceedings of EURO ELECS 2015, Guimarães, Portugal.

Thomas, S. (2013). *Technobiophilia: Nature and Cyberspace*. London: Bloomsbury.

UNICEF. (2018). Direitos da criança. <http://www.unicef.pt/artigo.php?mid=18101111&m=2>

Valentine, G. (2004). *Public space and the culture of childhood*. England, Ashgate.