



## Regulamento para Experiências em Debate

Convidam-se participantes singulares ou institucionais a apresentar projetos e iniciativas para a modalidade experiências em debate no âmbito da Conferência 'Brincar na Incerteza e para o Desafio' com o promotor IPA, ramo Português da Internacional Play Association, organizada pela Câmara Municipal de Cascais e com apoio científico da Faculdade de Motricidade Humana, no formato descrito abaixo. Para que as experiências sejam validadas pelo Comité Científico, solicita-se o preenchimento da ficha de inscrição online (introduzir link), até dia 25 de março.

As experiências para debate devem ter uma duração total de 10 minutos, em que o moderador apresenta de forma breve aos participantes, o tema da experiência que vai debater. Cada participante singular ou institucional deve apresentar os aspetos mais relevantes da sua experiência. O moderador questiona os diferentes participantes das experiências para debate, de forma a centrar a atenção em aspetos singulares, os participantes contam com um tempo para responder a cada pergunta. No fim será disponibilizado um tempo para que o público possa participar, questionando de forma aberta os intervenientes. As experiências devem incluir-se num dos eixos descritos abaixo:

**1º Eixo:** Brincar em Contextos de Imprevisibilidade – A cultura lúdica é um aspeto transversal a todas as idades. Com a recente pandemia, aumentou a privação de tempo e de espaço na sequência de um agudizar dos constrangimentos e barreiras espaciais e sociais impostas aos indivíduos, às famílias e comunidades. Os estudos científicos realizados neste período demonstram que a privação de tempo e de espaço para brincar livremente acarreta consequências negativas no bem-estar e desenvolvimento das crianças com impactos diretos nas comunidades.

As temáticas subjacentes a este eixo evidenciam a importância de salvaguardar tempos e espaços para a atividade lúdica em contextos adversos na partilha de experiências criativas, alternativas e replicáveis para a prossecução do brincar ao longo da vida.

**2º Eixo:** Brincar e as Tecnologias Digitais – Inevitavelmente, hoje em dia, a maioria dos indivíduos recorre à tecnologia pois esta é uma presença constante, tanto em ambiente escolar como na sociedade em geral. Neste sentido, as tecnologias podem ser contextualizadas na vida quotidiana enquanto recurso lúdico e educativo.

Neste eixo, é interessante que haja uma partilha de experiências lúdicas do âmbito digital sensibilizando para a importância do uso das novas tecnologias em segurança, no entanto é fundamental que reconhecamos sempre o papel primordial do brincar nos diferentes contextos do quotidiano, sendo por isso necessário equilibrar o tempo de exposição entre o recurso à tecnologia e a brincadeira.

**3º Eixo: Brincar para as Futuras Comunidades** – O ano 2020 ficará certamente marcado pela pandemia e pelas inúmeras adaptações que nos exigiu como sociedade. Os relacionamentos profissionais, os modelos de aprendizagem, a forma como acedemos a eventos culturais e como usufruímos do espaço público, muito possivelmente terão de ser repensados e sofrerão transformações profundas.

As temáticas sobre as quais este eixo se debruça recaem sobre a importância dos espaços de lazer e recreação como elementos absolutamente centrais para a coesão e para a sustentabilidade das comunidades. Mais concretamente, pretende-se dar um relevo especial à revitalização dos espaços públicos e dos espaços verdes, associados a uma implementação de dinâmicas e iniciativas locais que possibilitem a reapropriação pela comunidade desses mesmos espaços enquanto lugares de partilha. Procura-se uma reinvenção de espaços e materiais lúdicos que ofereçam um equilíbrio entre diversidade, liberdade e autonomia.

**Serão selecionadas um total de 18 candidaturas, tendo por base os seguintes critérios:**

- As experiências devem ser enquadradas no tema do congresso e responder a um dos três eixos definidos;
- Evitar abordagens genéricas (de preferência ações concretas);
- Evitar apresentações teóricas que não respondem a nenhuma atuação concreta;
- Prioridade às experiências inovadoras;
- Evitar iniciativas que tenham o carácter meramente expositivo;
- Prioridade às ações que envolvam a participação ativa dos cidadãos.

Os oradores selecionados deverão posteriormente preparar e enviar a sua apresentação utilizando um dos templates disponíveis para esse efeito até dia 31 de março, com os aspetos mais relevantes da experiência, num dos idiomas da conferência. Esta apresentação pode incluir fotografia ou outros materiais audiovisuais.

As Experiências em Debate têm tradução simultânea em Português e Inglês.

**Nota Final.**

Todos os assuntos relacionados com a seleção das experiências em debate não especificados neste documento serão da responsabilidade decisória do Comité Científico da Conferência.

Email para contacto: [ipa.european.cascais21@cm-cascais.pt](mailto:ipa.european.cascais21@cm-cascais.pt). Cascais, Janeiro de 2021.

## **Breve Apresentação de Cascais:**

O Município de Cascais situa-se no litoral de Portugal sendo limitado a sul e a poente pelo Oceano Atlântico. Está integrado na região de Lisboa e Vale do Tejo a qual faz parte integrante da Área Metropolitana de Lisboa. Cascais é dividido administrativamente por seis freguesias (Cascais, Estoril, Alcabideche, Parede, Carcavelos e São Domingos de Rana) e tem como área total, 97 Km<sup>2</sup> totalizando uma média de 210 889 habitantes. Cascais é assim reconhecida como uma vila que possui muita ligação com o mar e muito favorecida pelo seu clima.

Cascais integra a Associação Internacional das Cidades Educadoras desde 1997, sendo um dos municípios com representação no Congresso Internacional das Cidades Educadoras, cuja carta inicial foi celebrada em Barcelona em 1990.

A Associação Internacional das Cidades Educadoras (AICE) é um movimento criado em Novembro de 1990 com o propósito de estreitar as relações entre os governos locais para a promoção do valor educativo do espaço urbano, fomentando políticas e intervenções públicas transformadoras das cidades em espaços propícios para o desenvolvimento humano e cidadão, em conformidade com os Princípios das Cidades Educadoras.

Na cidade educadora, a educação transcende as paredes da escola para impregnar toda a cidade. Uma educação para a cidadania, na qual todas as administrações assumem a sua responsabilidade na educação e na transformação da cidade num espaço de respeito pela vida e pela diversidade.

Outros aspetos relevantes da ação do Município de Cascais:

- O Programa Cidades Amigas das Crianças promovido pela Unicef preconiza a adoção de uma política coordenada para a infância e adolescência. Cascais em 2019 foi distinguido com o selo "Cidade Amiga".
- Bandeira de Autarquia + Familiarmente Responsável, município premiado pelas medidas adotadas para facilitar a vida às famílias que vivem no Concelho de Cascais.
- Em 2017, Cascais aderiu à Rede das Cidades de Aprendizagem, aprovada em 2013, na Declaração de Pequim sobre Aprendizagem ao Longo da Vida para todos: promover a inclusão, a prosperidade e a sustentabilidade nas suas cidades.