



**PLANET  
CHANGE**

# Cruzamento entre cidade e alimentos: Fase I - Análise e Mapeamento

Guia do Professor



Cofinanciado pela  
União Europeia

O **Planet Change** é um projeto Erasmus+ cofinanciado pela União Europeia, dirigido a professores e estudantes do ensino e formação profissional. Através de pequenas atividades, a ideia principal é consciencializar para a sustentabilidade e apontar para a sua ligação com as ciências espaciais. As atividades são práticas e articulam a sustentabilidade com a tecnologia espacial.

[www.planetchange.eu](http://www.planetchange.eu)



## Índice:

<b>1. Informação geral.....</b>	<b>4</b>
Tópico.....	4
Atividade.....	4
<b>2. Introdução.....</b>	<b>6</b>
<b>3. Descrição da atividade .....</b>	<b>7</b>
Parte 1: Trabalho preliminar e análise.....	7
Parte 2: Mapeamento e representação gráfica .....	7
Parte 3: Considerações sobre o resultado obtido .....	7
<b>4. Como adaptar a atividade a um grupo-alvo de alunos dos 12 aos 18 anos? .....</b>	<b>9</b>
Descrição da atividade.....	9
Parte 1: Trabalhos preliminares e mapeamento.....	9
Parte 2: Sessão exploratória .....	9
Parte 3: Restituição gráfica .....	9
<b>5. Materiais adicionais.....</b>	<b>12</b>



# 1. Informação geral

**Duração:** 240 minutos

**Público-alvo:** 18 anos de idade

**Nível do Quadro Europeu de Qualificações:** 4-6

**Preparação prévia:** informação sobre o contexto do estudo, materiais listados na atividade

## Tópico

**Temas:** risco espacial, construção, segundo ciclo de vida

**Palavras-chave:** sustentabilidade, inovação, fabrico, competências artísticas, TIC, resíduos alimentares, segunda vida, novos materiais, inclusão social

## Atividade

### Objetivo

Esta atividade vai ao encontro das prioridades do projeto no desenvolvimento e implementação de iniciativas culturais inovadoras, com especial incidência nos temas da alimentação, ligando-os ao espaço urbano, ao envolvimento ativo e às ações de cocriação. Mais concretamente, a atividade centrar-se-á na identificação de espaços não utilizados ou abandonados na cidade, a fim de os mapear e chamar a atenção dos municípios para o potencial desses espaços através de ações artísticas e de design.

A Fase I consiste no mapeamento de estruturas ou edifícios abandonados ou devolutos que necessitam de reabilitação, requalificação e revitalização no contexto urbano.

Os alunos/participantes irão:

- 1) compreender a importância da requalificação de áreas ou edifícios urbanos através de uma arquitetura sustentável;
- 2) reconhecer o impacto dos espaços abandonados/utilizados no contexto urbano a nível social, económico e ambiental;
- 3) aumentar a consciencialização e o conhecimento sobre o debate para a requalificação urbana, em particular o potencial entre o design e a cidade;
- 4) compreender o potencial da utilização de software de satélite para mapear espaços abandonados/utilizados na cidade;
- 5) reforçar aptidões e competências relacionadas com:
  - a. processamento de dados



- b. leitura e criação de mapas digitais
- c. trabalho em equipa

## Sumário

O workshop criativo no seu conjunto desenvolver-se-á através de 3 fases complementares, mas não necessariamente sequenciais. As 3 fases são: **(1) Fase I: Análise e mapeamento, (2) Fase II: Conceito e Visão e (3) Fase III: Criação e Prototipagem.**

Será possível desenvolver, por exemplo, a primeira e a segunda fases, mas não a terceira, ou a segunda e a terceira, mas não a primeira, consoante a vontade e o tempo do professor.

A primeira fase do workshop criativo – **Fase I: Análise e mapeamento** - centrar-se-á na análise e identificação de espaços abandonados ou desocupados na cidade, pesquisados através da utilização de software de visualização por satélite - como o Google Earth e o Copernicus Browser - e de mapas fornecidos pelas administrações municipais. Nesta primeira fase, serão mapeados todos os edifícios e/ou espaços abandonados, desocupados ou degradados da cidade onde se realizará o workshop criativo.

O trabalho será realizado em grupos (3 a 5 pessoas) e terá a duração aproximada de 240 minutos, com o apoio de educadores que darão orientações para o workshop criativo. No final dos 240 minutos, cada grupo terá de produzir o resultado planeado.



## 2. Introdução

A cidade não é apenas uma realidade, é também um projeto. Um projeto cada vez mais partilhado que descreve ao mesmo tempo uma nova consciência ecológica, coesão social, biodiversidade cultural e forças de cocriação. Hoje em dia, o termo “cidade” refere-se a uma viagem para a inovação, multiplicando geometrias variáveis de contaminações cruzadas locais e internacionais, combinando funcionalidade e sustentabilidade com estética através da função social da arquitetura e das artes.

No entanto, as cidades estão a tornar-se simultaneamente as causas e as soluções das atuais urgências ambientais e o campo de ação central da crise social, lidando com espaços e recursos urbanos limitados. De facto, à medida que a Europa entrou na era pós-industrial, os processos contraditórios de suburbanização e de reconfiguração do espaço imobiliário da condição urbana contemporânea resultaram na produção entrópica de edifícios públicos vazios, áreas comerciais devolutas e espaços públicos e abertos não utilizados. Tal como apresentada na Bienal de Arquitetura de Veneza de 2010, a exposição “Vacant NL” de Rietveld Landscape representa, através de um modelo de cidade em espuma azul, suspenso na metade superior do pavilhão neerlandês, os mais de 6 milhões de m<sup>2</sup> de edifícios públicos devolutos existentes nos Países Baixos (3,6% do parque imobiliário nacional). Esta proporção é ainda mais elevada em Amesterdão, onde atinge 1,8%, o equivalente a 1,3 milhões de m<sup>2</sup>. Entretanto, o destino dos edifícios públicos chegou a muitos outros tipos de edifícios, nomeadamente escolas, fábricas, lojas e habitações em toda a Europa. Para fazer face a estes desafios é essencial uma mudança de paradigma na regeneração urbana convencional, no entanto, a reestruturação radical da economia global nas últimas décadas resultou numa explosão do número destes espaços.

Neste cenário, o conceito de reutilização, reativação e reciclagem aplicado à arquitetura, ao espaço urbano e à paisagem surge como uma estratégia multiescalar, capaz de reinterpretar os espaços urbanos e os edifícios não utilizados através da sobreposição de funções não convencionais, usos temporários e programas mistos. A promoção de práticas de reciclagem urbana através da arquitetura e das artes ajudará a acelerar as transformações urbanas e a garantir uma urbanização mais sustentável, propondo diferentes níveis de interpretação das estratégias de regeneração num processo contínuo de intercâmbio e aprendizagem entre o espaço e a sociedade. Uma vez que estas áreas representam uma grande oportunidade para a cidade europeia, a reciclagem e reutilização destes espaços urbanos abandonados pode ser uma via para uma maior eficiência dos recursos e um novo crescimento sustentável, como um contributo importante para uma Europa eficiente em termos de recursos.

Em consonância com o Pacto Ecológico Europeu, o aproveitamento da função social da arquitetura, das artes e do design, com o objetivo de promover a inclusão social e a acessibilidade e de contribuir para a difusão de uma cultura de sustentabilidade, representa uma resposta concreta ao vazio urbano, ao (1) apoiar uma estrutura de povoamento compacta e a renovação urbana; (2) promover cidades mais eficientes em termos de recursos, utilizando a energia cinzenta do património edificado existente em vez de construir um novo; (3) proporcionar espaço para utilizações económicas, sociais, culturais e ambientais e funções necessárias na cidade/bairro; (4) proteger o património cultural europeu, uma vez que estes edifícios devolutos têm frequentemente valores de património cultural; (5) desenvolver novos processos de planeamento cooperativo entre a administração da cidade, os cidadãos, as ONG e os operadores



económicos para lhes dar um papel ativo na modelação do desenvolvimento urbano através da revitalização desses edifícios, espaços abertos e contextos relacionados.

A análise das transformações urbanas de cariz cultural e a exploração de novas vias de cooperação entre os intervenientes relevantes, incluindo as PME, interessadas em conceber um novo modo de vida europeu em consonância com o Novo Bauhaus Europeu, representam um impacto social fundamental do planeamento atual. Uma vez que os locais devolutos e abandonados e os edifícios públicos vazios já não têm qualquer utilização oficial, estão “abertos” a algo novo, interpretando os valores estéticos transitórios como uma forma ou um processo; a arquitetura e as artes podem contribuir para transformar a cidade num espaço social partilhado de coexistência, de terreno comum e de marca de lugar.

## 3. Descrição da atividade

### Parte 1: Trabalho preliminar e análise

Durante a fase preliminar da fase I do workshop criativo, será identificada uma cidade para trabalhar. Após a escolha da cidade, os professores explicarão como ler e interpretar um mapa e como obter dados de software de visualização por satélite - como o Google Earth e o Copernicus Browser.

### Parte 2: Mapeamento e representação gráfica

Após terem adquirido competências básicas na utilização do software e na compreensão de mapas cartográficos, os estudantes trabalharão nos computadores com o software fornecido para analisar e mapear espaços abandonados ou não utilizados na cidade. Podem ser edifícios abandonados ou espaços públicos, tais como praças, jardins e ruas degradados.

O resultado que será produzido no final desta tarefa será um mapeamento completo dos espaços abandonados, desocupados ou deteriorados no contexto urbano, com uma contagem volumétrica.

O trabalho será realizado em grupos (3 a 5 pessoas) e terá uma duração aproximada de 240 minutos, com o apoio de educadores que darão orientações para o workshop criativo. No final dos 240 minutos, cada grupo terá de produzir o resultado planeado.

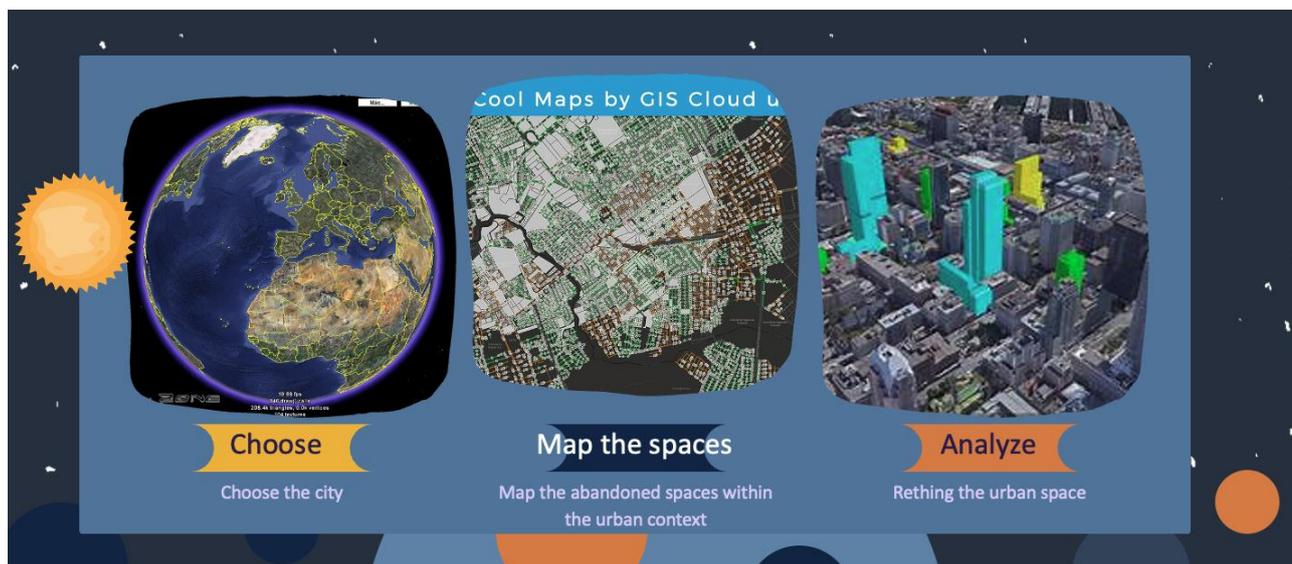
### Parte 3: Considerações sobre o resultado obtido

Na fase final desta atividade de mapeamento e análise, os alunos irão refletir sobre estratégias criativas de reabilitação e reciclagem aplicadas à arquitetura e ao espaço urbano como um campo significativo de intervenção e investimento. Este tema é também confirmado pela Comissão Europeia, que promove uma



“Vaga de renovação de qualidade” na Europa, reforçando um setor criativo com quase 600.000 profissionais na Europa-31, como refere o Relatório do Conselho de Arquitetura da Europa (ACE 2020-21).

Nesta abordagem holística, a dimensão cultural é central. Os alunos debaterão a abordagem cultural subjacente à iniciativa do Novo Bauhaus Europeu, por exemplo, em que a estratégia da Vaga de Renovação exprime 7 princípios fundamentais, incluindo o pensamento do ciclo de vida e a circularidade; a inclusão social e a co-conceção; normas ambientais elevadas; o respeito pela estética e a qualidade arquitetónica.



## 4. Como adaptar a atividade a um grupo-alvo de alunos dos 12 aos 18 anos?

### Descrição da atividade

#### Parte 1: Trabalhos preliminares e mapeamento

Neste caso, a atividade terá lugar na cidade onde a escola está localizada, para facilitar a deslocação dos alunos.

Durante a fase preliminar do workshop criativo, os professores, juntamente com os alunos, utilizarão o Google Earth para explorar virtualmente a cidade e mapear (utilizando as ferramentas de mapeamento personalizadas do Google Earth) os espaços urbanos abandonados ou desocupados (praças, edifícios, terrenos, ruas...) na sua cidade.

#### Parte 2: Sessão exploratória

Depois de terem adquirido competências básicas na utilização do software e na compreensão de mapas cartográficos, os professores, juntamente com os alunos, escolherão um dos espaços urbanos abandonados/inutilizados que tenham mapeado digitalmente para organizar uma visita exploratória ao local.

O resultado no final desta sessão exploratória será um mapeamento completo do espaço abandonado/desocupado/desaproveitado escolhido no contexto urbano, com uma reportagem fotográfica do estado do local.

O trabalho será efetuado em grupos (3 a 5 alunos) e terá uma duração aproximada de 240 minutos, com o apoio de educadores que darão orientações para o workshop criativo. No final dos 240 minutos, cada grupo terá de produzir o resultado planeado (relatório fotográfico e mapa com medidas).

#### Parte 3: Restituição gráfica

Depois de terem efetuado a pesquisa de campo e concluído a fase de mapeamento e reportagem fotográfica, os alunos, sempre divididos em grupos, refletirão sobre possíveis estratégias/soluções para melhorar e requalificar o espaço urbano escolhido, produzindo também um trabalho gráfico que represente as suas ideias.

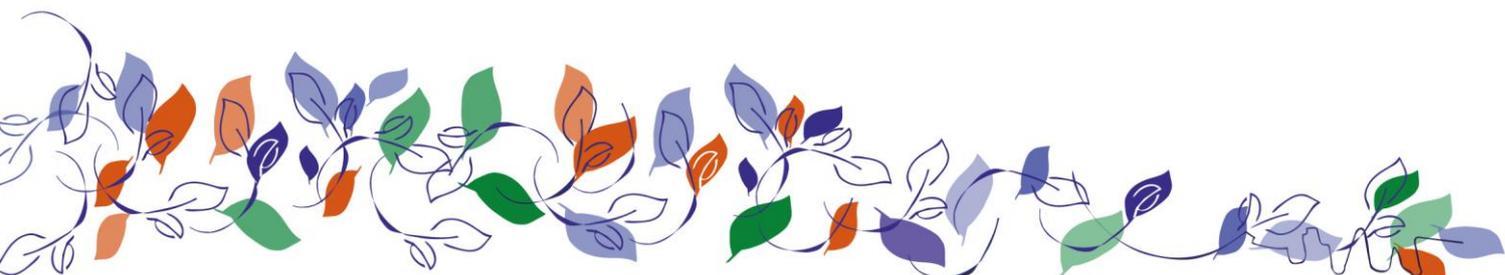


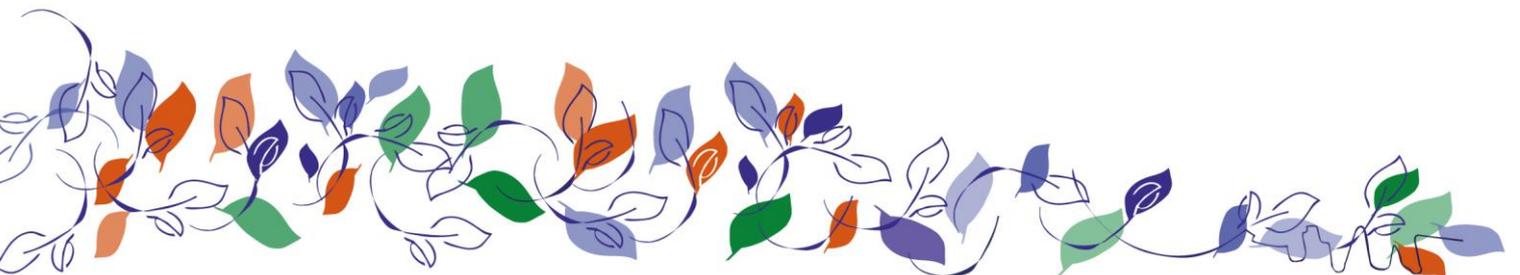
Com a ajuda dos seus professores, poderão procurar inspiração na Internet em termos de projetos de reabilitação urbana, arte urbana, instalações temporárias, eventos inclusivos, etc.

Uma vez desenvolvidas as ideias criativas possíveis, os alunos produzirão o trabalho gráfico resultante do workshop criativo.

Os trabalhos podem ser colagens de fotografias reais (tiradas no local) com a adição de recortes de jornais, outras fotografias, esboços e desenhos à mão livre, etc.

Os alunos, organizados em grupos (3 a 5 alunos), terão 240 minutos, divididos aproximadamente em 60-90 minutos para pesquisar ideias/inspirações online e 160-180 minutos para desenvolver o design gráfico.





## 5. Materiais adicionais

Como transformar resíduos em materiais de construção (por exemplo, utilização de materiais compostáveis na arquitetura).

### 1. O que significa a adoção de resíduos no setor da construção?

<https://www.archdaily.com/893552/8-biodegradable-materials-the-construction-industry-needs-to-know-about>

### 2. “Adivinha A”:

Uma série de cenários ou imagens simples que mostram espaços urbanos ou edifícios onde foram utilizados/integrados materiais sustentáveis para restaurar/renovar/criar: tente adivinhar qual é a imagem correta (por exemplo, indique, entre as imagens seguintes, aquelas em que consegue reconhecer a integração/utilização de materiais sustentáveis): tente adivinhar qual é a imagem correta (por exemplo, indique, entre as imagens seguintes, aquelas em que consegue reconhecer a integração/utilização de materiais sustentáveis) (exemplo: <https://sevenprojectstudio.com/architettura-e-sostenibilita/5-progetti-di-architettura-realizzati-con-materiali-riciclati-e-di-recupero> )

### 3. “Adivinha B”:

Uma série de cenários ou imagens simples que mostram um espaço urbano ou um edifício na sua aparência degradada ou abandonada e após a sua restauração/renovação, adivinhe qual é a imagem correta em que foram utilizados/integrados materiais sustentáveis para o processo (por exemplo, representação gráfica/visual sobre “como era e como é agora”, mudança de materiais, cores, forma, etc.).

