



LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA

DESIGN INCLUSIVO PARA SUSTENTABILIDADE

O Caso da Divisão de Juventude da Câmara Municipal de Cascais

Kelly do Vale Liz

Relatório de Estágio

Mestrado em Design para Sustentabilidade

Relatório de estágio orientado pelo Prof. Doutor João Paulo Beles da Cruz Professor Auxiliar e pelo Prof. Doutor João Morais Mourato Investigador Auxiliar

DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu Kelly do Vale Liz, declaro que o presente trabalho de projeto de mestrado intitulado “Design inclusivo: O Caso da Divisão da Juventude da Câmara Municipal de Cascais”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

O Candidato

Lisboa, 31 de outubro de 2022.

RESUMO

O presente relatório tem como objetivo descrever proposta de projeto de design de serviço para inclusão social, realizada durante no relatório de estágio curricular na Divisão de Juventude da Câmara Municipal de Cascais. Este, com a duração de 3 meses, foi desenvolvido no âmbito do Mestrado em Design para Sustentabilidade.

Na primeira parte do relatório é apresentada uma breve fundamentação teórica acerca dos conceitos de sustentabilidade, desenvolvimento sustentável , *upcycling* e ainda o impacto do design social. Na segunda parte, de modo a dar respostas para as problemáticas levantadas, encontra-se a proposta do desenvolvimento do projeto de design de serviço no concelho de Cascais.

A metodologia de pesquisa usada para o desenvolvimento deste trabalho foi através de pesquisas exploratórias para levantar a problemática do aumento da produção e consumismo traduzidos em danos ambientais. Para o desenvolvimento técnico e projetual foi aplicado o método de Bruno Munari, que norteou a construção do Projeto “*Upcycle Cascais*”.

Por fim, as conclusões refletem sobre o impacto do estágio e as dificuldades sentidas no decorrer do mesmo. Como complemento foram debatidas algumas perspectivas para o futuro do projeto “*Upcycle Cascais*”, que visa mobilizar os jovens no concelho de Cascais e sensibilizar para o consumo responsável e economia circular, através do design.

Palavras-chave: Desenvolvimento sustentável; *Upcycling*; Design social; Divisão de Juventude.

ABSTRACT

This report describes the proposal for a service design project for social inclusion, carried out during the curricular internship in the Youth Division of the Cascais Municipality. This, which lasted three months, was developed within the Master in Design for Sustainability.

The report's first part presents a brief theoretical foundation about sustainability, sustainable development, upcycling, and social design impact. In the report's second part, in order to provide answers to the problems raised, a proposal for a service design project development was made within Cascais municipality.

The research methodology used for this report development was exploratory research to raise awareness of the increased production and consumption issue translated into environmental damage. For technical and design development, Bruno Munari's design methodology was applied, which guided the "Upcycle Cascais" Project development.

Finally, the conclusions reflect the internship's impact and the difficulties felt. As a complement, some perspectives for Upcycle Cascais project future were made, which aims to mobilize young people in Cascais Municipality and raise awareness of responsible consumption, through design and circular economy through design.

Keywords: Sustainable Development; Upcycling; Social Design; Youth Division.

AGRADECIMENTOS

A Deus pela vida, saúde e força para suportar quaisquer adversidades.

A minha mãe, heroína que sempre me apoiou e incentivou em todos em meus sonhos, até mesmo nas horas mais difíceis de desânimo.

A meu pai, meu exemplo de vida, sua dedicação e esforço me inspiram todos os dias.

A minha irmã, minha “segunda mãe”, minha eterna gratidão por tudo que fez por mim, e que ainda faz.

Aos meus orientadores, pela paciência e suporte no desenvolvimento deste relatório.

Aos meus professores pelo conhecimento propiciado ao longo destes anos.

Aos membros da minha equipe, colegas e gestoras que me apoiaram durante este estágio e que me ajudaram a alcançar uma experiência de trabalho valiosa.

Agradeço ainda aos meus amigos e familiares pelas palavras de amparo e incentivo.

Índice

1 Introdução	11
2 Enquadramento Teórico	14
2.1 Sustentabilidade e Desenvolvimento Sustentável	14
2.1.1 Sustentabilidade e Economia Circular	15
2.1.2 Upcycling	16
2.2 Design Social	17
3 Caracterização da Entidade de Acolhimento: Câmara Municipal de Cascais	19
3.1 Estrutura Organizacional da Divisão de Juventude da CMC	19
3.1.1 Capacitação Juvenil	21
3.1.2 Participação Juvenil	25
3.1.3 Comunicação	28
4 Metodologia	30
4.1 Metodologia de Pesquisa	30
4.2 Metodologia de Projeto	30
5 Projeto	33
5.1 Problema	33
5.2 Definição	33
5.3 Componentes	33
5.4 Coleta de Dados	33
5.4.1 Cascais	34
5.4.2 Estudo de Similares	35
5.5 Públicos	37
5.5.1 Jovens Participantes	37
5.5.2 Escolas do Concelho	38
5.6 Análise de Dados	38
5.7 Criatividade	38
5.8 Desenvolvimento do Projeto Upcycle	39
5.9 Material de apoio	42
5.10 Experimentação do Projeto	44
6 Conclusões Finais	46
6.1 Desempenho do estágio	46
6.2 Desenvolvimento pessoal	47
6.3 Projeto Upcycle Cascais	48
Referências	50
Anexo A – Organograma da Câmara Municipal de Cascais	52
Anexo B – Artigo 16º do Despacho nº 49/2016, publicado no Diário da República , 2.ª série — N.º 251— Município de Cascais	53
Anexo C – Material de apoio para as sessões do Upcycle Cascais, desenvolvido pela redatora.	54

Índice de Figuras

Figura 1 – Brinco Cápsula de Café.....	17
Figura 2 – Estrutura Organizacional da Divisão de Juventude.....	20
Figura 3 – Cronograma do Projeto AEleva-te.....	22
Figura 4 – Parlamento Projeto AEleva-te.....	23
Figura 5 – Evento Final Projeto AEleva-te.....	23
Figura 6 – Sessão do projeto AtiVoluntário.....	24
Figura 7 – Voluntários do Programa Maré Viva.....	26
Figura 8 – Praia para Todos.....	26
Figura 9 – Beatas encontradas nas praias de Concelho.....	27
Figura 10 – Posto Locais.....	28
Figura 11 – Projeto desenvolvido pela Área da Comunicação da DJUV.....	29
Figura 12 – Metodologia de Bruno Munari.....	31
Figura 13 – Projeto Novo Estoril 1914.....	34
Figura 14 – Projeto Comunidade.....	36
Figura 15 – Ponto de Apoio Local Projeto Comunidade.....	36
Figura 16 – Problema.....	38
Figura 17 – Público.....	39
Figura 18 – Solução.....	39

Índice de Figuras

Tabela 1 – Projetos na área da Capacitação Juvenil	21
Tabela 2 – Projetos na área da Participação Juvenil.....	25

Listas de Siglas e Abreviaturas

CMC	Câmara Municipal de Cascais
DJUV	Divisão de Juventude
DM	Direção Municipal
JC	Jovem Cascais
AE	Associação de Estudante
PPT	PowerPoint

Ficha de identificação

Discente: Kelly do Vale Liz

Número da matrícula: 13009

Estabelecimento de Ensino: Faculdade de Belas-Artes

Instituição: Universidade de Lisboa

Curso: Mestrado em Design para Sustentabilidade

Orientadores: Professor auxiliar João Paulo Beles da Cruz e Investigador auxiliar João Morais Mourato

Entidade Acolhedora: Câmara Municipal de Cascais

Endereço da Entidade: Praça Cinco de Outubro nº 9, 2754-501 Cascais

Website da Entidade: <https://www.cascais.pt/>

E-mail da Entidade: municipal@cm-cascais.pt

Telemóvel da Entidade: + 351 214 815 000

Supervisor de Estágio: Joana Raquel Santos

Habilitações Literárias do Supervisor: Técnica Superior licenciada em Educação de Infância

Duração do estágio curricular: Três meses

Início do estágio curricular: 24/01/2022

Data e Término do estágio curricular: 02/05/2022

1 Introdução

A intensificação da produção e consumo desenfreado põe em risco a preservação do meio ambiente e o crescimento económico justo e responsável. É, nesta vertente, que o desenvolvimento de projetos socioambientais prioriza a subsistência dos mais pobres, a melhoria de suas condições de vida e sensibiliza o consumidor para a crise climática e ambiental.

Deste modo, o estágio desempenhado ao abrigo da Divisão de Juventude da Câmara Municipal de Cascais é de grande valia para ampliar os meus conhecimentos na área de Design de serviços e aprofundar as competências e conhecimentos adquiridos ao longo da carreira académica ao incorporá-los em contextos profissionais. Assim como, sensibilizar para o uso responsável dos recursos limitados deste planeta e promover políticas a nível de impacto social para regenerar e empoderar comunidades mais empobrecidas ao tornarem-se atores relevantes no processo de transformação social.

Um dos objetivos deste relatório de estágio também é apresentar o desenvolvimento do projeto *Upcycle* Cascais o qual procura atentar as problemáticas existentes no concelho, tendo como problemática os altos índices de disparidade social e pobreza os quais refletem em uma falta de inclusão social.

Através de práticas de sensibilização para a Economia Circular e *Upcycling* que o projeto pretende minimizar a exclusão social, a começar pelos jovens residentes em Cascais, os capacitando em contexto escolar.

Este relatório é escrito ao abrigo do acordo ortográfico da Língua Portuguesa assinado em 1990, o qual entrou em vigor no Brasil em janeiro de 2016, sendo então, meu país de origem.

Assim, no âmbito do trabalho final do mestrado em Design para Sustentabilidade, da Universidade de Lisboa, a funcionar na Faculdade de Belas-Artes, insere-se a elaboração do relatório do estágio efetuado num período de três meses e 2 semanas de forma a desempenhar tarefas em contexto prático de trabalho, sendo elas:

- a) Apoio e acompanhamento dos actuais projetos promovidos pela Divisão da Juventude do Município de Cascais sob o título ‘Jovem Cascais’;

- b) Auxílio na concepção e desenvolvimento de novos projetos a implementar pela Divisão da Juventude o Município de Cascais sob o título ‘Jovem Cascais’;
- c) Auxiliar na avaliação do desempenho dos projetos oferecidos pela Jovem Cascais em âmbito de inclusão e desenvolvimento social nas atividades que são oferecidas aos residentes do município.

Para tanto o desenvolvimento deste projeto foi embasado na metodologia de pesquisa de caráter qualitativo, exploratória, através da revisão de literatura, estudo de campo e orientando-se na metodologia de Bruno Munari, o que permitiu a obtenção de informações para o estudo além de oferecer maior abrangência aos assuntos citados nos objetivos específicos.

No primeiro capítulo são apresentadas as etapas introdutórias ao projeto, a introdução, os objetivos gerais e específicos, a justificativa, a metodologia de pesquisa e a metodologia de design.

No segundo capítulo, assuntos pertinentes ao projeto como sustentabilidade, desenvolvimento sustentável, economia circular e design social foram tratados para melhor respaldar o projeto.

No terceiro capítulo foram apresentadas a entidade promotora, a divisão de juventude nas três áreas de intervenção da mesma, e o seguimento dos projetos em que tive a oportunidade de acompanhar.

No quarto capítulo é apontada a explicação da metodologia em que o projeto se baseou para o desenvolvimento do capítulo quinto, onde foram trazidos dados relevantes para prosseguir com projeto, contando com painéis referenciais para conduzir ao processo criativo. Neste foram apresentadas ideias para procedência do projeto, os planos de sessão que o compõem, a ficha do projeto para inserir no Programa da Capacitação Juvenil da divisão de juventude e o projeto adaptado para o Capacita-te com a Jovem Cascais, o qual irá decorrer em modelo experimental ainda no ano letivo 2022/2023.

No sexto capítulo, são feitas as conclusões finais sendo uma análise de todo o estágio e seu impacto a nível do desempenho profissional, pessoal e do projeto *Upcycle*

Cascais, concernente às dificuldades enfrentadas e algumas perspectivas para o futuro do projeto.

2 Enquadramento Teórico

2.1 Sustentabilidade e Desenvolvimento Sustentável

“Sustentabilidade”, a palavra a qual tanto ouvimos, normalmente associada a produtos, serviços, organizações, ou empresas e que tem vindo a ganhar grande espaço em nosso vocabulário corrente, entretanto por vezes pode gerar alguma incompreensão quando questionamos o real significado da mesma.

É como se a palavra tivesse sido tão usada, que provocou uma grande confusão sobre “o que realmente é ser sustentável?”, “como uma empresa pode atingir a tão almejada categoria de empresa sustentável?”, ou até mesmo, “como podemos ser exemplos e ser considerados indivíduos sustentáveis no meio em que estamos inseridos?”.

Etimologicamente, a palavra “sustentar” significa sustentar, apoiar e conservar. Segundo Oliveira et al. (2012) a sustentabilidade envolve questões económicas, sociais, ambientais e culturais a fim de alcançar o desenvolvimento sustentável. Subsequente, e conforme o documento *Nosso Futuro Comum*, o chamado Relatório de Brundtland (CNMAD, 1997), o desenvolvimento sustentável é aquele que encontra maneiras de atender necessidades presentes sem comprometer a capacidade das gerações futuras atenderem também às suas necessidades.

Philippi (2001) aponta que o desenvolvimento sustentável é uma série de transformações que devem ocorrer no consumo e na produção para reverter o quadro de degradação ambiental, miséria social e estabelecer novas prioridades para a sociedade. É necessário levar em conta os interesses sociais e coletivos para apresentar novos comportamentos e condutas éticas.

Para Carvalho e Viana (1998) o desenvolvimento sustentável apresenta três grandes dimensões principais: 1) crescimento económico; 2) equidade social; 3) equilíbrio ecológico. Em outras palavras, o desenvolvimento sustentável deve equilibrar as dimensões económica, social e ambiental (*triple-bottom-line*).

2.1.1 Sustentabilidade e Economia Circular

A economia mundial consiste grandemente em um modelo linear de produção “*cradle to coffin*” o qual compreende em extrair, transformar, produzir, vender, utilizar e descartar e por fim “sepultar o produto” em um aterro ou incinerador (McDonough, et. al., 2013; Fiskel, 2009; Ellen Macarthur Foundation, 2012). Entretanto tem-se o conhecimento de que os recursos deste planeta são limitados, e a demanda da população por esses recursos encontra-se elevada em relação aos recursos e capacidade de renovação daquele.

É necessária uma inovação para com os produtos e sistemas a fim de fechar este ciclo de vida dos artefatos que geramos e compramos reduzindo o consumo de matérias-primas, energia e água (Ellen Macarthur Foundation, 2012).

Se opondo ao modelo linear, a economia circular traz esta inovação, aprimorando o desenvolvimento de projetos e o reaproveitamento dos resíduos gerados por eles, pois inspira-se na natureza onde não existem resíduos, ou seja, toda matéria nasce, vive, morre e transforma-se em energia, as quais são proveitosas a outro organismo e outros ciclos de vida. Esse conceito também é conhecido como “*cradle to cradle*” (do berço ao berço).

Outro grande problema, congruente aos resíduos gerados pela produção, é a escassez de matérias-primas decorrente da demanda da indústria para produção de diversos objetos. É preciso uma melhor relação com os produtos, valorizar sua eficiência e funções e, conforme o relatório Nosso Futuro Comum, estimular a ideia que:

As indústrias e operações industriais são mais eficientes em termos de uso dos recursos quando geram menos poluição e desperdício, quando estão baseadas no uso de recursos renováveis em vez de não renováveis e quando minimizam os impactos adversos irreversíveis sobre a saúde humana e o meio ambiente. (CNMAD, 1997, p.213).

É primordial também a otimização das peças para que tenham um tempo de utilização alargado podendo, posteriormente, ser reutilizados, conceito que o upcycling trabalha constantemente.

2.1.2 Upcycling

Considerando os inúmeros acontecimentos causados no ambiente devido às ações do homem, a reciclagem tem adquirido certa relevância. A separação de vários materiais que podem ser descartados com a finalidade de trazê-los de volta à indústria para serem beneficiados é a definição de reciclagem (Monteiro, 2001).

Upcycling, traduzido para o português significa valorizar o ciclo¹. Segundo Anicet et. al. (2011) significa servir-se de um material já utilizado ou resíduo de um produto tal como foi encontrado, sem despende de mais energia na reutilização do mesmo.

Este conceito do *upcycling* vem se evidenciando perante temas como reciclagem e meio ambiente, pois conceitua-se em transformar algo que está no término de sua vida útil, ou que iria ser descartado como lixo, em algo de maior utilidade e valor, visando a redução do desperdício de matérias-primas virgens (Shoup, 2008).

A prática do *upcycling* pretende compreender a percepção de valor em todos os produtos potencialmente descartáveis, de forma a minimizar possíveis impactos negativos ao meio ambiente, por preferir a não utilização de energia e produtos químicos como se qualifica o *downcycling*.

A imagem abaixo ilustra um exemplo de cápsulas de café as quais normalmente são compostas de plástico ou alumínio e produzem uma grande quantidade de lixo. Estas que por vezes acabam em aterros, que, sem passar por processos físicos e químicos, e através de uma operação de “*upcycle*” foram transformadas em brincos. (Figura 1).

¹ “recuperar”, “reutilização criativa”, “reaproveitamento de produtos ou materiais descartados”



Figura 1 – Brinco Cápsula de Café.

Portanto, é válido ressaltar que nossos hábitos de consumo afetam diretamente a problemática ambiental. Devemos nos conscientizar quanto a limitação dos recursos disponíveis neste planeta e aderir a um número maior de políticas, e práticas, que visam desacelerar o consumismo.

Contudo, a prática do *upcycling* transcende o nível do impacto ambiental e consumismo, e compreende, não somente em uma regeneração de produtos, mas também, se alinhada a um projeto elaborado de regeneração comunitária, pode impactar e inspirar positivamente os mais pobres que buscam novas oportunidades de trabalho.

Ademais, a prática do *upcycle* pode viabilizar uma sensibilização da diversidade cultural ao valorizar o trabalho manual, sendo apoiante da indústria e comércio local. O *upcycling* pode, e deve, estimular sinergias e interdependências entre os territórios e os atores que neles operam, e usufruído como ferramenta em projetos de design social.

2.2 Design Social

O design sempre foi considerado como agente de mudanças, seja em produtos, espaços, serviços, gráficos e nas diversas áreas que possa ser inserido. “No código genético do design está registrada a ideia de que sua razão de ser é melhorar a qualidade do mundo” (Manzini, 2008, p.15) Para o desenvolvimento de projetos, o design exerce uma influência direta ao meio natural, devendo responder a quesitos culturais, sociais, ambientais e econômicos. Quesitos que na literatura sobre a sustentabilidade são considerados como pilares para um desenvolvimento sustentável.

Diante dessa visão, afirma Manzini (2008), os designers por atuarem como propulsores do social mais que quaisquer outros, trabalham com o convívio cotidiano dos seres humanos com seus artefatos. O design social responsabiliza-se por atender necessidades do ser humano, envolvendo práticas para o aumento da qualidade de vida de determinada comunidade “desenvolvendo sistemas que o consumo dos recursos ambientais sejam reduzidos e que as qualidades dos contextos de vida sejam regeneradas” (Manzini, 2008, p.36) ao contrário do design comercial que projeta produtos que visam somente o lucro.

Para que um projeto social possa ter início é preciso compreender as necessidades dos indivíduos, o meio em que estão inseridos, quais seus costumes e realizar um estudo de campo para determinar as demandas e limitações existentes.

Uma vez que o designer procura projetar com uma vertente social é relevante a comunicação entre o designer e a comunidade, para que o grupo social auxilie no processo projetual, transmitindo valores e conceitos que impactam realmente a vida cotidiana dos indivíduos.

Além de visar o bem do indivíduo, as atividades devem apresentar responsabilidade ambiental, sem prejudicar os ciclos naturais e sem empobrecer o capital natural, “Dar espaço à natureza, proteger o ambiente natural e promover a natureza simbólica [...] e aproximar pessoas e coisas” (Manzini, 2008).

Assim sendo, e no contexto de hiperconsumo, o design enfrenta um grande problema, o descarte dos incontáveis produtos que são produzidos. De acordo com a Agência Portuguesa do Ambiente (2021), a quantidade de lixo produzido pelos portugueses e o seu descarte diretamente em aterro, durante a pandemia covid 19, tiveram um grande aumento.

Em 2021, a produção de resíduos urbanos em Portugal continental atingiu aproximadamente 5 milhões de toneladas, dos quais 56% tiveram como destino final a deposição em aterro e apenas 14% foram reciclados. Mediante a tão alarmante situação cabe à nós designers a viabilização de um consumo mais consciente como também as Autarquias Locais, sendo responsáveis pela interação da população com as lideranças locais, para informar e promover iniciativas que reduzam a quantidade de resíduos produzidos e aumentem o percentual de resíduos reciclados.

3 Caracterização da Entidade de Acolhimento: Câmara Municipal de Cascais

A Câmara Municipal de Cascais (CMC) é o órgão colegial representativo do município, e é composta por um presidente e dez vereadores, aos quais são incumbidos diversos pelouros municipais, que também prestam serviços aos munícipes.

A CMC é formada por cinco direções municipais, sendo elas a Direção Municipal (DM) da Coesão e Capacitação Social, DM da Gestão e Intervenção Territorial, DM da Estratégia, Inovação e Qualificação, DM de Apoio à Gestão e DM de Projetos Estruturantes.

Cada uma destas DM, que funcionam como unidades orgânicas e de caráter permanente, é subdividida em áreas de atuação no território do Município e compreendem diferentes departamentos. (Conforme Anexo B - Organograma da CMC).

Dentre as divisões da CMC, encontra-se a Divisão de Juventude, onde desempenhei meu estágio, e que contribui de forma significativa para o desenvolvimento do jovem munícipe, centrando seu papel em 3 áreas de intervenção, sendo elas: Capacitação Juvenil, Participação Juvenil e Comunicação. (Conforme Anexo C - Competências da DJUV).

3.1 Estrutura Organizacional da Divisão de Juventude da CMC

A figura 2 descreveu a estrutura organizacional presente da Divisão de Juventude da Câmara Municipal de Cascais (DJUV) onde, inserida na área da Capacitação Juvenil e sob a orientação da técnica superior Joana Raquel Santos, a redatora deste relatório realizou o respectivo estágio.

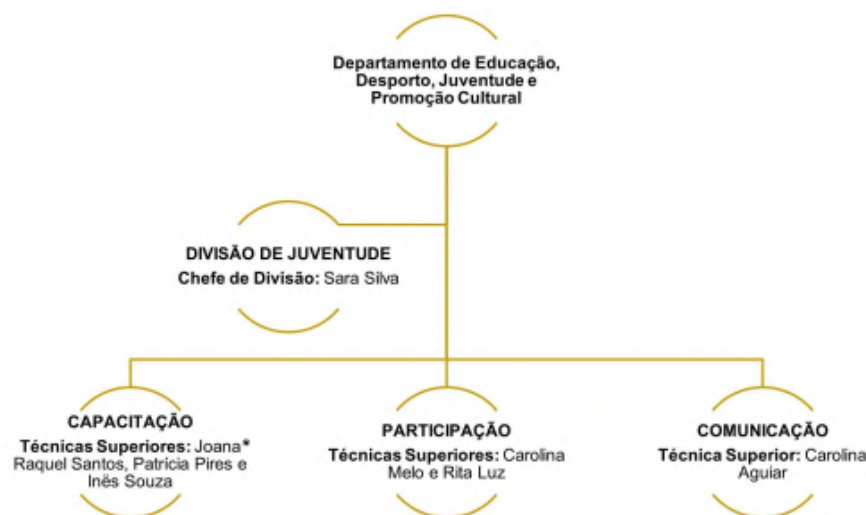


Figura 2 – Estrutura Organizacional da Divisão de Juventude, * supervisora do estágio.

3.1 Divisão de Juventude da Câmara Municipal de Cascais

Ao dar início ao estágio, se fez necessário conhecer mais a fundo a história da divisão e como a mesma se originou. Através de pesquisa, a história relata que a DJUV teve início em 1998, e antes de tornar-se divisão, fazia parte do Serviço de Educação Desporto e Juventude da CMC.

A divisão tem como missão “captar, fixar e desenvolver conhecimento e talentos dos jovens de Cascais e portanto para isso, tentamos criar condições para que haja uma juventude dinâmica com capacidade de ação, de participação e que tenha uma intervenção ativa na comunidade”.

Em 1999 teve início ao primeiro programa de voluntariado jovem, o “Maré Viva”, e estreou com o comandante da capitania local como coordenador e jovens cadetes da academia de polícia como líderes de praia² de maneira a promover o bem-estar geral e segurança dos utentes das praias do concelho.

No decorrer do programa, a procura para fazer parte da iniciativa aumentou e novos programas como “Cultura no Bairro”, “Natura Observa”, “Cultura Social”, “Locais”, “Férias na Desportiva” foram desenvolvidos e destinados a jovens até 30 anos, que decorrem até os dias presentes para suprir tal demanda.

² Responsável por supervisionar o areal e informar quaisquer situações em desacordo.

Consequentemente, houve a necessidade de integrar mais elementos na equipa da DJUV, a qual hoje conta com cerca de 30 pessoas que lá trabalham e subdividem-se em três áreas de intervenção: Capacitação Juvenil, Participação Juvenil e Comunicação.

3.1.1 Capacitação Juvenil

A área de intervenção da Capacitação Juvenil pretende potenciar as capacidades dos jovens, através de uma metodologia não formal, para fomentar a conquista de competência que promovam a participação cívica e cidadania ativa, para além propiciar um espaço para partilhar informações e experiências, e conferir ferramentas em busca do empoderamento juvenil e também elucidar seus direitos e deveres transversalmente com o desenvolvimento de novas competências através dos projetos apresentados na tabela abaixo.

O programa da capacitação tenciona estreitar a relação dos jovens para com os projetos desempenhados pela DJUV, através das escolas presentes no concelho de Cascais, não havendo distinção entre escolas públicas, privadas ou profissionais. As escolas agem como elo de ligação ao inscreverem-se nos projetos oferecidos e a equipa da Capacitação dirige-se aos estabelecimentos de ensino para dinamizar as sessões dos projetos apresentados na tabela abaixo.

Capacitação Juvenil		
PROJETO	OBJETIVO ENQUADRAMENTO	PÚBLICO-ALVO
AELEVA-TE Jovem Cascais	Contruir Associações de Estudantes que trabalhem em rede. Potenciar as competências das Associações de Estudantes existentes.	Associações de Estudantes Escolas Secundárias Públicas e Privadas
ATIVOLUNTÁRIO Jovem Cascais	Promover o desenvolvimento pessoal dos jovens mobilizando-os para um serviço à comunidade, através do voluntariado, desenvolvendo competências como: entrajuda e solidariedade.	Alunos do Ensino Secundário Escolas Secundárias Públicas e Privadas
CAPACITA-TE Jovem Cascais	Criar momentos de partilha para potenciar a inclusão social dos jovens de Cascais em workshops de diversos temas. 1. Comunicação 2. Motivacional 3. Upcycle Cascais	Alunos do 3º Ciclo e Ensino Secundário Escolas públicas, privadas e profissionais

Tabela 1 – Projetos na área da Capacitação Juvenil

Em 2021, foram 21 escolas impactadas, 966 horas de capacitação e 4969 jovens participantes em 322 ações.

Dentre os projetos abrangidos pela capacitação, os mais de maior relevância são os projetos AEleva-te e Ativoluntário os quais pude acompanhar de perto algumas sessões junto dos jovens e perceber como os mesmos decorrem.

O AEleva-te consiste num projeto de participação cívica e social desenvolvido em contexto escolar para os dirigentes associativos do ensino secundário público ou privado de Cascais. O projeto visa instruir os alunos acerca das competências e do trabalho das Associações de Estudantes (AE), facilitar a constituição de uma AE e a participação dos alunos nas mesmas.

AEleva-te

CRONOGRAMA

AÇÃO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO OU JULHO
Roadshow									
Reunião Inicial de Mentoria			02/12						
Evento "Eleva o teu Potencial"			17/12						
5 Workshops de Capacitação				12/01	9/02 23/02	23/03	20/04		
3 Parlamentos de AE				26/01		9/03		18/05	
Balanços de Mentoria				24/01	24/02	30/03			
Viagem									

Figura 3 – Cronograma do Projeto AEleva-te

Como ilustra a figura 3, o projeto subdivide-se em encontros mensais através de cinco workshops e três parlamentos. Nos workshops, e por meio uma metodologia de educação não formal, são elucidados os seguintes temas:

- Como ser dirigente associativo e as minhas competências e paixões;
- Gestão de uma AE e planeamento de mandato;
- Comunicação e Marketing Digital;
- Objetivos de Desenvolvimento sustentável;
- Gestão de equipa e resolução de conflitos.

No dia 02/02/2022 acompanhei o primeiro parlamento do projeto AEleva-te realizado no Centro Cultural de Cascais. O objetivo deste parlamento é estimular os jovens na identificação de problemas sociais na sua comunidade escolar, possíveis

soluções e como planear a execução de medidas que vão de encontro às problemáticas levantadas.



Figura 4 – Parlamento Projeto AEleva-te

No decorrer do parlamento 7 grupos de jovens apresentaram os problemas sociais identificados em cada comunidade escolar e para os quais gostariam de propor soluções e trabalhar. Até o fim do terceiro parlamento (evento final), os jovens devem apresentar os resultados obtidos ao longo do projeto às comunidades educativas e ao executivo municipal.



Figura 5 – Evento Final Projeto AEleva-te

No ano letivo 2021/2022 o AEleva-te contou com 260 participantes, e 18 associações de estudantes de 11 escolas do concelho. Neste período, 10 projetos de retorno à comunidade escolar deram início utilizando as bases compreendidas nos workshops.

Quanto ao projeto AtiVoluntário, este tem como lema “ativar o Voluntário existente nos jovens”, ou seja, fomenta o desenvolvimento pessoal do jovem, mas com enfoque no serviço à comunidade, através do voluntariado, desenvolvendo competências como empatia, entreaajuda e solidariedade.

No dia 08/02/2022 participei numa sessão realizada na escola Ibn Mucana, onde os alunos presentes foram divididos em grupos para identificarem problemas que podem ser resolvidos por meio de ações de voluntariado. Após algum tempo os grupos apresentaram problemáticas como:

- Exclusão de pessoas provindas de culturas diferentes;
- Falta de diversidade desportiva oferecida pela escola;
- Falta de atividades que viabilizem uma maior interação e troca de experiências com as outras turmas.



Figura 6 – Sessão do projeto AtiVoluntário.

Em decorrência do AtiVoluntário os alunos participam de 5 sessões que consistem em uma apresentação dos valores do voluntariado, a identificação de um problema, a importância dos Objetivos de desenvolvimento Sustentável, planejamento e retorno à comunidade e um último momento de reflexão e avaliação do projeto como um todo. No ano letivo 2021/2022 participaram 404 jovens de 19 turmas e 2 escolas do concelho, resultando em 19 projetos de retorno à comunidade escolar³.

³ Projetos desenvolvidos pelos jovens para resolver problemáticas identificadas nas comunidades escolares.

3.1.2 Participação Juvenil

A participação juvenil caracteriza-se como a parte mais relacionada aos recursos humanos, e visa calendarização dos projetos, gerenciamentos dos emails referente às candidaturas dos projetos de voluntariado, como também a avaliação dos projetos como *Comunidade*, *Locals*, *Sports Volunteer* e *Maré Viva*.

A Participação Juvenil desenvolve atividades e programas (listados na tabela 2) que respondam às necessidades dos jovens, trabalhando em rede e apoiando projetos das associações juvenis do Concelho, além de promover uma participação na vida ativa do município e espírito de pertença.

Participação Juvenil		
PROJETO	PROGRAMA	PÚBLICO-ALVO
MARÉ VIVA Jovem Cascais	Marézinhas do Futuro	Jovens de 12 a 14 anos
	Cascais Acessível - Praia para Todos	Jovens com formação na área da saúde
	Maré Viva	Jovens de 15 a 21 anos
LOCALS Jovem Cascais	Locals XS	Jovens de 12 a 14 anos
	Locals	Jovens de 15 a 21 anos
COMUNIDADE Jovem Cascais	Ponto de Apoio Local	Jovens de 18 a 30 anos

Tabela 2 – Projetos na área da Participação Juvenil.

Para entender de melhor forma como os projetos da participação atuavam, estive apurei junto de algumas gestoras dos programas de verão que a Jovem Cascais não tem como principal função a intervenção social, mas sim a busca na promoção da independência dos jovens por meio dos programas de voluntariado. E que tem alguma dificuldade, na altura do verão, para gerir os quase 200 jovens por semana que participam dos programas de voluntariado.

Dentre os programas, é válido ressaltar projetos como *Maré Vida*, considerado como forte propulsor da DJUV, e *Locals* que têm vindo a crescer por trabalhar na vertente do turismo.

O programa Maré Viva compreende contribuir para o bem-estar geral e segurança dos utentes das praias de forma a promover uma melhor utilização do espaço. Dentre os objetivos do programa, os jovens voluntários atuam como agentes de sensibilização para as problemáticas ambientais e também divulgam informações concernentes ao turismo, saúde pública, entre outras no âmbito municipal.



Figura 7 – Voluntários do Programa Maré Viva.

O programa abrange também o projeto Cascais Acessível - Praia Para Todos que tem por objetivo permitir o mergulho na água do mar a pessoas com deficiência física de locomoção nas praias do Concelho de Cascais. Neste, os jovens com formação da área de saúde tem alguma prioridade para desempenharem suas atividades enquanto voluntários.



Figura 8 – Praia para Todos.

Neste verão de 2022, com ajuda da CMC, os 817 voluntários participantes do Programa Maré Viva recolheram dos areais das praias do concelho 386,52 KG resíduos de plástico, aproximadamente 51.100,6 KG de lixo, 417.765 beatas e, através do projeto Praia Acessível, foram realizados 910 banhos com o tiralô⁴.



Figura 9 – Beatas encontradas nas praias de Concelho.

No que refere-se ao programa Locals, também ao abrigo da Participação Juvenil, este facilita a circulação dos utentes nos transportes ferroviários do concelho, cujos voluntários devem ter conhecimento de línguas estrangeiras para prestar informações aos visitantes da Vila de Cascais e também divulgar atividades que estão a decorrer no concelho e que podem interessar os turistas.

Neste verão de 2022, 106 voluntários forneceram informações a 16.585 visitantes de Cascais, compreendendo em 20.128 atendimentos aos utentes.

⁴ Cadeira de rodas anfíbia indicada para facilitar o acesso à praia e ao mar por pessoas com mobilidade reduzida.



Figura 10 – Posto Locais.

No dia 11/02/2022 acompanhei uma das coordenadoras de terreno do projeto, a qual apresentou-me a parte logística do programa, como é feito a organização das rondas nos 3 postos que contam com a presença dos voluntários, sendo estes localizados na:

- Estação de comboios de Cascais
- Centro Cultural de Cascais
- Loja Jovem Cascais

3.1.3 Comunicação

A Jovem Cascais também conta com a área da comunicação cujo papel é facilitar o acesso a uma informação direta do trabalho que é feito “dos jovens e para os jovens”, contribuindo para que estejam sempre informados de tudo o que se passa no concelho.

Desta forma, para atender entre redes sociais, site, ativações de marca em eventos e atendimento ao público na Loja Cascais e no Criarte, a equipa conta com cerca de 10 voluntários que atuam nas áreas de:

- Criação de conteúdo
- Design gráfico
- Fotografia e edição de fotos
- Filmagens e edição de vídeo

Algumas das atividades englobadas pela comunicação é o desenvolvimento de planos de comunicação para os projetos e eventos realizados ou apoiados pela Jovem Cascais, como também deve marcar presença nas ações para publicar e informar como estão a decorrer, qual o seu impacto e o nível de participação dos jovens nas mídias sociais.

Meia 12ia de BlaBlaBla

162 Publicações

Meia 12ia de Bla-Bla-Bla é um podcast, que tem como objetivo discutir sobre assuntos atuais da sociedade entre jovens para jovens. Este podcast é uma ideia e projeto desenvolvido pela equipa de comunicação com o apoio da Criativa para a gravação e edição do áudio dos episódios. As plataformas de distribuição para este projeto são Apple podcasts e Spotify.

PODCAST
MEIA 12ia DE BLÁ-BLÁ-BLÁ

JOVEM CASCAIS
CASCAIS

Figura 11 – Projeto desenvolvido pela área da Comunicação da Jovem Cascais

4 Metodologia

4.1 Metodologia de Pesquisa

O projeto Upcycle Cascais, desenvolvido durante o estágio curricular, pretendeu juntar pesquisas exploratórias, onde as informações obtidas são analisadas e dispostas segundo sua relevância para o tema abordado.

4.2 Metodologia de Projeto

A metodologia projetual auxilia no processo de organização e planejamento do processo de design, minimizando erros e resultados inesperados, guiando o processo criativo para a geração de alternativas que possam de fato tornar-se em soluções.

A metodologia escolhida para nortear este projeto foi a de Bruno Munari (1998). Entretanto, como trata-se de um projeto social, a metodologia sofreu algumas adaptações, referente às etapas contidas na mesma. Esta metodologia, adaptada, evidencia-se por sua flexibilidade e amplitude de complementar e convergir com outros métodos e ferramentas, conforme as necessidades exclusivas do projeto.

As 12 etapas que compõem a metodologia de Bruno Munari podem ser vistas na figura 12, e são brevemente enunciadas a seguir.

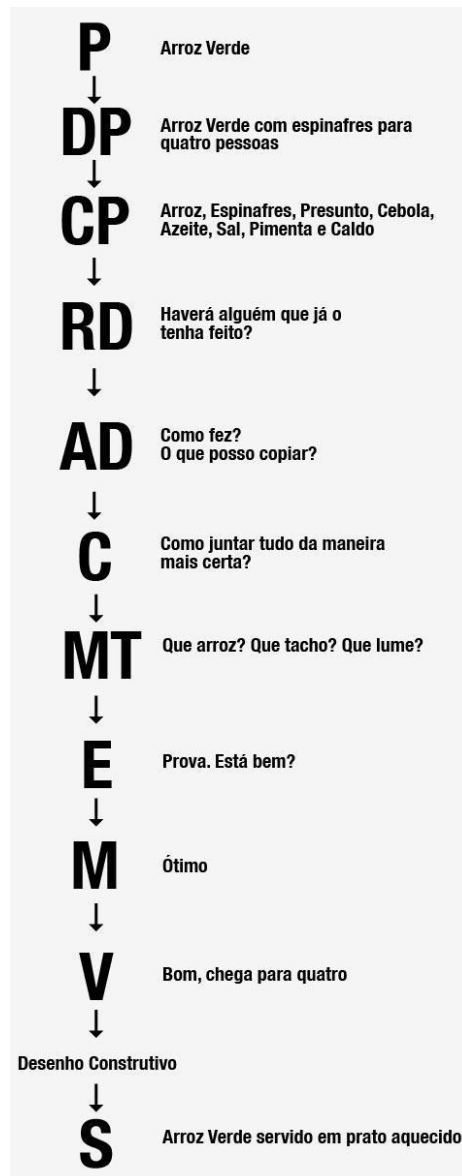


Figura 12 – Metodologia de Bruno Munari

Problema – O problema é algo proposto para resolver, uma necessidade objetiva em uma solução ou melhoria da qualidade de vida.

Definição do Problema – Nesta deve-se fundamentar o problema, definindo-o, trazendo dados que possam ajudar na solução, “definir os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar” (Munari, 1998 p. 32).

Componentes do Problema – Decorrente a definição, aqui o problema é dividido para que possa identificar todo e qualquer subproblema que permeia o problema “principal” sendo resolvido com maior eficácia.

Coleta de Dados – Etapa em que é feito um estudo do que existe a fim de ter conhecimento de experiências passadas as quais instruem como produzir no futuro diferentemente do que já se têm pois “antes de pensar em qualquer possível solução, é melhor verificar se alguém já não pensou nisso” (Munari, 1998, p. 40).

Análise de Dados – Aprofundamento dos conhecimentos a respeito do que há similar ao seu produto ou serviço no mercado, a aceitação do público e ainda orienta para o que não se deve fazer para o desenvolvimento do projeto.

Criatividade – Depois de juntar todas as informações inicia o processo de interligar ideias com possíveis soluções, propondo soluções economicamente viáveis que possam estar consoantes a questões técnicas e materiais.

Materiais e Tecnologias – Subsequentemente é necessário um levantamento de dados que informem quais materiais e tecnologias se tem para o desenvolvimento do projeto em razão de que “é inútil, portanto, pensar em soluções que desconsiderem os dados relativos aos materiais e às tecnologias” (Munari, 1998, p.46).

Experimentação – Momento em que o designer visualiza uma materialização do projeto, se os materiais e tecnologias escolhidos foram realmente a melhor opção, podendo retroceder caso não estejam adequados.

Modelo – Caracteriza-se como uma construção física da possível solução caso torne-se inviável prosseguir, podendo retornar para as etapas anteriores da metodologia como “experimentar realmente as qualidades do objeto, corrigir os eventuais erros e fazer todas as verificações necessárias antes de se iniciar a produção” (Munari, 1998, p.188).

Verificação – Uma análise do produto ou serviço, se o mesmo demonstra avanço para com o problema inicial ou se, por algum motivo, não cumpriu de fato o que lhe foi proposto, podendo ser verificado através dos subproblemas levantados nos componentes do problema.

Desenhos Construtivos – São desenhos que permitem uma fiel representação do que de fato é produzido, apresentando todas as perspectivas, conceitos e tecnologias de forma concisa e se os materiais e tecnologias utilizados condizem com o desenho.

Solução – O resultado final, a solução para o problema proposto.

5 Projeto

O projeto *Upcycle* Cascais surgiu na sequência das problemáticas apresentadas no enquadramento teórico, capítulos 2.1.1 Sustentabilidade e economia circular, 2.1.2 Upcycling e 2.2 Design Social, de forma a levar a cabo um projecto para sensibilizar e informar a população de Cascais de práticas sustentáveis e como as mesmas podem vir ao encontro de maneira a empoderar e incluir a comunidade mais carenciada do concelho.

5.1 Problema

Desenvolvimento de um projeto de design social que visa a inclusão, upcycling e economia circular.

5.2 Definição

Este projeto de design social, embasado no desenvolvimento sustentável, tem como finalidade, por meio da capacitação de jovens residentes do concelho de Cascais, estender a vida útil de produtos que seriam descartados e produzir novos produtos pelo processo de upcycling.

5.3 Componentes

Quando dividido em subproblemas, alguns tópicos tornam-se relevantes na pesquisa: Sustentabilidade e desenvolvimento sustentável, economia circular, upcycling, design social, o concelho de Cascais, projetos similares, públicos, empresas parceiras (doadoras do material).

5.4 Coleta de Dados

Os principais assuntos que compõem a coleta de dados tratados nos próximos capítulos são : uma breve introdução sobre o concelho de Cascais, o estudo de similares referente ao projeto Comunidade desenvolvido pela Jovem Cascais, qual o público será destinado, a análise dos dados e o desenvolvimento do projeto.

5.4.1 Cascais

No decorrer dos anos, Cascais cresceu e tornou-se destino para aristocratas, por abranger esta proximidade com o mar, e as práticas que decorriam por meio do mesmo, atraindo ainda mais investimentos, como *Resorts*. O Estoril se transformou em um *resort* popular e ganhou também hotéis e um cassino.



Figura 13 – Projeto Novo Estoril 1914

Por volta de 1930, devido à Segunda Guerra Mundial, vários refugiados chegaram a Portugal vindos de toda a Europa, maioritariamente das nações tomadas pela Alemanha. Dentre os refugiados haviam reis exilados, antigos membros do governo, escritores, bancários e entre outros. Estoril abrigou também imensos espões e agentes duplos, dado que o país se encontrava neutro no conflito, e foi um centro de troca de informações.

Após a Guerra, vários refugiados voltaram para seus países de origem, entretanto algumas famílias reais exiladas, devido aos conflitos que a Europa enfrentava na altura, optaram por continuar a viver em Cascais. Nos dias atuais Cascais abrange não somente a aristocracia, mas uma diversidade de pessoas as quais buscam também uma vida mais relaxada.

Segundo o estudo “Territórios de Bem-Estar: Assimetrias nos municípios portugueses” (FFMS 2022) o município é considerado um dos concelhos mais inovadores de Portugal, junto de Lisboa, Porto, Coimbra, Alcochete e Oeiras, com níveis econômicos mais equivalentes da média europeia, alto níveis de qualificações e com mais recursos poder social.

No entanto, são nessas regiões que a desigualdade é maior entre as pessoas devido à diversidade étnica, perfis de qualificação e níveis de renda, e reflete na instabilidade, desemprego, sistemas de seguridade social e proteção social. Nestes municípios considerados “território da inovação” também são os mais afetados pelo indicador de bem-estar equilíbrio trabalho-família, sendo mais difícil para as pessoas conciliar os dois aspectos.

Vale ressaltar que o campo da inovação é dominado tanto pela elite quanto pelos menos favorecidos, com desigualdades econômicas e educacionais muitas vezes coexistindo à sombra de representantes que apontam apenas as características mais valiosas, dinâmicas, ricas e qualificadas, mostra o estudo.

O estudo da FFMS sugere a necessidade de futuras investigações mais completas a fim de ajudar os municípios a criarem ferramentas baseadas nas necessidades de bem-estar dos residentes.

5.4.2 Estudo de Similares

Projeto Comunidade

O projeto Comunidade deu início em 2020 e teve como principal função o apoio à comunidade. Neste projeto os voluntários participantes eram jovens entre 18-30 anos ou responsáveis de suas comunidades e que auxiliaram na realização de pré-inscrições para os testes sorológicos à Covid-19, passando também pelo preenchimento de questionários socioeconômicos administrados pela CMC, com o intuito de identificar e combater fragilidades sociais e ainda, ao combate à Covid-19, e a distribuição gratuita de máscaras à população nos “postos Comunidade” existentes no concelho.



Figura 14 – Projeto Comunidade.

Através do projeto Comunidade, a CMC procurou desenvolver uma maior comunicação entre os jovens dentre as 6 freguesias do concelho de Cascais, sendo elas: Alcabideche, Carcavelos, Cascais, Estoril, Parede e São Domingos de Rana, com cerca de 40 postos.



Figura 15 – Ponto de Apoio Local Projeto Comunidade.

Dentre as funções dos voluntários do projeto comunidade, também contam-se tarefas como a produção de cabazes alimentares, a partir de doações, a distribuição dos mesmos nos bairros, o esclarecimento de dúvidas dos munícipes, por exemplo, como obter o Número de Identificação Fiscal.

No dia 09/02/2022 acompanhei um dos coordenadores de terreno com a função de tomar conhecimento de 6 postos do projeto Comunidade presentes em:

- São Domingos de Rana – Cabeço de Mouro (Associação Realiza 2785) e Faceiras (Sede - Associação Moradores)
- Alcabideche – Cruz Vermelha (Sede - Associação Moradores), Adroana (Sede - Associação Moradores) e Alcoitão (Sede - Associação Moradores)
- Cascais/ Estoril – Torre (Gaiivotas da Torre)

Apurámos junto da gestora do projeto que, quando o projeto deu início, contava com cerca de 40 postos de atendimento para ir ao encontro majoritariamente dos residentes que não se deslocavam a Cascais, habituados a viver somente dentro dos bairros que habitam e que, por consequência, não participam das iniciativas que decorrem, na maioria das vezes, no centro da vila.

A partir da presença dos postos, a Jovem Cascais teve uma maior visibilidade nas comunidades, e as iniciativas e programas de voluntariados tiveram um maior alcance de jovens.

Alguns dos jovens relataram que até tinham ouvido falar da Jovem Cascais entretanto pensavam que os projetos atingiam somente jovens que residem em áreas mais privilegiadas do concelho.

No decorrer do projeto, a frequência de residentes que iam nos postos reduziu, juntamente da procura pelos testes da Covid e máscaras que costumavam ser requisitadas pelos moradores. Dado que o maior foco do projeto foi auxiliar em contexto pandémico, eventualmente grande parte dos 40 postos foram encerrados.

5.5 Públicos

5.5.1 Jovens Participantes

Os alunos participantes do projeto “*Upcycle Cascais*” serão os residentes no concelho de Cascais que através de workshops poderão explorar o método de *upcycling* como pratica sustentável ao dar um novo propósito a materiais que seriam descartados.

Através dos encontros, também irá promover um espaço para discussão, neste os participantes poderão trocar ideias, experiências e, se assim sentirem-se à vontade, partilhar possíveis problemas enfrentados pelos mesmos.

5.5.2 Escolas do Concelho

Como principal meio de contacto com os alunos, as escolas recebem uma introdução e apresentação do projeto “Upcycle Cascais” para que, através da inscrição dos professores, possam viabilizar os workshops do projeto. auxiliando nas questões e problemáticas locais na comunidade.

5.6 Análise de Dados

Partindo das pesquisas realizadas durante o estágio, constata-se que o desenvolvimento de um projeto social de design, no abrigo da área da Capacitação Juvenil da DJUV, pode tornar-se de grande valia na vida dos jovens.

Estes poderão usufruir dos conhecimentos oferecidos nos workshops em suas escolas e proporcionar um impacto socioambiental positivo na região.

5.7 Criatividade

Para melhor exemplificar o projeto e considerar ideias para resolução do problema da falta de práticas de sensibilização ambiental, foram criados painéis para facilitar o processo criativo.

Qual o problema?

Falta de projetos e práticas de sensibilização para com **Economia Circular** e **Ucycling** de forma a promover **inclusão social** entre jovens residentes de Cascais

Jovens desinformados quanto as práticas de upcycling

Falta de workshops que instiguem a estender o tempo de vida útil dos produtos

Postos já conhecidos pelos jovens e residentes dos bairros os quais foram fechados

Figura 16 – Problema.

Para quem?

Bairros/Escolas	Câmara Municipal Cascais	Planeta
Precisam de apoio para desenvolver projetos de inclusão e ações de sensibilização	Envolver os jovens em ações disponibilizadas pela Jovem Cascais	Elevados índices de poluição sendo que os mesmo muitas vezes utilizam recursos não renováveis

Figura 17 – Público.

Possível Solução?

CAPACITAÇÃO JUVENIL ————— **PROJETO COMUNIDADE**

Figura 18 – Solução.

5.8 Desenvolvimento do Projeto Upcycle

Projeto Upcycle Cascais - Enquadramento

No âmbito da capacitação juvenil, a qual tem como finalidade promover a cidadania ativa e responsável de forma a incentivar a aquisição de novas competências, o projeto “*Upcycle* Cascais” foi desenvolvido ao longo do estágio realizado pela redatora deste relatório na DJUV. O projeto é a adaptação à realidade de Cascais de uma experiência prévia executada pela redatora com o projeto “De Chicas a Marias”, o qual teve como finalidade uma melhoria na qualidade de vida de mulheres de baixa renda residentes na cidade de Lebon Régis, Brasil, capacitando as mulheres para confeção de roupas a partir de peças do vestuário que caíram em desuso e de retalhos têxteis, guiadas pelo *upcycling* e metodologias do design.

O *Upcycle* Cascais busca facilitar a inclusão social dos jovens residentes em Cascais através de práticas de sensibilização a Economia Circular, técnicas de *upcycling* e *workshops*. Relacionados com estes tópicos, atua também a dar a conhecer aos jovens

as ações realizadas pela Jovem Cascais, os aproximando e oferecendo-lhes apoio, capacitação, promovendo a cidadania ativa e responsável, e incentivando a aquisição de novas competências como o empoderamento juvenil comunitário⁵ e inspirar práticas sustentáveis em busca de uma sociedade mais consciente e menos consumista.

Objetivo Geral

Facilitar a inclusão social de jovens entre os 15 aos 30 anos⁶ do município de Cascais através de ações de sensibilização e workshops por meio do Upcycling.

Objetivos Específicos

- Sensibilizar jovens, famílias de modo a optar por hábitos de consumo consciente;
- Estimular a criatividade e valorizar o trabalho manual;
- Transformar e estender a vida útil de objetos que seriam descartados;
- Ocupar os jovens e dificultar que acabem em situações de marginalidade ou isolamento;
- Estabelecer laços com jovens de comunidades em risco de marginalidade ou pobreza.

Com a implementação do projeto *Upcycle Cascais*, pretende-se contribuir para o cumprimento dos seguintes Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS):

4. Educação de qualidade_ viabilizar conhecimentos e habilidades necessárias aos alunos para promover o desenvolvimento sustentável e estilos de vida sustentáveis valorizando a diversidade cultural.

10. Reduzir as Desigualdades_ empoderar e promover a inclusão social, económica e política de todos, independentemente da idade, género, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição económica ou outra.

11. Cidades e Comunidades Sustentáveis_ reduzir o impacto ambiental negativo per capita nas cidades, inclusive prestando especial atenção à qualidade do ar,

⁵ Envolver os jovens para criar mudanças em seus ambientes, desenvolvendo parcerias entre organizações relacionadas à juventude e agências de desenvolvimento comunitário para criar novas oportunidades para fortalecer os laços com suas comunidades enquanto desenvolvem habilidades pessoais.

⁶ Faixa etária em que a Divisão de Juventude “Jovem Cascais” atua.

gestão de resíduos municipais e outros.

12. Garantir Padrões de Consumo e de Produção Sustentáveis_ reduzir substancialmente a geração de resíduos por meio da prevenção, redução, reciclagem e reutilização e garantir que as pessoas, em todos os lugares, tenham informação relevante e consciencialização para o desenvolvimento sustentável e estilos de vida em harmonia com a natureza.

Realização do Projeto

Para realização do projeto é proposto 5 sessões, dinamizadas sempre por 2 moderadores da Jovem Cascais, nas salas de aula das turmas devidamente inscritas no projeto pelas professoras no concelho de Cascais. Sendo então:

1ª Sessão (teórica) A sessão dará início com uma breve apresentação da Jovem Cascais e suas áreas de intervenção, em seguida é abordada a problemática do lixo no mundo e em Portugal. Após isto serão ainda elucidados a respeito de práticas que auxiliam a diminuir a quantidade de lixo, o conceito de *upcycling* e exemplos de produtos feitos a partir da técnica.

2ª Sessão (teórica) Nesta sessão será feita apresentação dos materiais que podem ser utilizados (, a criação de grupos de alunos para trabalhar em conjunto.

Opção 1: Cada aluno irá trazer um objeto de suas casas que não mais o utiliza e dará uma nova função ao mesmo, sendo então criado de grupos de 4 a 5 pessoas para determinar temáticas para materiais (ex: decoração de natal, decorações para casa, roupas, móveis).

Opção 2: Através de parcerias⁷ será fornecido matéria prima para dar uma nova função aos objetos, sendo então criado de

grupos de 4 a 5 pessoas para determinar temáticas para criação de novas peças (ex: decoração de natal, decorações para casa, roupas, móveis).

3ª Sessão (prática) *Workshop* para os jovens darem início a suas criações. Fornecer o material necessário.

⁷ Empresas e organizações que apoiam o projeto ao oferecer matéria prima para o desenvolvimento de outros produtos nos workshops. Exemplo: Cascais Ambiente.

4ª Sessão (prática) *Workshop* para finalização dos produtos.

5ª Sessão (teórica) Organização do evento final para a exposição das suas peças (ajudá-los na preparação do evento, pesquisa de locais, se irá haver alguma outra atividade ex: feira de cascais, e organizar uma viagem ou convívio para os jovens).

Parcerias: Angariar parceiros que forneçam materiais para trabalhar em conjunto na recolha de objetos, por exemplo: *Cascais Ambiente, Associação Movimento Claro*)

Materiais: Para que os jovens possam trabalhar em suas criações será necessário dispor materiais para que os auxiliem no desenvolvimento, como: tesouras, lápis, canetas, marcadores, agrafadores, fita cola, réguas, spray, guaches e entre outros.

Evento: O evento contará com a ajuda dos jovens para organizalo e terá como objetivo o desenvolvimento de competências como: trabalho em equipa, comunicação, resiliência e a capacidade de adaptação às mais diversas situações que possam surgir, dedicação ao trabalho, iniciativa, inovação e criatividade.

Viagem/Convívio Ao final realizar uma avaliação do projeto por parte dos jovens *Avaliação do espaço | Avaliação das sessões | Avaliação dos moderadores | Avaliação das dinâmicas | Avaliação do impacto do Projeto nos jovens | Sugestões e feedback.*

5.9 Material de apoio

O material de apoio utilizado nas sessões (Disponível em Anexo C) é traduzido como a apresentação gráfica, em formato Power Point, e que ampara a apresentação oral do projeto. Nesta contém uma breve introdução a Jovem Cascais, a problemática de quanto de lixo é produzido no mundo e em Portugal, e, por fim, abordada a prática do *upcycling*, quais são seus benefícios e como difere-se do *recycling*.

Para além do material de apoio em formato PPT, foi desenvolvido um plano de sessão (apresentado abaixo), que serve como guião e auxilia a gerir os 60 minutos disponíveis por sessão para abordar cada tema e as respectivas atividades.

Plano de Sessão

1ª Sessão

Upcycle Cascais

60 MIN

Horas	Atividades	Material
0MIN - 10MIN	Boas-vindas Apresentação das facilitadoras Apresentação da Jovem Cascais	PPT
10MIN - 20MIN	Lixo no mundo e em Portugal	PPT
20MIN - 25MIN	O que é o <i>Upcycling</i> ?	PPT
25MIN - 35MIN	Como reduzir o lixo?	PPT
35MIN - 45MIN	<i>Upcycling</i>	PPT
45MIN - 48MIN	<i>Recycling</i> x <i>Upcycling</i>	PPT
48MIN - 52MIN	Economia Circular	PPT
52MIN - 56MIN	Apresentação do projeto e das próximas sessões	PPT
56MIN - 60MIN	Esclarecimento de eventuais dúvidas por parte dos jovens	

2ª Sessão

Upcycle Cascais

50 MIN

Horas	Atividades	Material
0MIN - 05MIN	Boas-vindas Relembrar as fases do projeto	PPT
05MIN - 15MIN	Apresentação dos materiais que poderão ser utilizados	PPT
15MIN - 25MIN	Criação de grupos para determinados materiais	PPT
25MIN - 35MIN	Determinar possível temática dos produtos	PPT
35MIN - 40MIN	Esclarecimento de eventuais dúvidas por parte dos jovens	

3ª Sessão

Workshop Upcycle Cascais

50 MIN

Horas	Atividades	Material
0MIN - 05MIN	Boas-vindas Relembrar as fases do projeto	PPT
05MIN - 85MIN	Início das criações	tesoura, lápis, agrafador, fita cola, tinta, spray, régua, cola e etc.
85MIN - 90MIN	Esclarecimento de eventuais dúvidas por parte dos jovens	

4ª Sessão**Workshop Upcycle Cascais**

90 MIN

Horas	Atividades	Material
0MIN - 05MIN	Boas-vindas Relembrar as fases do projeto	PPT
05MIN - 85MIN	Finalização dos produtos	tesoura, lápis, agrafador, fita cola, tinta, spray, régua, cola e etc.
85MIN - 90MIN	Esclarecimento de eventuais dúvidas por parte dos jovens	

5ª Sessão**Organização Evento Upcycle Cascais**

60 MIN

Horas	Atividades	Material
0MIN - 05MIN	Boas-vindas Relembrar as fases do projeto	PPT
05MIN - 10MIN	Como organizar um evento?	PPT
10MIN - 15MIN	Definição do público-alvo	PPT
15MIN - 20MIN	Escolha da data	PPT
20MIN - 30MIN	Escolha do local (ex feira cascais)	PPT
30MIN - 35MIN	Cronograma do evento	PPT
35MIN - 45MIN	Orçamento do evento	PPT
45MIN - 55MIN	Estratégia de divulgação	PPT
55MIN - 60MIN	Determinar a viagem/convívio	PPT

5.10 Experimentação do Projeto

O projeto *Upcycle* foi adaptado para o “Capacita-te com a Jovem Cascais” (Tabela 1, pág.), o qual irá decorrer em modelo experimental neste ano letivo 2022/2023, como um dia de atividades diversas nas escola inscritas no projeto Capacita-te.

O projeto viabiliza 3 modelos de sessões:

- “Não é Ok!”: Sessões de sensibilização que destacam comportamentos prejudiciais para a sua saúde física, mental e emocional
- “Capacita-te”: sessões que promovem momentos de partilha com os jovens e, através do método IKIGAI (termo japonês o qual junta as

expressões “iki”, que representa “vida”, e “gai”, que significa “valor”), os auxilia nas múltiplas valências de sua vida, descrevendo atividades que gostam de fazer, que dão um senso de propósito e satisfação.

- “*Upcycle Cascais*”: sessões que tem como finalidade potenciar a inclusão social dos jovens de Cascais através de práticas de sensibilização para a Economia Circular.

O projeto “Capacita-te com a Jovem Cascais” já conta com inscrições de escolas e irá dar início a partir do mês de janeiro de 2023.

6 Conclusões Finais

Em conclusão, o estágio permitiu, maioritariamente, conhecer as áreas da DJUV tal como a pluralidade de projetos oferecidos aos jovens residentes do concelho. Para além disso, também possibilitou aprofundar no que de facto consiste a juventude em Cascais, entender que para além dos projetos da CMC, há ainda as dificuldades enfrentadas em diferentes contextos, seja a nível estratégico ou operacional.

6.1 Desempenho do estágio

É válido ressaltar que através de minha integração na equipa da Capacitação Juvenil da Divisão de Juventude, após o fim do estágio, foi possível ter uma maior visão holística dos projetos, como são desenvolvidos, desde a fase exploratória até a aprovação final. Entretanto, alguns pontos foram levantados, nomeadamente dificuldades, que se tornaram visíveis no decorrer dos projetos, e que serão aqui apresentadas em 3 fases:

- a) A desmistificação da sustentabilidade somente na vertente ambiental;
- b) Falta de mão de obra especializada para o bom desenvolvimento de projetos;
- c) A transferência dos projetos do papel para realidade.

No que se trata sobre a desmistificação da sustentabilidade, como é referido no capítulo 2, a sustentabilidade é muito maior, porque leva em conta todas as dimensões de um produto ou serviço, sendo estas dimensões sociais, económicas, ambientais e também culturais.

Entretanto, nos dias atuais, muitos dos que ocupam cargos de liderança dizem estar a par do tão urgente tópico e pela busca por estratégias sustentáveis, mas estas, muitas das vezes, são práticas de redução do lixo, optar por produtos reciclados, informar e multiplicar estas recomendações, contudo ressalto que ao executarem uma estratégia de sustentabilidade, ela não precisa ser necessariamente uma “estratégia verde”.

Todavia, é necessário que a DJUV contrate profissionais especializados que, através de ferramentas do design, como metodologias projetuais, possam ampliar os esforços para tornar o concelho mais sustentável e que não sobrecarregue os que lá

trabalham (que por vezes tem de desempenhar funções que estão para além das responsabilidades competentes a eles).

Em seguida, é necessário o desenvolvimento de projetos que priorizem uma utilização mais eficaz dos recursos disponibilizados pela CMC para alcançar um maior número dos jovens residentes no concelho em suas reais necessidades.

É imprescindível relatar que mesmo após o desenvolvimento de novas ideias, como também o aprimoramento dos projetos que lá já decorrem para a juventude do concelho, é sempre um processo trabalhoso a transferência destas ideias do papel para colocá-las em ação. Penso que um dos principais motivos que isto ocorre é porque estamos em uma organização pública e que, por sua vez, possui regulamentações e burocracias para como *budget* é empregado.

Para além do *budget*, há também os vários documentos a serem preenchidos para utilização dos recursos (ex: carros da CMC) e o cumprimento dos procedimentos e requisitos administrativos que acabam por dificultar a tomada de decisões para dar início a outros projetos ou apresentar alternativas de melhorias para os projetos que já estão a decorrer. Sublinha-se também que as propostas de indivíduos singulares são completamente diferentes das propostas de entidades incorporadas em instituições.

Em suma, é necessário a real valorização do design sustentável, do profissional e do processo como um todo, sendo integrado desde o início conceitual dos projetos, para que os recursos que forem despendidos sejam utilizados de maneira correta e económica, e não adicionado posteriormente, resultando em custos adicionais ou em uma má utilização dos recursos, dificultando ainda mais na apresentação de novas propostas.

6.2 Desenvolvimento pessoal

A nível de desenvolvimento pessoal, o estágio foi um exercício de aprendizagem, conhecendo todas as áreas de intervenção da DJUV, como também por ter oportunidade de desenvolver uma proposta de projeto no contexto da CMC. Diante disso, foi possível perceber:

1. Quais as limitações da Câmara e como a hierarquia de poder atua na aprovação (ou não) de um projeto.

2. Quais dificuldades podem surgir quando o projeto é inicialmente aprovado, entretanto, sofre adaptações para encaixar-se nos moldes determinados pelas direções.
3. Experienciar o trabalho das coordenadoras dos projetos nas escolas, como também, dos coordenadores logísticos nos programas de voluntariado.
4. Lidar com uma multiplicidade de questões que podem pôr em causa o trabalho final.

Ainda assim, considero que o maior aprendizado foi a partir do momento que me juntei à equipa da Capacitação Juvenil efetivamente e obtive a real perspectiva do ambiente de trabalho, as responsabilidades que nos são conferidas, os prazos que devemos cumprir, e as diferentes etapas de cada processo.

A DJUV possui uma dinâmica interessante e aproxima jovens de diversas áreas de estudos permitindo um desenvolvimento de nossas competências técnicas em uma maior escala de intervenção. A experiência contribuiu para aprender, criar, esclarecer projetos como também, ao receber bom feedback no desenvolvimento do Upcycle Cascais, ficar encarregue do progresso do mesmo.

Houve, inclusive, a oportunidade de aprender sobre métodos de trabalho em Portugal, as diferentes configurações, integrar e sintetizar conhecimentos, bem como, sentir o desafio ao ter de elaborar respostas imediatas à medida da urgência na resolução de tarefas intelectuais e práticas.

Em síntese, os problemas e dificuldades encontrados durante o transcorrer da experiência contribuíram para testar teorias e métodos aprendidos no bacharelado e mestrado, mas é muito mais aprofundado e posto à prova quando falamos da experiência como propulsora de nosso desenvolvimento pessoal.

6.3 Projeto Upcycle Cascais

No que trata a respeito do projeto Upcycle, é positivo a aprovação pelos superiores pois promove novas práticas de consumo sustentáveis, para além de alcançar as pessoas, através de workshops, e para introduzir o conceito de sustentabilidade em suas necessidades, e principalmente, na emancipação e autonomia das mesmas ao empregar os pilares da sustentabilidade no desenvolvimento do projeto.

É válido acrescentar que, por mais que o projeto *Upcycle* Cascais foi adaptado e inserido no projeto “Capacita-te com a Jovem Cascas” como modelo experimental, sugeria que o mesmo ocorresse nos modelos propostos segundo a ficha de projeto (capítulo 5.8) pois acredito que só terá um real impacto na comunidade escolar e maior engajamento dos alunos através do acompanhamento das 5 sessões.

Ressalto que o projeto pode (e deve) ser moldado para um melhor desempenho, no decorrer das sessões no ano letivo 2022/2023. Contudo, nesta fase inicial, se assim passar pela aprovação dos superiores, é fundamental abranger as 5 sessões. É importante perceber que o real objetivo do desenvolvimento do “*Upcycle* Cascais” é promover a inclusão social dos jovens residentes no concelho de Cascais, e não somente uma “ação sustentável” que sensibiliza para o quanto de lixo produzimos.

Para além disso, o projeto pode reforçar a imagem da CMC na busca pela partilha de oportunidades iguais a todos, elevar o senso de pertença de jovens e incentivar a participação dos mesmos para então tornarem-se cidadãos ativos.

Referências

- Agência Portuguesa do Ambiente. (2021). *Dados sobre resíduos urbanos*. <https://apambiente.pt/residuos/dados-sobre-residuos-urbanos>
- Anicet, A., Bessa, P. & Broega, A. C. (2011). *Ações na área de moda em busca de um design sustentável*. Anais do 7º Colóquio de Moda, Maringá. <https://hdl.handle.net/1822/14959>
- Câmara Municipal de Cascais. (2022). Cascais. <https://www.cascais.pt/>
- Carvalho, C. & Henriques, J. (2016). *Os 100 anos do projeto Estoril*. <http://hdl.handle.net/10400.26/13109>
- Carvalho, O. & Viana, O. (1998). *Ecodesenvolvimento e equilíbrio ecológico: algumas considerações sobre o Estado do Ceará*. Revista Econômica do Nordeste. Fortaleza, v. 29, n. 2, abr./jun.
- CNMAD. (1997). *Nosso Futuro Comum*. (2nd ed.). Rio de Janeiro, Editora da Fundação Getúlio Vargas.
- Ellen Macarthur Foundation. (2012). *Towards the circular economy 1: economic and business rationale for an accelerated transition*. <https://emf.thirdlight.com/file/24/xTyQj3oxiYNMO1xTFajxb9iHj-/Ellen-MacArthur-Foundation-Towards-the-Circular-Economy-vol.1.pdf>
- FFMS. (2022). *Territórios de bem-estar: assimetrias nos municípios portugueses*. <https://www.ffms.pt/pt-pt/estudos/territorios-de-bem-estar-assimetrias-nos-municipios-portugueses>
- Jovem Cascais. (2022). Disponível em: <https://jovem.cascais.pt/>
- Manzini, E. (2008). *Design para a inovação social e sustentabilidade*. Rio de Janeiro: E-papers.
- McDonough, W. & Braungart, M. (2013). *Cradle to cradle: criar e reciclar ilimitadamente*. São Paulo: Editora Gustavo Gili.
- Monteiro, J. H. P. (2001). *Manual de Gerenciamento Integrado de Resíduos Sólidos*. Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Administração Municipal.

Munari, B. (1998). *Das coisas nascem coisas*. Tradução de José Manuel Vasconcelos. São Paulo: Martins Fontes.

Município de Cascais. (2016). Despacho n.º 49/2016 de 4 de Janeiro. Diário da República, 2.ª série, n.º 1.

Oliveira, J., Sposto, R., & Blumenschein, R. (2012). Ferramenta para avaliação da sustentabilidade ambiental na fase de execução de edifícios no Distrito Federal. *Revista Gestão da Produção Operações e Sistemas*, 0(2), 11. doi:<https://doi.org/10.15675/gepros.v0i2.527>

Papanek, V. (1984). *Design for the real world: Human ecology and social change*. New York: Van Nostrand Reinhold.

Philippi, L. S. *A Construção do Desenvolvimento Sustentável*. In.: EDUCAÇÃO AMBIENTAL (Curso básico a distância) Questões Ambientais – Conceitos, História, Problemas e Alternativa. Brasília: MMA (Ministério do Meio Ambiente), 2001. 5v. 2ª Edição Ampliada.

Shoup, K. (2008). *Rubbish! Reuse your Refuse*. New Jersey: Wiley Publishing.

Thirty Seven Trend. (2022). *Brinco Cápsula de Café*. <https://www.thirtyseventrend.com/produto/brinco-capsula-de-cafe/>

Anexo B – Artigo 16º do Despacho nº 49/2016, publicado no Diário da República , 2.ª série — N.º 251— Município de Cascais

Artigo 16.º

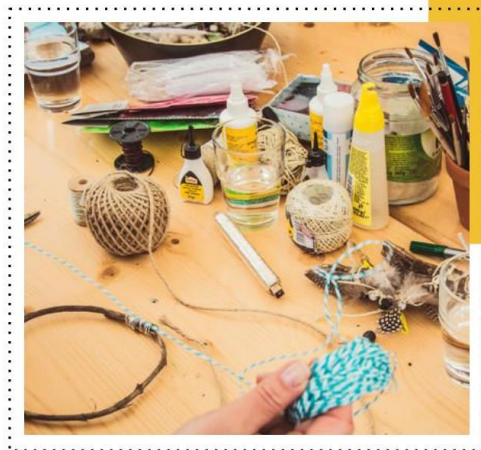
Divisão de Juventude

São competências da DJUV:

- a) Assegurar a realização da política e dos objetivos definidos para a área da Juventude, promovendo e apoiando projetos, sempre que possível em articulação com outros serviços municipais, associações e instituições que atuem na área;
- b) Implementar e apoiar projetos que contribuam para a prevenção de comportamentos de risco e de fatores de exclusão dos jovens, promovendo um desenvolvimento pessoal equilibrado e uma adequada integração na vida económica, social e cultural;
- c) Implementar e apoiar a criação de espaços e equipamentos destinados à juventude nos domínios da formação, informação, animação, cultura e mobilidade juvenil;
- d) Promover e dinamizar o Associativismo Juvenil;
- e) Promover, em constante articulação com outros serviços municipais e organizações e instituições públicas ou privadas, programas específicos nos domínios da orientação vocacional, pré -profissionalização, formação profissional e emprego;
- f) Criar, em articulação com o DHS, condições para o acesso dos jovens à primeira habitação;
- g) Participar na elaboração e execução de programas de prevenção da saúde juvenil em articulação com a Divisão de Promoção da Saúde DIPS;
- h) Organizar e apoiar iniciativas de animação e recreação que permitam uma maior e melhor participação juvenil na vida da sua comunidade;
- i) Coordenar o Conselho Municipal para os Assuntos da Juventude;
- j) Promover, executar e apoiar iniciativas que visem, através de uma saudável ocupação dos tempos livres, o desenvolvimento das competências pessoais dos jovens;
- k) Promover o empreendedorismo juvenil, através da estreita colaboração com escolas e entidades do Concelho, assegurando serviços e instrumentos de informação e apoio aos jovens.

Município de Cascais. (2018). Despacho n.º 84-B/2018 de 2 de Janeiro. Diário da República, 2.ª série, nº 1

Anexo C – Material de apoio para as sessões do Upcycle Cascais, desenvolvido pela redatora.



UPCYCLE CASCAIS

PROJETO DE CAPACITAÇÃO E DE
INCENTIVO À PARTICIPAÇÃO CÍVICA

C



ÁREAS DE INTERVENÇÃO

PARTICIPAÇÃO JUVENIL



Projetos **Internacionais**
Intercâmbios



Apoio às **associações**
juvenis



Voluntariado Jovem
Anual | Verão

C



ÁREAS DE INTERVENÇÃO

CAPACITAÇÃO JUVENIL



AtiVoluntário



AEleva-te



GO



BPT - Bolsas de promoção de talento



ÁREAS DE INTERVENÇÃO

INFORMAÇÃO & COMUNICAÇÃO



Rede de Lojas

Cascais & CriArte | Carcavelos



Site Jovem Cascais



Redes sociais

Facebook | Instagram
Twitter | YouTube



LIXO NO MUNDO

Fazem ideia do quanto de lixo é produzido anualmente no mundo?



C

JOVEM
CASCAIS

QUANTO?



1 mil milhões

9 milhões

2 mil milhões

30 milhões

C

JOVEM
CASCAIS

QUANTO?



1 mil milhões

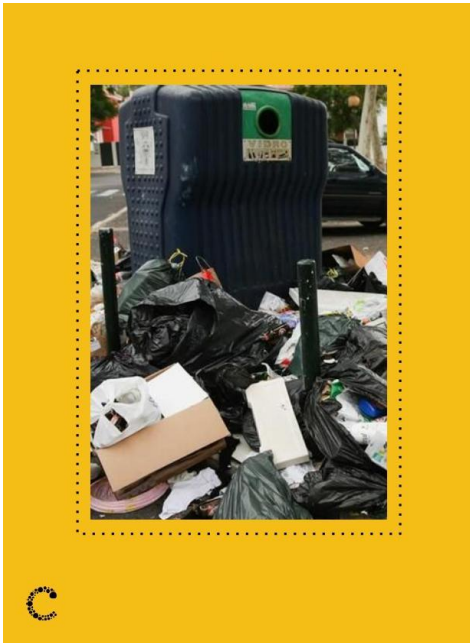
9 milhões

2 mil milhões

30 milhões

C

JOVEM
CASCAIS



C

JOVEM
CASCAIS

EM PORTUGAL

Fazem ideia de quanto de lixo é produzido por pessoa por dia?

JOVEM
CASCAIS

QUANTO?



1,4 quilogramas

2,5 quilogramas

3 quilogramas

900 gramas

C

JOVEM
CASCAIS

QUANTO?



1,4 quilogramas

2,5 quilogramas

3 quilogramas

900 gramas

C

JOVEM
CASCAIS

COMO REDUZIR O LIXO?



UPCYCLING

É o processo onde produtos "antigos" são modificados e ganham uma segunda vida à medida que são transformados em um produto "novo".

Em outros, upcycling é sobre materiais ou itens que podem ser readaptados e/ou reaproveitados de forma criativa, e cuja vida útil é, portanto, ampliada.



C

JOVEM
CASCAIS

UPCYCLING

Exemplos



C

JOVEM
CASCAIS

UPCYCLING

Exemplos



C

JOVEM
CASCAIS

UPCYCLING

Exemplos



C

JOVEM
CASCAIS

QUAIS OS BENEFÍCIOS?



Reduz a
quantidade
de **resíduos**



Reduz a
exploração de
matéria prima



Reduz a
exploração de
petróleo



Reduz o
desmatamento

C

JOVEM
CASCAIS

Então qual é a diferença entre

RECYCLING X UPCYCLING ?

C



RECYCLING X UPCYCLING

*Envolve a destruição do
"lixo" para criar algo novo*

*Aproveita o "lixo" e cria algo
novo a partir dele em seu
estado atual*



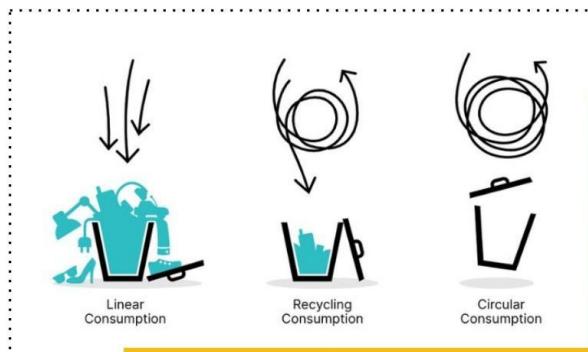
A reutilização e o upcycling **reduzem** a necessidade de reciclagem e, portanto, são ótimas opções para o **ambiente**.

C



ECONOMIA CIRCULAR

A prática do upcycling é um dos grandes exemplos da economia circular, que propõe que os resíduos sirvam de insumo para a produção de novos produtos.



C

JOVEM
CASCAIS

ECOACTIVE



C

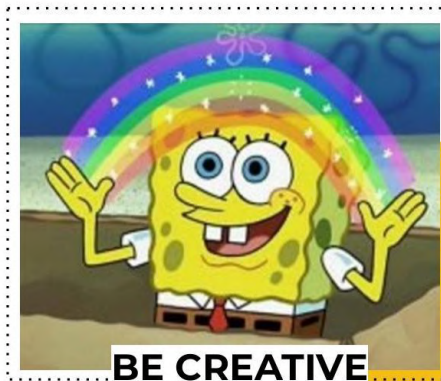
A empresa é exemplo de **economia circular** onde os as embalagens ecológicas, chamadas **Mushroom®** da Ecovative vem da natureza e retorna à natureza após o término de sua utilidade.

A embalagem **Mushroom®** não é fabricada, mas **cultivada**, contendo apenas dois ingredientes: hurd de cânhamo e micélio. O cânhamo hurd é um subproduto da indústria de fibra de cânhamo. Nós o transformamos em alimento e estrutura para o micélio, que se ramifica ao longo e entre cada dobra e lacuna, unindo-o para formar uma forma composta sólida que é leve, forte, resistente ao fogo e à água.

JOVEM
CASCAIS

VAMOS PRODUZIR?

Separem-se em grupos de 5 e vamos a isso!



C

JOVEM
CASCAIS





**COMEÇA
ONDE ESTÁS.
USA O QUE TENS.**

#OFuturoComeçaEmTi

• cascais.pt



CASCAIS
Tudo começa nas pessoas

CASCAIS

Tudo *começa nas pessoas*

•
cascais.pt