



Universidade de Aveiro

Ano (2021)

**LÍVIA ARAUJO
ROSA OLIVA
MENDONÇA**

**CROWDSOURCING EM PROCESSOS PARTICIPATIVOS
DE ELABORAÇÃO DE PLANOS DIRETORES MUNICIPAIS**



Universidade de Aveiro
Ano 2021

**LÍVIA ARAUJO
ROSA OLIVA
MENDONÇA**

CROWDSOURCING EM PROCESSOS PARTICIPATIVOS DE ELABORAÇÃO DE PLANOS DIRETORES MUNICIPAIS

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Planeamento Regional e Urbano, realizado sob a orientação científica do Doutor José Carlos Baptista da Mota, Professor Auxiliar do Departamento de Ciências Sociais, Políticas e do Território da Universidade de Aveiro e da Doutora Sara Moreno Pires Professora Auxiliar do Departamento de Ciências Sociais, Políticas e do Território da Universidade de Aveiro.

Dedico este trabalho ao Moisés, à Isabela, à Beatriz e ao Calebe, que de muitas maneiras renunciaram para que isto fosse possível.

o júri

presidente

Prof. Doutor Fernando Manuel Martins Nogueira
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Óscar Emanuel Chaves Mealha
Professor Catedrático da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor José Carlos Baptista da Mota
Professor Auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

À Deus, o meu inspirador.

Ao esposo e filhos que me apoiaram incondicionalmente em toda esta jornada, muitas vezes negando os próprios desejos.

À minha mãe, pelo apoio incondicional e que mesmo de longe sempre foi um porto seguro.

Ao meu orientador Professor José Carlos Baptista da Mota, que me fez despertar um adormecido olhar para a beleza da participação cívica.

À minha coorientadora Sara Moreno Pires, pois mesmo mudando o rumo da investigação, me apoiou e me direcionou.

À querida amiga Desirée Seixas, amiga que ganhei neste mestrado e que foi um suporte para os meus questionamentos, dúvidas e inseguranças.

Aos colegas do Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas, que contribuíram com conhecimento de causa.

Aos técnicos da Câmara, pela disponibilidade em me atender e enriquecer esta dissertação.

Aos cidadãos valonguenses que deram seu contributo e de alguma forma fizeram parte deste estudo.

Ao meu pai, irmão, parentes e amigos que de alguma forma me apoiaram em algum momento necessário.

palavras-chave

Crowdsourcing, Participação pública, Planeamento do território, Plano Director Municipal.

resumo

A participação pública na elaboração de planos diretores municipais assenta, muitas vezes, em ações meramente informativas, promovendo baixos níveis de participação cidadã. Com a crescente tendência do uso de meios digitais no cotidiano das pessoas e sabendo que o crowdsourcing visa encontrar soluções colaborativas a partir do envolvimento de um grande número de pessoas, os cidadãos podem contribuir coletivamente com o seu conhecimento para um melhor desenvolvimento futuro do território. O objetivo geral desta dissertação foi avaliar o potencial do uso do crowdsourcing em processos participativos na elaboração de planos diretores municipais. Para tal, foi construído um quadro teórico a partir da análise dos conceitos de planeamento do território, da participação pública e do crowdsourcing. Do mesmo modo, através de uma revisão sistemática pôde-se analisar a utilização do crowdsourcing em contextos de participação cidadã no planeamento do território e através da análise de plataformas colaborativas digitais, pôde-se avaliar as suas potencialidades e suas limitações. A partir desse quadro, foi realizado um estudo de caso do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo, que decorreu em formato online entre os meses de dezembro de 2020 e julho de 2021. Primeiro foi realizada uma análise metodológica do processo e em seguida foram realizadas entrevistas com uma amostra de oito participantes entre técnicos da Câmara Municipal de Valongo, do Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas da Universidade de Aveiro e cidadãos do concelho de Valongo. Como resultados notou-se que atividades de crowdsourcing não substituem de forma completa um processo participativo, mas são um complemento, visto que consegue cumprir alguns objetivos da participação pública, mas não todos. Tem potencial para promover a influência dos cidadãos na tomada de decisão, reforçar a capacitação dos atores e a legitimidade, contudo tem limitações em promover a representatividade de todos os interessados e a interação entre os atores e cidadãos. Por fim foram produzidas recomendações do uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de PDM.

keywords

Crowdsourcing, Public Participation, Spatial Planning, Municipal Master Plan

abstract

Public participation in the elaboration of municipal master plans is often based on merely informative actions, promoting low levels of citizen participation. With the growing trend of using digital media in people's daily lives and knowing that crowdsourcing aims to find collaborative solutions based on the involvement of a large number of people, citizens can collectively contribute with their knowledge to a better future development of the territory. The general objective of this dissertation was to evaluate the potential of using crowdsourcing in participatory processes in the preparation of municipal master plans. To this end, a theoretical framework was built based on the analysis of the concepts of territorial limits, public participation and crowdsourcing. Likewise, through a systematic review it was possible to analyze the use of crowdsourcing in contexts of citizen participation in the context of the territory and through the analysis of collaborative digital platforms, it was possible to assess its potential and limitations. From this framework, a case study of the Participatory Process of the 2nd Revision of the Valongo municipal master plan was carried out, which took place in online format between the months of December 2020 and July 2021. First, a methodological analysis of the process was carried out and then were discovered with a sample of eight participants among technicians from the City Council of Valongo, from the Planning and Public Policy Laboratory of the University of Aveiro and citizens of the municipality of Valongo. As a result, it was noted that crowdsourcing activities do not replace the complete form of a participatory process, but are a complement, as it manages to fulfill some public participation objectives, but not all. It has the potential to promote the influence of citizens in decision-making, strengthen the capacity of actors and legitimacy, although it has limitations in promoting the representation of all stakeholders and an interaction between actors and citizens. Finally, recommendations were produced for the use of crowdsourcing in participatory municipal master plans preparation processes.

ÍNDICE

ÍNDICE	8
ÍNDICE DE TABELAS	10
ÍNDICE DE FIGURAS	11
LISTA DE DE ABREVIATURAS UTILIZADAS	13
1 - INTRODUÇÃO	14
1.1 JUSTIFICAÇÃO DO TEMA	14
1.2 OBJETIVOS	16
1.3 METODOLOGIA	17
2- A PARTICIPAÇÃO PÚBLICA NO PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO	24
2.1 O PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO - BREVE ENQUADRAMENTO	24
2.2 A PARTICIPAÇÃO PÚBLICA - BREVE ENQUADRAMENTO	27
2.2.1 - LEGITIMIDADE	29
2.2.2 - QUADRO RESUMO DE OBJETIVOS DA PARTICIPAÇÃO PÚBLICA	30
3- CROWDSOURCING	32
3.1 - CONCEITO DE CROWDSOURCING	32
3.2 AS CONSTITUINTES DO CROWDSOURCING	35
3.2.1 O INICIADOR E O PROBLEMA / TAREFA	35
3.2.2 O USO DA INTERNET	35
3.2.3 A MULTIDÃO	37
3.2.4 AS RECOMPENSAS	38
3.2.5 CROWDSOURCING E A DIMENSÃO SOCIAL	39
3.3 CROWDSOURCING NO PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO	41
3.3.1 MOTIVAÇÕES DA PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES DE CROWDSOURCING	45
3.3.2 O CROWDSOURCING E A PARTICIPAÇÃO CIDADÃ	46
3.4 LIMITAÇÕES	55
3.5 ESQUEMA DE REFERÊNCIA	56
4- PLATAFORMAS DE PARTICIPAÇÃO CIDADÃ: CONSUL E DECIDIM	58
4.1 ARQUITETURA DAS PLATAFORMAS	59
4.1.1 CONSUL PROJECT	59
4.1.2 DECIDIM	61
4.2 LEGITIMIDADE DAS PLATAFORMAS	69
4.3 LIMITAÇÕES	71
4.4 QUADRO DE REFERÊNCIA DO USO DE PLATAFORMAS COLABORATIVAS EM PROCESSOS PARTICIPATIVOS	73
5- O PROCESSO PARTICIPATIVO ONLINE DA REVISÃO DO PDM DE VALONGO E A RELAÇÃO COM O CONCEITO E PRÁTICAS DE CROWDSOURCING	75
5.1 O PROCESSO PARTICIPATIVO DA REVISÃO DO PDM DE VALONGO	76
5.2 ANÁLISE DOS MECANISMOS UTILIZADOS	84

5.3 RELAÇÃO ENTRE O PROCESSO PARTICIPATIVO E O CROWDSOURCING	91
5.3.1 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS	92
5.4 DISCUSSÃO:	96
5.5 RECOMENDAÇÕES	99
6- CONSIDERAÇÕES FINAIS	104
6.1 CONCLUSÃO	104
6.2 LIMITAÇÕES	107
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	108
ANEXOS	117
MAPEAMENTO SISTEMÁTICO - ARTIGOS	117
GUIÃO UTILIZADO NAS ENTREVISTAS	121
SÍNTESE DAS ENTREVISTAS	124

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Estrutura analítica para legitimidade	30
Tabela 2 - Os objetivos da participação pública	31
Tabela 3 - Relação entre a variável e a dimensão social	39
Tabela 4 - Pesquisa prévia de palavras-chave	42
Tabela 5 - Resultado da pesquisa Crowdsourcing AND spatial planning	42
Tabela 6 - Resultado da pesquisa Crowdsourcing AND public participation	43
Tabela 7 - Artigos da Revisão Sistemática	43
Tabela 8 - Campo de atuação no planejamento do território presentes nos artigos	48
Tabela 9 - Público alvo e relação com a representatividade	48
Tabela 10 - Meio digital e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão	49
Tabela 11 - Os objetivos de participação cumpridos através dos meios digitais	49
Tabela 12 - Tipo de atividade participativa e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão	50
Tabela 13 - Objetivos de participação que o crowdsourcing consegue cumprir	54
Tabela 14: Plataformas digitais colaborativas	58
Tabela 15 - Descrição dos módulos da plataforma Consul	60
Tabela 16 - Opções de personalização da plataforma Consul	61
Tabela 17 - Descrição dos espaços participativos disponíveis na plataforma Decidim	64
Tabela 18 - Descrição dos componentes disponíveis na plataforma Decidim	64
Tabela 19 - Resumo dos recursos das plataformas Consul e Decidim	68
Tabela 20 - Ações de credibilidade em plataformas digitais colaborativas	71
Tabela 21 - Prévio quadro de referência do uso de plataformas colaborativas em processos participativos	73
Tabela 22: Quadro Resumo das Etapas do Processo Participativo	79
Tabela 23- Avaliação individual dos entrevistados para cada objetivo da participação no Processo Participativo de Valongo	91
Tabela 24- Quadro de referência do uso de plataformas colaborativas em processos participativos	98

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 - esquema de filtros da revisão sistemática	19
Figura 2 - Esquema geral da metodologia de investigação	21
Figura 3 - Diagrama prévio das partes constituintes da definição do Crowdsourcing	35
Figura 4- Evolução dos modelos social, académico e de negócios	40
Figura 5 - Diagrama prévio da definição do Crowdsourcing	41
Figura 6: Esquema do diagnóstico colaborativo e crowdsourcing	56
Figura 7- Página inicial da plataforma CONSUL em 23.08.2021 (traduzido para o português)	60
Figura 8- Página inicial da plataforma Consul “Decide Madrid” em 26.08.2021	61
Figura 9- Página inicial da plataforma DECIDIM em 10.08.2021 (traduzido para português)	63
Figura 10- Diagrama resumido da arquitetura funcional do Decidim mostrando uma combinação de componentes em espaços participativos	66
Figura 11 - Recurso Ada Lovelace	67
Figura 12 - página inicial da plataforma MetaDecidim 31.08.201 (traduzida para o português)	68
Figura 13: Visualização da árvore radial (tradução própria)	70
Figura 14 - Enquadramento do concelho de Valongo	77
Figura 15: 1ª Newsletter do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM	80
Figura 16 - Da esquerda para a direita ilustração da Vila Beatriz na freguesia de Ermesinde e ilustração das memórias do brinquedo de Alfena	82
Figura 17 - Imagem da Sala Principal da sessão de Alfena	85
Figura 18: Computador do moderador a partilhar o ecrã	86
Figura 19 - Imagem da plataforma Jamboard na sessão de Alfena	87
Figura 20 - Imagem do quadro de post-its na plataforma Miro no início de uma sessão da Etapa 3	87
Figura 21 - à esquerda a imagem do quadro de post-its da plataforma Miro ao fim da sessão e à direita uma aproximação da imagem	88

Figura 22 - Divulgação da etapa de propostas das freguesias e das ações experimentais	88
Figura 23: Páginas da newsletter da Freguesia de Valongo	89
Figura 24 - Imagem da área de trabalho do Miro onde a informação disponível é maior do que a capacidade de exposição do ecrã	90
Figura 25 - Soma da avaliação individual dos entrevistados para cada objetivo da participação no Processo Participativo de Valongo	94

LISTA DE DE ABREVIATURAS UTILIZADAS

- (DIPAI) Divisão de Inovação, Planeamento e Apoio ao Investimento
- (FGD) Focus Group Discussion
- (GIS) Geographic Information System
- (IGT) Instrumentos de gestão territorial
- (L3P) Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas
- (MCDA) Multi-Criteria Decision Analysis
- (OECD) Organisation for Economic Co-operation and Development
- (P&D) Pesquisa e Desenvolvimento
- (PDM) Plano Diretor Municipal
- (PPGIS) Public Participatory Geographic Information System
- (RJIGT) Regime Jurídico dos Instrumentos de Gestão Territorial
- (TIC) Tecnologias de Informação e Comunicação
- (VGI) Volunteered Geographic Information

1 – INTRODUÇÃO

1.1 JUSTIFICAÇÃO DO TEMA

A presente investigação centra-se na avaliação do crowdsourcing como uma atividade colaborativa de participação pública na elaboração de planos de ordenamento do território. Estas três vertentes de estudo, crowdsourcing, participação pública e planeamento do território se relacionam de maneira complementar e cíclica, partindo do pressuposto que a elaboração do planeamento do território é legitimada pela participação pública, que pode ser realizada por ações distintas em que os resultados geram contributos para o planeamento.

Contudo, o que acontece na prática em Portugal algumas vezes é diferente. Os processos participativos previstos em instrumentos de gestão territorial (IGT) geralmente ocorrem com carácter informativo e consultivo promovendo níveis baixos de legitimidade por parte da sociedade. “A participação pública prevista nos Planos de Ordenamento não é mais do que uma redutora consulta dos conteúdos dos planos, na sua fase final, sem a necessária informação que permita o envolvimento activo dos cidadãos.”(Ferreira et al., 2004, p. 3). A ocorrência destas ações participativas são reflexo de modelos de governança em que as abordagens de cima para baixo são mais valorizadas e limitam o poder dos cidadãos para atuar nas decisões (Arnstein, 1969). Um modelo de governança que promove a interação entre diferentes atores na implementação das políticas públicas de ordenamento do território e que garante a participação cívica nos processos de tomada de decisão suscita a valorização da identidade coletiva e a coesão social (OECD, 2020). Há muito que se tem discutido a democratização dos planos de ordenamento do território (Kass, 2001), contudo até onde a participação pública tem o poder de, juntamente com os poderes públicos, decidir o futuro de um município no que tange às questões do ordenamento, pode limitar o envolvimento da sociedade. Neste sentido, é importante debater como os processos de participação previstos nas agendas políticas, podem promover a valorização da opinião pública no lugar de promover atos que geram poucos resultados ou que são mera formalidade.

Certamente que o desenvolvimento desejável dos territórios pode ser impulsionado por meio do envolvimento da sociedade uma vez que, quando o cidadão sente-se parte integrante de um projeto e percebe que a sua opinião foi valorizada, este mesmo cidadão passa a também sentir-se responsável (Ferreira et al., 2004) na implementação das novas ideias. Este envolvimento da sociedade ainda tem a capacidade de revelar as dinâmicas locais que por vezes passam despercebidas por quem não utiliza o espaço (Pires, 2020). O

envolvimento, que começa a partir de contributos advindos de experiências pessoais, ao longo do processo se relaciona a outros pontos de vista e juntos constroem uma fonte de conhecimento coletivo. Neste seguimento é de grande importância considerar a adequação das práticas de ordenamento do território a modelos mais colaborativos, que incentivem e promovam processos inclusivos de planeamento.

Neste ínterim, a evolução da era digital, a partir da Web 2.0, tem incentivado o surgimento de novas plataformas que permitem a interação entre o usuário e a plataforma e também entre os usuários. Esta interação proporciona uma produção massiva de dados, que têm sido de grande interesse em diversos setores da sociedade. Dentro deste contexto de interação e produção de informação o uso do crowdsourcing tem crescido para diversos fins. Desde a primeira vez em que é mencionado por Howe (2006) até aos dias atuais, o crowdsourcing tem sido objeto de estudo, no que tange às questões conceituais, de alcance e de aplicabilidade. A palavra crowdsourcing, em que no português “crowd” pode ser traduzido por multidão e “sourcing” pode ser traduzido por abastecimento, surge para operacionalizar o conhecimento coletivo com fins produtivos no âmbito empresarial, entretanto tem sido utilizado como ferramenta de participação pública no contexto urbano para identificar problemas e sugerir soluções (Brabham, 2009). É um modelo que utiliza plataformas online envolvendo pessoas, estimulando ideias inovadoras, compartilhando conhecimento e fornecendo dados.

Há um grande potencial para o uso do crowdsourcing em contextos participativos. De acordo com a Eurostat, 90% dos agregados familiares da UE-27 já possuem acesso à internet, e seis em cada sete indivíduos entre os 16 e os 74 anos, utilizam a Internet (*Digital Economy and Society Statistics - Households and Individuals/Pt*, [s.d.]). Em Portugal, segundo o INE, em 2020, 84,5% dos agregados familiares já possuíam ligação à internet nas suas residências (*Portal do INE*, [s.d.]). O contexto da pandemia desencadeada pelo vírus SARS-CoV-2 impulsionou este crescimento. Este mesmo contexto de pandemia, por si só também é um impulsionador para se pensar em processos participativos online, potenciando ainda mais o uso deste modelo. Entretanto, podem surgir algumas questões relacionadas à fiabilidade, à implementação e à capacidade de alcançar os objetivos para o qual se destina o crowdsourcing e neste caso duas questões são ponderadas.

A primeira questão está relacionada ao potencial do crowdsourcing, que vem sendo referenciado como uma potencial ferramenta de auxílio à participação cívica no planeamento do território, percebendo como pode ser aplicado em processos participativos de Planos Diretores Municipais (PDM) para colaborar no fornecimento do conhecimento coletivo e nos processos de tomada de decisão. A segunda está relacionada à legitimidade. A julgar a

questão da representatividade, o nível de empoderamento da participação cívica e a necessidade dos diálogos entre os diferentes atores para alcançar o consenso, pretende-se perceber como o crowdsourcing pode promover processos participativos legítimos.

O Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas (L3P) da Universidade de Aveiro tem aplicado de modo experimental, uma metodologia de participação pública em processos de revisão dos PDM em que a prioridade é dar voz ao cidadão comum através de sessões participativas e, que mediante o contexto da pandemia desencadeada pelo vírus SARS-CoV-2, as sessões passaram a acontecer em um formato online. O processo, que foi aplicado entre outros concelhos, no concelho de Valongo no âmbito da 2ª Revisão do PDM em 2020 e 2021, promoveu várias sessões participativas englobando várias camadas de atores, nomeadamente cidadãos, representantes de associações e atores locais representantes do sector privado, tais como indústrias, pequenas e grandes empresas. A metodologia aplicada, que utiliza a internet para promover reuniões com os cidadãos e alcança a participação de um elevado número de pessoas, pode ser potenciada pela conjugação da mesma com o crowdsourcing.

1.2 OBJETIVOS

Uma vez que a tendência do uso da internet tem crescido, seja pela nova era digital que se estabelece e que é aprimorada constantemente, ou seja por questões como a atual pandemia da SARS-CoV-2, a intenção geral desta investigação é perceber como metodologias de processos participativos, a exemplo do L3P, podem ser enriquecidas através da aplicação do crowdsourcing. Precisamente é intenção desta dissertação criar recomendações para aplicação do crowdsourcing em processos participativos de revisões de planos diretores municipais.

Objetivo geral:

- Avaliar a possibilidade do uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de planos diretores municipais.

Objetivos específicos:

- Perceber se o crowdsourcing serve de instrumento para alcançar os objetivos da participação pública no planeamento do território avaliando suas potencialidades, os seus limites e a sua legitimidade;
- Avaliar as potencialidades, os limites e a legitimidade das plataformas digitais colaborativas para perceber como estas podem auxiliar, um processo participativo;

- Avaliar as potencialidades e os limitações do processo participativo de Valongo no intuito de perceber em que quesitos o crowdsourcing pode potencializar as qualidades e suprimir as limitações;
- Sugerir recomendações de implementação do crowdsourcing nos processos participativos de planos diretores municipais em Portugal.

1.3 METODOLOGIA

Para obter os resultados acerca das questões apresentadas, a metodologia se desenvolverá em uma linha de pensamento construcionista que permitirá, mediante uma interpretação documentada por fontes credíveis, a produção de conhecimento. A construção deste conhecimento será realizada pela comparação de diferentes referenciais encontrados na literatura, obtendo um quadro prévio de análise. Abordando mais especificamente o desenvolvimento da metodologia, esta será dividida em três etapas. Nas duas primeiras etapas encontra-se o referencial teórico e na terceira encontra-se o referencial empírico, que será o estudo de caso do Processo Participativo da 2 Revisão do PDM de Valongo.

A primeira etapa da investigação é realizada de duas maneiras distintas. Primeiro, realizar-se-á uma breve revisão narrativa da literatura com o intuito de fundamentar a teoria da participação cívica no planeamento do território e construir o conhecimento acerca do crowdsourcing. É de relevante importância que se clarifique a função do planeamento do território, bem como os conceitos e objetivos da participação cívica para estabelecer as possíveis associações e relações entre os temas. Nas questões ligadas ao planeamento do território será investigado em que escala ele se encontra na sua relação com a inclusão de todos os interessados e conseqüentemente com a participação pública, neste caso o enfoque será na discussão atual. Na investigação sobre a participação não haverá uma relação prévia temporal, uma vez que a intenção é enquadrar o conceito e os objetivos. Em relação ao crowdsourcing, uma vez que é relativamente recente, a revisão será feita desde o seu surgimento em 2006 até a atualidade.

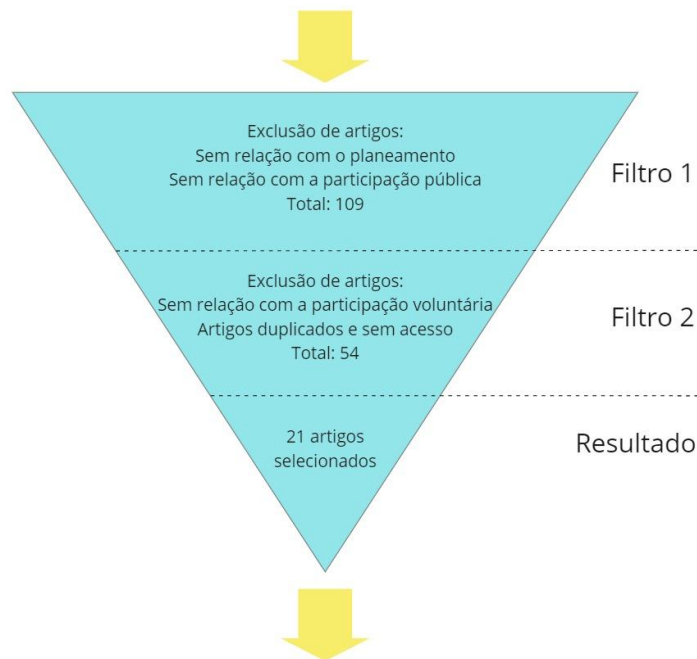
Para a percepção do panorama atual da discussão do planeamento do território relacionado à participação pública, foi realizado um breve mapeamento de artigos na plataforma Scopus utilizando as palavras-chave “public participation” AND “spatial planning”. Inicialmente foram encontrados cento e setenta artigos, contudo após um filtro que incluiu artigos entre 2018 e julho de 2021 apenas da área da ciência social foram encontrados trinta e oito artigos, dos quais um se repetiu, nove artigos não mencionaram a participação pública ou o planeamento do território em seus títulos, palavras-chave ou resumos e um artigo estava

fora da área das ciências sociais resultando em vinte e seis artigos. Ao analisar apenas os títulos, palavras-chave e resumos, nota-se um aumento gradual da discussão do uso das tecnologias digitais, sobretudo o uso do mapeamento PPGIS. Percebeu-se que a discussão sobre o uso destas tecnologias em 2018 ainda é menor, mas que em 2019 aumenta e em 2020 ultrapassa discussão conceitual e teórica sobre a participação do planeamento do território. Este breve mapeamento reafirma os objetivos da presente investigação e direciona a revisão da literatura para perceber a relação entre planeamento do território, participação pública e tecnologias digitais.

Em segundo lugar e quase que de maneira simultânea é realizada uma revisão sistemática da literatura de artigos científicos que abordem estudos de caso do uso do crowdsourcing e da participação cívica no contexto do planeamento. A intenção desta revisão sistemática é analisar os processos metodológicos adotados bem como enriquecer os conceitos antes levantados. A pesquisa consistiu em fazer uma busca em repositórios com o seguinte protocolo de pesquisa:

1. Definição prévia das palavra-chaves: Crowdsourcing, public participation, spatial planning, land use planning, land use plan, urbanism (posteriormente spatial planning foi escolhido entre seus sinônimos por apresentar maior número de resultados)
2. Estratégia de busca: Busca de artigos científicos nos repositórios Scopus, RCAAP e Google Académico. Ressalto que pela limitação ao uso de filtros no google académico, a pesquisa se restringiu ao uso das palavras-chave encontradas apenas no título.
3. Tipo de artigos a recuperar: conceitos e estudos de caso.
4. Filtros: Conforme mostra a Figura 1, serão incluídos apenas documentos que referenciam a participação voluntária nas atividades de crowdsourcing. Atividades que se baseiam em mineração de dados sem a participação serão excluídas, assim como documentos repetidos ou de acesso restrito.
5. Resultado esperado: perceber se foi útil como atividade de participação e se o crowdsourcing atingiu as expectativas.
6. Desfecho esperado: Número de estudos encontrados, natureza dos estudos, se os resultados foram maiores ou menores de acordo com o tipo de plataforma ou tipo de abordagem.
7. Relacionar todos estes conceitos e resultados da revisão sistemática para a realização de um prévio quadro de recomendações que será desenvolvido na segunda parte.

Figura 1 - Esquema de filtros da revisão sistemática



(Fonte: Autora)

A segunda etapa da investigação pretende pesquisar plataformas de crowdsourcing para analisar sua aplicabilidade em processos participativos, nomeadamente a sua arquitetura, os recursos que oferece e sua legitimidade e consoante ao quadro prévio da fase 1, será realizado um quadro de referência para metodologias participativas com o uso do crowdsourcing.

A terceira etapa é um estudo de caso da metodologia de um processo participativo para elaboração de PDM, no caso a metodologia aplicada pelo L3P no Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo que, apesar de não usar o crowdsourcing decorreu em modo online. A intenção é perceber como o crowdsourcing pode contribuir em processos participativos de elaboração e revisão de PDM. A metodologia utilizada consiste em: i) relatar como ocorreu o processo participativo, a metodologia e os recursos que foram utilizados para promover a participação. O relato é realizado a partir das experiências da autora como colaboradora no processo participativo e através das publicações no sítio da Câmara Municipal de Valongo; ii) a realização de entrevistas com diferentes grupos de interesse que participaram do processo de Valongo realizadas entre os meses de setembro e outubro de 2021 em modo online e através da plataforma digital Zoom Meetings. Para proceder à recolha de dados, as entrevistas seguem um modelo semi-estruturado com perguntas abertas e

fechadas no intuito de obter amostras qualitativas. Relativamente à pergunta fechada foi pedido que os objetivos da participação fossem avaliados em uma escala de 1 a 5 e havia a possibilidade de justificação. Com relação às perguntas abertas, foram feitas cinco perguntas para perceber de que maneira o crowdsourcing pode ser usado em um processo participativo:

1) O que você pensa acerca de uma plataforma digital colaborativa (de crowdsourcing) disponibilizada pelo município em que se pode aceder a qualquer altura no decorrer do processo participativo para que os cidadãos possam participar, sinalizando a sua opinião, debatendo e votando sobre os temas tratados?

2) Será que a utilização desta plataforma para identificar problemas poderia substituir a reunião presencial de diagnóstico e propostas?

3) Que documentos ou informações são importantes serem disponibilizados na plataforma digital para o conhecimento dos cidadãos de modo a ajudá-los na identificação de problemas e na sugestão de propostas?

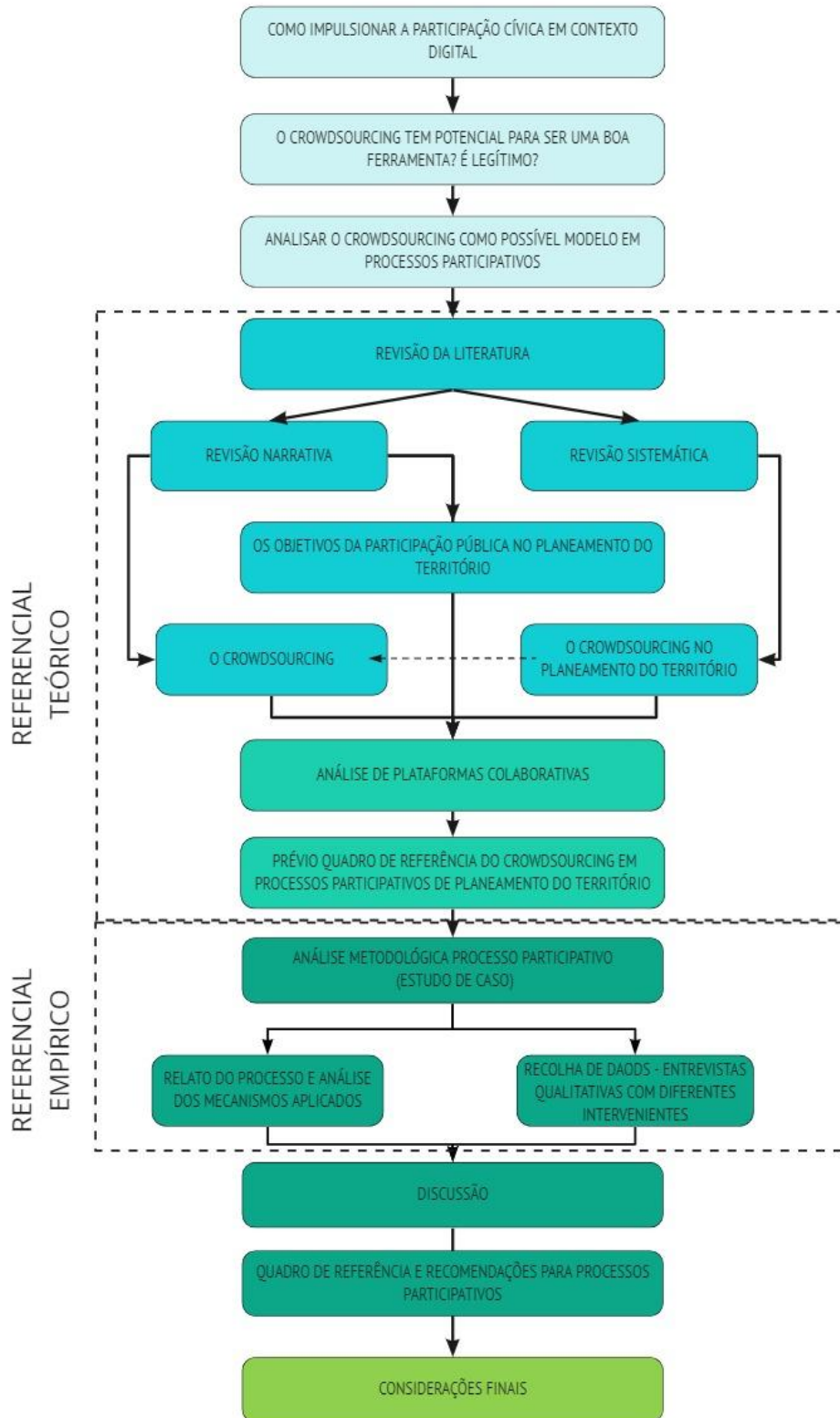
4) Quais as formas de mediação digital mais adequadas para obter um resultado? das seguintes alternativas - votação, debate, avaliação técnico/política, misto - qual lhe parece mais adequada e porquê?

5) Uma vez que as pessoas se sentem incentivadas a participar quando sabem que haverá algum retorno, na sua opinião acha que um compromisso do município de implementar efetivamente uma das propostas feitas pelos cidadãos pode ser um tipo de compensação viável? Ou acha que o sentimento de saber que foram ouvidas de maneira democrática e sua participação contribuiu de um modo geral é o suficiente como retorno? Que diferentes tipos de retorno sugere?

Para obter dados através de fontes diversificadas foram convidadas pessoas das esferas mais significativas do processo: técnicos do L3P, técnicos da Divisão de Inovação, Planeamento e Apoio ao Investimento (DIPAI) da Câmara Municipal de Valongo que tiveram um papel direto no processo participativo, políticos da Câmara Municipal de Valongo e cidadãos que participaram das sessões ao longo de todo o processo. As entrevistas seguiram um guião (anexo), foram gravadas e sintetizadas (anexo) e em seguida foi realizada uma análise de conteúdo em que se identificou os objetivos da participação que foram alcançados e em que nível foram alcançados. Para perceber de que forma o crowdsourcing pode ser implementado, foram identificadas as limitações e as potencialidades da metodologia do L3P.

E, por fim, com base no enquadramento teórico e mediante a análise dos resultados das entrevistas, pretende-se criar recomendações para o uso do crowdsourcing em processos participativos no caso de Valongo e de uma forma geral para outros contextos similares. A Figura 2 resume a metodologia de investigação.

Figura 2 - Esquema geral da metodologia de investigação



(Fonte: Autora)

miro

1.4 ESTRUTURA

Esta dissertação será estruturada em cinco partes. A primeira parte é constituída pelo capítulo um, que refere a introdução. A segunda parte é constituída pelos capítulos dois e três, que referem uma revisão da literatura narrativa e uma revisão da literatura sistemática, respectivamente. A terceira parte é constituída pelo capítulo quatro, que refere uma revisão da literatura narrativa. A quarta parte é constituída pelo capítulo cinco, que refere o estudo de caso e a quinta parte é constituída pelo capítulo seis, sendo este último as considerações finais.

O capítulo um, ou seja, o presente capítulo, apresenta a justificação do tema, sua problemática, os objetivos, metodologia de trabalho e estrutura da dissertação.

A segunda parte destina-se às duas revisões da literatura mencionadas na metodologia em que no capítulo dois é tratada, através da revisão narrativa, a relação entre o planeamento do território e a participação pública em contextos de envolvimento e inclusão de todos os cidadãos nos processos decisórios. No capítulo três é abordada, através da revisão sistemática, a temática do crowdsourcing desde a conceituação do termo à teoria relacionada a aplicabilidade e capacidade em dar resposta aos objetivos da participação cívica no planeamento do território.

A terceira parte é destinada à realização de uma análise documental, através de uma revisão da literatura, de ferramentas participativas, assim sendo, o capítulo quatro apresenta plataformas digitais colaborativas que podem ser utilizadas em processos participativos em contextos de ordenamento do território. Neste capítulo a intenção é perceber quais são os mecanismos de operacionalização que estas plataformas oferecem e que tipos de resultados consegue-se obter através dos recursos de participação e deliberação disponibilizados. Neste sentido, será realizada uma breve análise de duas plataformas participativas, se são capazes de alcançar os objetivos da participação pública. Serão analisadas se as arquiteturas das plataformas possuem ferramentas eficientes, suas vantagens, suas limitações e se alcançam a legitimidade.

A quarta parte é destinada, através de um estudo de caso, para a análise da metodologia da prática participativa de um processo participativo online e recomendações do uso de crowdsourcing em processos participativos de planeamento do território. Neste sentido, o capítulo cinco aborda a análise da metodologia de participação pública implementada no Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo, desde os mecanismos utilizados para a auscultação dos cidadãos até o modo de gestão e partilha da informação para perceber o grau de influência dos cidadãos nas tomadas de decisão e de

legitimidade do processo de modo geral. Após a discussão dos resultados são feitas recomendações para o uso do crowdsourcing em processos participativos.

Por fim, o capítulo seis é destinado às considerações finais, a conclusão, as limitações e os próximos passos.

2- A PARTICIPAÇÃO PÚBLICA NO PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO

O direito de influenciar as decisões públicas através da participação cidadã nos processos de planeamento do território tem sido marcado por uma discussão assente na democracia, cooperação e legitimidade nas tomadas de decisão (Albrechts et al., 2019; Arnstein, 1969; Healey, 1997a). Questões estas que estão diretamente relacionadas com o envolvimento dos cidadãos nas formulações de planos, projetos, orçamentos participativos e outras ações direcionadas ao território. Ao analisar a literatura atual, nota-se um aumento gradual da discussão do uso das tecnologias digitais, entre elas o crowdsourcing, no planeamento do território. A presente investigação direciona a revisão da literatura para perceber a relação entre o planeamento do território, a participação pública e o crowdsourcing.

2.1 O PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO - BREVE ENQUADRAMENTO

A interação entre o ser humano e o espaço que ele utiliza, seja para habitação, trabalho, produção agrícola, entretenimento ou outros usos, sempre incentivou e promoveu a organização e a adequação do território para as necessidades humanas. No entanto, por muito tempo o planeamento foi visto apenas como uma atividade de gestão do espaço e consequentemente concentrado nas questões de morfologia sem considerar questões sociais (Healey, 1997a).

Percebe-se, através da história, que esta relação já evoluiu e tornou-se mais complexa, deixando de responder apenas às necessidades da organização. Ao olhar para o último século, por exemplo, nota-se uma mudança contínua nos objetivos do planeamento do território e na maneira de ordená-lo, que já ocorreu de diversas formas para dar resposta a diferentes necessidades. Na primeira metade do século XX a intenção do planeamento era dar resposta aos problemas que surgiram com a revolução industrial com grande ênfase nos métodos de pesquisa (Albrechts, 2016; Mota, 2013). No período pós-guerra, o planeamento visava manter uma ordem social em torno de ações imediatas e racionais que valorizavam o conhecimento técnico e não consideravam questões políticas (Albrechts et al., 2019). Na Europa, na década de 1970 o planeamento se preocupa menos com a organização e a racionalidade e mais com a experiência e surgem também algumas preocupações com os desfavorecidos e a regeneração urbana. Na década de 1980, influenciado por políticas liberais, o planeamento visa dar resposta aos problemas económicos da época, tem como principal enfoque gerar riqueza e é quando surgem as parcerias público-privadas. Nos anos de 1990 surgem novas abordagens de planeamento, baseadas no coletivismo e na comunidade, valorizando o conhecimento

empírico, contudo o planeamento passa a buscar bases em evidências, valorizando mais as evidências técnico-científicas do que as empíricas (Mota, 2013).

Para Healey (1997), a tradição do planeamento se resume em três vertentes distintas. A vertente do planeamento económico, a vertente do planeamento do desenvolvimento físico e a vertente da análise e planeamento de políticas. Segundo ela, o planeamento económico tem como objetivo uma produção eficiente para garantir um crescimento contínuo, de modo racionalista e materialista. O planeamento do desenvolvimento físico enfatiza as formas urbanas e as cidades utópicas dos engenheiros e arquitetos, a preocupação com a diferenciação dos usos do solo através do zonamento e da classificação do território e o fornecimento de infra estruturas e espaços públicos. A análise e planeamento de políticas por sua vez, trata das questões da administração pública e suas normas para garantir eficiência e o cumprimento das metas estabelecidas previamente.

Atualmente a discussão do planeamento tem estado assente na necessidade de resolução dos problemas de base para alcançar a transformação desejada e na importância da inclusão e da co-criação para alcançar a legitimidade e justiça social (Albrechts et al., 2019). Visto que o planeamento tem-se centrado muitas vezes na lógica dos especialistas e na legitimação de projetos hegemónicos (Albrechts et al., 2019), é importante entender o real papel que o planeamento do território deve desempenhar e como o território precisa ser gerido. Neste sentido é importante clarificar o conceito de território que, devido à relação complexa que possui com o homem, extrapola os limites do espaço físico e assume características relacionadas com questões humanas, sociais, económicas, políticas, etc, (Mafra & Silva, 2004; Mota, 2013) impelindo que as políticas do território sejam pluridisciplinares e sistémicas (Mafra & Silva, 2004).

Planear o território consiste em estabelecer estruturas e princípios para orientar o seu desenvolvimento e atender às demandas por espaço (Healey, 1997b) e em conjunto com a gestão, o planeamento tem a função analítica e estratégica de ordenamento e tendo em consideração que, se o que se pretende é transformar o cenário existente em um cenário desejável, a análise do diagnóstico é de grande importância para traçar objetivos claros (Mafra & Silva, 2004). Neste caso o planeamento deve estar envolvido por práticas de governança que implementam as estratégias, as políticas, os planos e os projetos (Healey, 1997b).

Ao pensar no planeamento do território em partes, Faludi (2000) afirma que o planeamento é parte produção e parte implementação e neste sentido as políticas que o regem precisam estar entrelaçados em uma visão holística com uma leitura diagnóstica aprofundada e objetivos muito bem definidos (Mafra & Silva, 2004; Mota, 2013) dando

enfoque às decisões que precisam ser tomadas mediante os problemas presentes e futuros (Faludi, 2000). Contudo todo o esforço para a produção de um bom plano não é suficiente se não houver uma boa estratégia de implementação visto que grande parte do processo de planejamento são ações de natureza política (Albrechts, 2016; Mafra & Silva, 2004). As estratégias exercem um papel fundamental de facilitar a tomada de decisões difíceis e de resolver os problemas estruturais (Albrechts, 2016).

2.1.1 A TOMADA DE DECISÃO NO PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO

Discordar é o caminho para encontrar soluções e legitimar as questões políticas (Albrechts et al., 2019). Ainda assim, as tomadas de decisões no contexto do planejamento do território podem ser bastante complexas devido à diversidade de parâmetros a serem levados em consideração, ao tempo que os problemas podem demorar para serem resolvidos e a diversidade das partes interessadas (Papadopoulou & Hatzichristos, 2020). Neste sentido, para garantir a melhor decisão é preciso definir claramente o problema e os objetivos que se pretende atingir, traçar critérios de avaliação para todas as alternativas possíveis e envolver todas as partes interessadas na discussão (Papadopoulou & Hatzichristos, 2020).

É muito importante que sejam incentivadas as interações entre pessoas e organizações para refletir no desenvolvimento da discussão (Hinrichs & Johnston, 2020). A inclusão nos processos de tomada de decisão garantem uma maior eficácia para resolver problemas complexos, tendo em vista que o interesse das várias partes envolvidas é alto e maximiza a eficiência coletiva e mesmo que ainda preserve as hierarquias, as estruturas inclusivas procuram sempre usar modos de cooperação (Sacchetti & Catturani, 2021). Estes modos de cooperação podem ocorrer através da criação de estratégias, de redes de parceria e de modelos colaborativos (Bartz et al., 2019; Hinrichs & Johnston, 2020; Sacchetti & Catturani, 2021).

Incluir os cidadãos nos processos de tomada de decisão tem sido cada vez mais colocado em pauta, uma vez que a inclusão social tem sido a palavra mais relacionada à governança nos últimos tempos (Menocal, 2017), principalmente após ser assinalada pela Agenda 2030, no Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 16 (Paz, Justiça e Instituições Eficazes) como alvo de “Garantir a tomada de decisão responsável, inclusiva, participativa e representativa em todos os níveis” e interpretada pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico - (Organisation for Economic Co-operation and Development -OECD) por “*não deixar ninguém para trás*”(OECD, 2020). E neste sentido, o enfoque da inclusão é a representação completa de todos os interessados (Uittenbroek et al., 2019). Esta definição levanta uma responsabilidade com os processos de tomada de decisão

ainda maiores, impelindo a reformulação das estruturas de poder e redefinindo a relação entre o Estado e a sociedade (OECD, 2020).

Uma vez que sociedades inclusivas têm mostrado a capacidade de promover o desenvolvimento sustentável e de serem mais eficazes e resilientes a longo prazo (OECD, 2020), é de grande importância que políticas territoriais colaborarem para promover a inclusão de todos nos processos de planejamento criando um novo conceito de política com uma diversidade de atores mais alargada, envolvendo novas parcerias e processos de co-produção nos processos de formulação das novas políticas (Albrechts et al., 2019). Num contexto em que os problemas de base perduram nos sistemas de planejamento é preciso que ocorra uma mudança neste sistema através de práticas transformadoras, ou seja, uma mudança estrutural de caráter institucional (regulamentação, distribuição de recursos) e uma mudança dos valores da sociedade (Albrechts et al., 2019; Küspert & Zink, 2017) onde cidadãos, especialistas e tomadores de decisão devem trabalhar juntos (Albrechts et al., 2019; Küspert & Zink, 2017). Neste sentido os processos colaborativos podem ser uma ferramenta eficaz para alcançar esta transformação desejada, visto que os resultados da aprendizagem coletiva e individual e da capacitação dos atores contribuem para tornar as instituições mais resilientes e eficazes (Innes & Booher, 2010, citado por Healey, 2020).

2.2 A PARTICIPAÇÃO PÚBLICA - BREVE ENQUADRAMENTO

A palavra participação etimologicamente abrange diversos significados, entre outros, “ser parte” ou “tomar parte em” (Mota, 2013) e relacionada aos conceitos de cidadania (aqui o público são os cidadãos) que é cumprir com os deveres e usufruir dos direitos, inicia-se a discussão para o conceito de participação pública.

A participação pública é organizada para gerar influência. É uma questão política que envolve quem vai participar, seus interesses e em que condições pode ocorrer, pode se desenvolver em diversos ramos de ação, entre eles no envolvimento dos cidadãos na concepção das políticas públicas, nas decisões administrativas e nas decisões em contextos corporativos (Creighton, 2005; Mota, 2013; White, 1996). É um processo de tomada de decisões que incorpora os valores e as necessidades dos cidadãos e proporciona uma comunicação e interação entre ambos os lados (promotores e público) para alcançar as melhores decisões (Creighton, 2005).

Tem como objetivos reforçar a capacitação dos atores, aumentar a democraticidade e melhorar a eficácia do Planejamento do Território (Mota, 2013). Todavia, a participação deve

centrar-se no envolvimento dos cidadãos e preconizar a promoção da inclusão de todos nos processos de tomadas de decisão (Arnstein, 1969).

Na clássica teoria da escada da participação «The Ladder of participation» de Arnstein (1969), a participação cívica é um termo que está diretamente relacionado ao poder do cidadão, ou seja, se o processo de participação não permitir de facto, que o poder seja redistribuído e dado ao cidadão, principalmente aos mais excluídos, ela torna-se infrutífera. “Partilhar por meio da participação não significa necessariamente partilhar o poder” (White, 1996, p. 6)(tradução própria). Diversos autores (Arnstein, 1969; Bordenave, 1983; OECD, 2001; White, 1996) classificaram a participação cívica nos processos de decisão de acordo com os níveis aplicados, estabelecendo tipologias. A anteriormente referida escada de Arnstein (1969) faz uma classificação de baixo para cima dos níveis de participação, onde as ações dos degraus mais baixos são modelos em que as ações não são consideradas participação e os degraus mais elevados são em que se alcançam os modelos desejados de participação.

Nos primeiros degraus da escada estão classificadas as ações de manipulação e de terapia (na tentativa da mudança de pensamento dos participantes). Estas ações estabelecem a ausência da participação, uma vez que este tipo de ação onde a participação é apenas uma formalidade, os que detêm o poder procuram apenas uma maneira de legitimar suas decisões e os cidadãos aceitam pelo simples desejo de se sentirem incluídos, ou ainda podendo ser utilizada como um instrumento para se aproveitarem das habilidades da comunidade na implementação de um projeto (White, 1996).

Avançando pelos degraus de Arnstein (1969) de forma crescente, através das ações informativas, consultas públicas e ações de apaziguamento respectivamente, o sentido de participação no que tange à concessão de poder, começa a surgir, contudo com níveis superficiais e com enfoque simbólico, classificado por ela como os degraus do tokenismo e que a OECD (2001) define como uma relação unilateral, em que o governo disponibiliza as informações, mas não há um retorno da outra parte, ao contrário das ações consultivas em que a população devolve ao governo suas impressões sobre as informações ao qual teve acesso. Hughes (1998) ainda distingue a participação da consulta, sendo a primeira um processo para influenciar as decisões e a segunda sendo um processo com grau limitado de influência. Para White (1996), mesmo não sendo suficiente, estabelecer representantes já é um avanço no fazer com que os cidadãos sejam ouvidos.

Por fim, nos últimos degraus é que se consegue alcançar a participação cívica de facto, onde o poder é distribuído sendo delegado ao cidadão, por parcerias ou dando a ele o controle para garantir a sua voz ativa nas tomadas de decisão (Arnstein, 1969). É onde se

alcança a transformação, tendo a participação um duplo papel: o meio e a finalidade alcançar o empoderamento (White, 1996). Contudo, mesmo sendo onde as ações de parcerias entre governo e o público, atuam em igual escala de poder em questões como definição de agenda, discussão e propostas das políticas, o poder de decisão é sempre dos governantes (OECD, 2001).

As ações participativas, no entanto, nem sempre são claras em seus reais interesses e isto pode não ser percebido pelos cidadãos que são impelidos pelo simples desejo de participar (White, 1996). Um processo participativo precisa garantir a legitimidade e a representatividade:

“Para que o processo seja colaborativamente racional, todos os participantes também devem estar plenamente informados, capazes de expressar suas opiniões e serem ouvidos, sejam eles poderosos ou não. As técnicas devem ser usadas para avaliar mutuamente a legitimidade, compreensibilidade, sinceridade e precisão do que eles dizem. Nada pode estar fora de questão. Eles têm que buscar o consenso” (Innes & Booher, 2010 , p. 9, citado por Healey, 2020). (tradução própria).

2.2.1 - LEGITIMIDADE

Uma vez que os processos participativos pretendem dar voz a diferentes instituições, classes (sociais e culturais) e associações e que promovem ações em que todos disponham dos mesmos direitos de expor a opinião é de se esperar que ocorra discordância. Esta discussão causada pela divergência de interesses em processos participativos pode ser vista como um problema, contudo fortalece a legitimidade da ação (White, 1996) e o sucesso na resolução destas diferenças promove a democracia e facilita a tomada de decisão (Kass, 2001). Este entendimento entre as diferentes partes precisa ser apoiado no comprometimento entre elas, na clarificação dos objetivos de discussão, na valorização do diálogo por parte das instituições, em investimentos monetários, em pessoas qualificadas, no retorno dos resultados e, sobretudo em um sistema que meça impacto e a qualidade do diálogo público (Kass, 2001). A decorrência destas interações entre as instituições públicas e os cidadãos podem promover a legitimidade dos processos e consequente apoio e engajamento cívico.

Para os governos democraticamente eleitos a legitimidade das ações é fundamental e pode ser alcançada pela transparência dos processos (Glucker et al., 2013; Mees et al., 2013). Neste caso, Mees et al. (2013), vai além da transparência e cria uma análise mais

aprofundada. Ao classificar três diferentes formas de alcançar a legitimidade (Tabela 1), estabelece uma relação com suas fontes e cria indicadores para cada uma destas relações. A legitimidade por *inputs* garante a inclusão e representação de todos os interessados de igual modo é medida pelo nível de representatividade. A legitimidade *throughput* é associada à eficácia do processo. Ela estabelece os procedimentos e as regras para se chegar às decisões, ou seja, a qualidade dos processos participativos e a devida análise, reflexão antes da tomada de decisão. É medida pelo nível de acesso ou de influência dos participantes. Por fim, a legitimidade *output* é medida pelo grau de aceitação dos resultados. (Mees et al., 2013).

Tabela 1 - Estrutura analítica para legitimidade

FORMA	FONTE	INDICADORES
<i>Inputs</i>	representação de interesse	Até que ponto todos os interesses em jogo estão incluídos e igualmente representados.
		Alto: todos os interesses são igualmente representados, direta ou indiretamente, por meio de ratificação formal com ampla aceitação dos representantes eleitos.
		Médio: todos os interesses são representados, mas a representação é distorcida pela representação direta de certos interesses em detrimento de outros; há alguma controvérsia entre os representantes eleitos.
		Baixo: alguns interesses estão claramente sub-representados; sem ratificação por representantes eleitos.
<i>Throughput</i>	Qualidade de participação	Grau de acesso e influência das partes interessadas no processo político.
		Alto: alto acesso e influência nas principais fases do processo político.
		Médio: acesso / influência limitados no processo político ou limitado em termos das fases do processo político.
		Baixo: nenhuma influência real na tomada de decisão no processo político.
<i>Output</i>	Aceitação das partes interessadas	Grau de aceitação das partes interessadas, incluindo os cidadãos afetados.
		Alta: todas as partes interessadas aceitam os resultados.
		Médio: o resultado é aceite pela maioria.
		Baixo: a maioria não aceita o resultado.

(Fonte: Adaptado - Mees et al., 2013)

2.2.2 - QUADRO RESUMO DE OBJETIVOS DA PARTICIPAÇÃO PÚBLICA

Através das definições de participação cívica ou participação pública dos diversos autores, pode-se perceber a finalidade da participação nos processos de tomada de decisão. Neste

sentido, entende-se que a participação pública no planejamento do território tem por objetivos principais (Tabela 2) promover a democracia em todas as esferas de ação, desde projetos específicos que afetam uma determinada zona ou bairro, até alcançar questões globais no âmbito municipal; garantir o direito ao cidadão de expor sua opinião e tê-la assegurada e na tomada de decisão; garantir a representatividade de todos os interessados promovendo processos participativos inclusivos; promover a interação entre os diferentes atores e os cidadãos garantindo o reforço na capacitação dos atores e assegurar a legitimidade da decisão através da aceitação de todos os interessados.

Tabela 2 - Os objetivos da participação pública

OBJETIVO	AUTOR
Influência dos cidadãos na tomada de decisão (Empoderamento)	Arnstein, 1969; White, 1996, OECD, 2001; Sacchetti & Catturani, 2021.
Representatividade de todos os interessados (inclusão)	Arnstein, 1969; OECD, 2001; Papadopoulou & Hatzichristos, 2020.
Interação entre os atores e cidadãos (conhecimento e aprendizagem)	Creighton, 2005; Mota, 2013; Hinrichs & Johnston, 2020
Reforço na capacitação dos atores (capacitação)	Mota, 2013
Legitimidade	White, 1996; Glucker, 2013; Mees et al., 2013.

(Fonte: Autora)

Ao comparar o conceito legitimidade de Mees et al. (2013) com os objetivos da participação pública, percebe-se que estão diretamente relacionados. A legitimidade alcançada por inputs está relacionada com o objetivo da representatividade, uma vez que busca incluir todos os interessados no processo participativo. A legitimidade alcançada por throughput está relacionada com a maneira de como é conduzido o processo participativo, a intensidade do envolvimento dos cidadãos e a intensidade de como suas opiniões são ouvidas, aceitas e conseguem influenciar na decisão, relacionando-se com o objetivo de promover a interação entre cidadãos e atores. A legitimidade alcançada por outputs, que é a garantia da deliberação e aceitação dos resultados por todas as partes interessadas, cumpre o objetivo do empoderamento dos cidadãos na tomada de decisão.

De um modo geral, para se chegar a um consenso acerca das melhores decisões para o desenvolvimento do território é preciso que se cumpram com os requisitos da participação pública, desde o empoderamento dos cidadãos, a inclusão de todos, a troca de conhecimento e a capacitação, garantindo desta maneira, a legitimidade da tomada de decisão. Com o

avanço das tecnologias digitais, os processos de tomada de decisão podem ser facilitados pelos meios digitais.

3- CROWDSOURCING

Na intenção de promover o entendimento acerca da definição do crowdsourcing e como ele pode ser utilizado no âmbito das políticas públicas, nomeadamente em processos inclusivos de decisão, este capítulo apresenta uma revisão narrativa da literatura acerca dos conceitos do crowdsourcing e do seu uso no planeamento do território e uma revisão sistemática que visa investigar ações concretas de como o crowdsourcing pode ser utilizado como ferramenta para promover a participação pública no planeamento do território. Assim sendo, os itens 3.1 e 3.2 são produtos da revisão narrativa com a contribuição de alguns artigos da revisão sistemática, os itens 3.3 e 3.4 são produtos da revisão sistemática.

3.1 - CONCEITO DE CROWDSOURCING

O termo crowdsourcing surge em 2006 quando Jeff Howe o refere em um artigo na revista Wired (Howe, 2006). Sua elucidação sobre o novo termo é baseada em diferentes experiências aplicadas por organizações privadas na internet. A sua primeira abordagem refere a substituição da terceirização. Apesar de ainda se utilizarem de agentes externos para solucionar problemas internos, as organizações apelam para a sabedoria da multidão: "It's not outsourcing; it's crowdsourcing" (Howe, 2006). Esta máxima deu-se pelo exemplo da plataforma digital iStockphoto, que sendo uma plataforma de captação e fornecimento de fotografias a custos muito baixos, inviabiliza por exemplo, uma possível contratação de um fotógrafo de forma terceirizada. Howe (2006) também expõe o benefício dos baixos custos referindo a vantagem de usar os vídeos caseiros postados na internet em um programa televisivo por ser uma forma muito mais barata de produção. Referenciou o alcance do nicho científico, uma vez que existem pessoas capazes de colaborar com ideias inovadoras. E por fim referiu sobre a captação da inteligência humana de forma massiva para resolver os problemas que uma máquina não seja boa o suficiente para resolver, como o exemplo da Amazon Mechanical Turk. Em seu blog crowdsourcing.typepad.com define crowdsourcing:

“Crowdsourcing é o ato de aceitar um trabalho tradicionalmente realizado por um agente designado (geralmente um funcionário) e terceirizá-lo para um grupo indefinido, geralmente grande, de pessoas na forma de uma chamada aberta”. (Howe, [s.d.]) (tradução própria)

Howe não define claramente o significado do termo, mas deixa claro que o crowdsourcing como opção para a criação de conteúdo e resolução de problemas, mesmo na área de pesquisa e desenvolvimento (P&D) ou no setor corporativo pode proporcionar mão de obra com custos mais reduzidos do que a terceirização (Howe, 2006).

Brabham (2009, p. 250) cita que “o crowdsourcing operacionaliza a sabedoria da multidão e é um mecanismo para alavancar a inteligência coletiva dos usuários online para fins produtivos” (tradução própria).

Crowdsourcing é um exercício de inteligência coletiva, um modelo capaz de promover e agregar novas ideias, mas que no entanto depende da criatividade e da interatividade promovidos pelas plataformas online (Brabham, 2008). A ideia do crowdsourcing é interessante porque basta ter uma tarefa a ser realizada, uma plataforma online e uma multidão disposta a realizar esta tarefa em troca de algum benefício (Ikediogo et al., 2018).

Behrend et al. (2011, p. 801) define crowdsourcing como: “o recrutamento pago de uma força de trabalho global, independente, online, com o objetivo de trabalhar em uma tarefa ou conjunto de tarefas especificamente definido” (tradução própria). Ele baseia esta definição em três características: o serviço é pago, não há limitação geográfica por acontecer online e não há vínculo entre as partes uma vez que são trabalhos temporários.

Sobre o processo do crowdsourcing Estellés-Arolas e L. Guevara (2012, p. 9) citam: “o crowdsourcing será um processo online participativo distribuído que permite o empreendimento de uma tarefa para a resolução de um problema” (tradução própria).

A Threadless é citada como exemplo de negócio no modelo crowdsourcing (Brabham, 2009), certamente por praticar uma metodologia muito simples de trabalho e ao mesmo tempo muito eficiente. Trata-se de uma empresa de fabricação de camisas que criou uma plataforma para captar ideias online e diminuir seus custos com funcionários. É uma plataforma onde pode-se criar, pedir sugestões e votar (Brabham, 2009). Os requisitos exigidos são criar uma conta na plataforma, ter um lápis, caderno, computador e acesso à internet. O processo é realizado em cinco passos: i) Desafio para criar um design - a threadless lança um desafio e os usuários podem optar por criar a partir de um template disponibilizado pela plataforma ou criar o desenho livremente. ii) Pedir ajuda da comunidade caso ache necessário - a plataforma possui um fórum onde a multidão pode expor suas criações e pedir opinião. iii) Submeter a proposta - depois da discussão e das possíveis modificações submete a proposta na plataforma. iv) Partilhar a proposta com amigos nas plataformas digitais - quantos mais votos receber mais chance tem de ter a ideia vencedora para o desafio. v) Gratificação monetária - se tiver um design eleito recebe um pagamento e

seu design é produzido em grande escala (Submit Designs to Threadless | How It Works, [s.d.]).

Além de ser usado no desenvolvimento de produtos (Hossain & Kauranen, 2015), o Crowdsourcing pode ser utilizado em diferentes áreas, seja na resolução de problemas de pesquisa e desenvolvimento (Howe, 2006; Kleemann et al., 2008), no desenvolvimento comunitário e no gerenciamento de problemas sociais ou de desastres (Hossain & Kauranen, 2015). Da mesma maneira, o uso do crowdsourcing pode ser um modelo adicional nos processos de participação pública (Brabham, 2009) ou na recolha de dados geográficos (Niu & Silva, 2020).

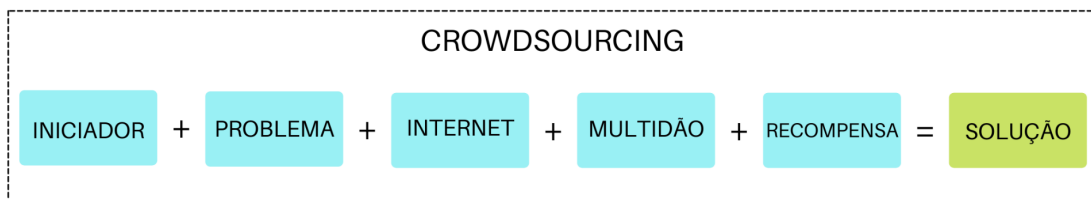
Diante de um número crescente de usos ao que o crowdsourcing foi sendo submetido e com o surgimento de muitas vertentes para o conceito, a fundamentação na etimologia não se mostra suficiente para definir o que é crowdsourcing. Estellés-Arolas e L. Guevara (2012), fazem uma revisão sistemática da literatura em que realiza uma análise textual de 40 definições de crowdsourcing em diferentes contextos. Identifica três temas distintos: a multidão, o iniciador e o processo. Sobre a multidão analisa quem a forma, o que a multidão tem que fazer e o que ela recebe em troca. Sobre o iniciador analisa quem é e o que recebe em troca do trabalho da multidão e sobre o processo analisa o tipo de processo, o tipo de chamada usada e o meio usado. Por meio destas características chega à conclusão de que o crowdsourcing possui as seguintes definições claras: há um iniciador (crowdsourcer) e este receberá uma compensação; há uma tarefa definida com um objetivo claro; há uma multidão; há uma recompensa para a multidão; o processo é online e participativo; usa uma chamada aberta e a internet. Estellés-Arolas e L. Guevara (2012, p. 9) propõem o seguinte conceito:

“Crowdsourcing é um tipo de atividade online participativa em que um indivíduo, uma instituição, uma organização sem fins lucrativos, ou empresa propõe a um grupo de indivíduos de diversos conhecimentos, heterogeneidade e número, através de uma chamada aberta flexível, a realização voluntária de uma tarefa. A realização da tarefa, de variável complexidade e modularidade, e em que a multidão deve participar trazendo seu trabalho, dinheiro, conhecimento e/ou experiência, sempre acarreta benefício mútuo. O usuário receberá a satisfação de um determinado tipo de necessidade, seja econômico, reconhecimento social, autoestima, ou o desenvolvimento de habilidades individuais, enquanto o crowdsourcer obterá e utilizará em seu proveito aquilo que o usuário trouxe para o empreendimento, cuja forma dependerá sobre o tipo de

atividade realizada.” (Estellés-Arolas & L. Guevara, 2012, p. 9) (tradução própria)

Segundo os autores, este conceito consegue abranger todas as áreas do crowdsourcing, excluir o que não é e reduzir a confusão semântica formalizando uma teoria. Para representar de maneira simplificada a composição do crowdsourcing tem-se o esquema abaixo representado pela Figura 3.

Figura 3 - Diagrama prévio das partes constituintes da definição do Crowdsourcing



(Fonte: Autora)

3.2 AS CONSTITUINTES DO CROWDSOURCING

3.2.1 O INICIADOR E O PROBLEMA / TAREFA

Segundo Estellés-Arolas e L. Guevara (2012), o crowdsourcer (aquele que promove o crowdsourcing) pode ser uma empresa, uma organização sem fins lucrativos, uma instituição ou um indivíduo e é da sua responsabilidade elaborar o problema/questão, lançar a atividade e recompensar o participante, caso haja recompensa.

O problema ou tarefa precisam ser claros, com objetivos claros (Estellés-Arolas & L. Guevara, 2012), caso as informações disponibilizadas sejam confusas, mal definidas, ou ainda se o problema não for destinado ao público correto ou a instituição não se prepare com recursos de gerenciamento da comunidade o crowdsourcing pode tornar-se um obstáculo ao invés de uma solução (Seltzer & Mahmoudi, 2012). A definição clara dos problemas que o crowdsourcing pretende responder é essencial para obter bons resultados.

3.2.2 O USO DA INTERNET

O potencial conhecimento a ser produzido através do Big data possibilita criar um novo paradigma de pesquisa nas áreas da ciência, ciências sociais e humanidades (Kitchin, 2014) e o uso de plataformas digitais é uma possibilidade acompanhar a ascensão da era da informação do século XXI e a transformação da sociedade numa sociedade digital (Küspert &

Zink, 2017). O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TIC) e a segunda era digital chamada Web 2.0 que, diante da quantidade de dados que proporcionam e da interação entre os usuários que permitem, fazem surgir dois temas principais de uso de dados crowdsourcing. O primeiro, relacionado às TIC, é o uso dos dados capturados dos dispositivos e produzidos por ações do cotidiano do usuário em várias escalas de uso. E o segundo, relacionado à tecnologia Web 2.0, são os dados obtidos através da interação com o usuário (Niu & Silva, 2020), que é incentivado a interagir e quanto mais interage, mais produz dados. A Web 2.0 permite a comunicação interativa, em que o usuário devolve informações ao acessar a plataformas com esta tecnologia, sendo ela essencial para utilizar o crowdsourcing. A chamada quando mobilizada para criação exclusiva através dos usuários, precisa de boas ferramentas online de gerenciamento. (Kleemann et al., 2008)

Nestes termos, a web é capaz de transformar usuários comuns em uma multidão produtiva. Ela permite que pessoas de qualquer parte do mundo produzam num ambiente comum de forma assíncrona e em tempo real (Brabham, 2008) acelerando os processos de criação, aumentando a quantidade e o alcance da comunicação (Küspert & Zink, 2017). As especificidades dos diferentes usuários contribuem para que, de forma independente e descentralizada, haja troca de opiniões e de avaliações (Brabham, 2008). As plataformas otimizam o gerenciamento das tarefas e reduzem os custos de produção (Ikediogo et al., 2018).

Apesar de no crowdsourcing não haver uma necessidade primária de transferência de conhecimento tácito, a comunicação entre o crowdsourcer e os usuários se faz essencial para o envio das informações através das plataformas online (Seltzer & Mahmoudi, 2012). Enquanto algumas atividades digitais como boletins informativos online, webcasts de áudio e vídeo ainda funcionam como ferramentas unilaterais de comunicação, fóruns de discussão, sites de bate-papo online, jogos digitais, tem promovido a comunicação bilateral (Gün et al., 2020) facilitando o aumento da acessibilidade e da popularidade do uso das tecnologias. Redes sociais e a participação pública através de sistemas de informação geográfica (public participatory geographic information system - PPGIS) em processos de planejamento do território podem proporcionar um maior alcance de participantes, aumentando o envolvimento cívico (Afzalan & Sanchez, 2017). As redes sociais tem sido uma outra ferramenta de aplicação do crowdsourcing. É uma maneira inovadora de comunicação que facilita o engajamento cívico (Mota & Santinha, 2012) e promove a interação (Nummi, 2018).

3.2.3 A MULTIDÃO

O papel da multidão é realizar uma tarefa para a resolução de um problema (Estellés-Arolas & L. Guevara, 2012). No que tange às características da multidão, os autores referem que a complexidade do problema ou da atividade proposta podem definir a multidão, seja pelo número de participantes estabelecido ou pelo nível de heterogeneidade. O problema lançado em alguns casos pode ser resolvido por amadores, no entanto em outros pode ser preciso atrair profissionais, como é o caso de crowdsourcing direcionado para pesquisa e desenvolvimento (P&D), por exemplo. O mesmo acontece com o número da multidão, ele vai depender se há algum nível de confidencialidade na atividade ou se a mesma é simplesmente voltada para um público específico (Estellés-Arolas & L. Guevara, 2012), no entanto os autores não descartam que a multidão, seja do tipo que for, precisa ser inteligente e bem treinada.

Alguns autores citam o crowdsourcing como meio oportuno de acessar a sabedoria da multidão (Brabham, 2008; Seltzer & Mahmoudi, 2012). Mas de que se trata a sabedoria da multidão? Ela tem esta capacidade de alcançar soluções? Brabham (2008), cita uma análise para esclarecer esta questão. Quando se faz uma média aritmética entre resultados de uma pesquisa qualquer, a média nunca supera o valor mais alto obtido. Segundo Brabham (2008), Surowiecki defende que o pensamento coletivo pode alcançar níveis mais altos do que a pessoa mais inteligente do grupo. Sendo assim, o pensamento coletivo é mais do que simplesmente coletar dados e obter resultados por médias, mas é verdadeiramente um trabalho colaborativo (Brabham, 2008) e que de certa maneira, com as ferramentas certas agrega e melhora as ideias. “Você poderia dizer que é como se tivéssemos sido programados para ser coletivamente inteligentes (Surowiecki, 2004: 11 citado por Brabham, 2008) uma vez que 'ninguém sabe tudo, todos sabem algo, [e] todo o conhecimento reside na humanidade” (Lévy, 1997 [1995] citado por Brabham, 2008). Seltzer reitera afirmando que para alcançar boas decisões coletivas é importante que haja uma diversidade de opiniões, uma independência hierárquica e conclusões independentes. (Surowiecki, 2005, citado por Seltzer & Mahmoudi, 2012).

Numa análise do crowdsourcing como alternativa para as pesquisas realizadas com estudantes universitários feita por Behrend et. al. (2011) observou-se que o crowdsourcing pode ser utilizado como uma ferramenta viável por apresentar resultados tão confiáveis ou mais do que os dados coletados no *pool* universitário (Hossain & Kauranen, 2015) e com a vantagem da variabilidade de pessoas que participaram. As novas ferramentas de comunicação facilitam a capacidade de compartilhar as habilidades mentais e construir o

intelecto coletivo, uma vez que estas, quando vistas como principal fonte de riquezas, passam a não estar mais limitadas aos especialistas (Brabham, 2008), contudo a apropriação de avanços intelectuais anteriores no processo de inovação comunitária são muito relevantes (Seltzer & Mahmoudi, 2012).

A participação da multidão pode ocorrer de diversas maneiras, ou seja, com diversos objetivos. (Kleemann et al., 2008) faz uma lista de tipologias de crowdsourcing baseadas em modelos empíricos:

- Participação dos consumidores no desenvolvimento e configuração do produto: pode ser através de opinião, desenvolvimento de esquemas, desenvolvimento colaborativo do produto;

- Design de produto: criação do produto exclusivamente pelos usuários;

- Lançamentos competitivos em tarefas ou problemas especificamente definidos: lançamento de um problema ou uma tarefa por licitação - a melhor solução pode vencer por votação ou em outros casos por exemplo, se o participante conseguir resolver o problema e este for aceite, recebe o pagamento;

- Chamadas abertas permanentes: funciona por licitação, no entanto a licitação não é para resolver problemas ou realizar tarefas especificadas previamente, mas se a empresa se a colaboração for útil para a empresa o colaborador é remunerado.

Os autores ainda citam dois modos de colaboração: avaliação do produto pelos consumidores e perfil do consumidor em que a avaliação de um consumidor pode influenciar a decisão de um potencial comprador; suporte cliente a cliente com o intuito de criar, através de um fórum de discussão, a partilha dos problemas.

Nota-se, pela diversidade de modos de captação de ideias, que a inteligência coletiva ou sabedoria da multidão pode ser alcançada tanto pela designação da melhor proposta, através de votação por exemplo, quanto pelo desenvolvimento de propostas de modo colaborativo e, no caso deste último, faz-se necessário um espaço para debate e deliberação.

3.2.4 AS RECOMPENSAS

Uma vez que a participação é voluntária, certamente os usuários se dispõem a participar por saberem que receberão algum tipo de benefício em troca (Kleemann et al., 2008). Assim sendo, a motivação depende da natureza da tarefa, que pode ser intrínseca quando é mais simples e extrínseca quando demandam desempenhos mais complexos (Hossain & Kauranen, 2015). As motivações extrínsecas certamente esperam por compensações monetárias ou reconhecimento público fundamentadas no esforço e no tempo

gasto na tarefa, nas motivações intrínsecas normalmente está envolvido o sentimento de realizar algo que gosta e que faz por compromisso, amor, prazer ou diversão (Seltzer & Mahmoudi, 2012).

No entanto em algumas atuações, no lugar da compensação financeira ou material, apenas sentir que sua opinião foi captada e que pode ser um contributo para a resolução da atividade, já é o suficiente para o participante, como foi o caso dos usuários que contribuíram com ideias para o novo design do Fiat 500 (Kleemann et al., 2008). Para Estellés-Arolas e L. Guevara, (2012) a recompensa pode ser monetária, conhecimento, experiência, reconhecimento dos outros usuários (este último descrevem como recompensa secundária).

3.2.5 CROWDSOURCING E A DIMENSÃO SOCIAL

As abordagens tradicionais de participação pública estão frequentemente sujeitas a críticas (Timmerman et al., 2019), contudo o crowdsourcing tem se mostrado um modelo bastante eficiente para aplicabilidade na escala social e por isso tem sido considerado uma atividade em potencial e o seu uso tem ganhado a confiança de planeadores (Afzalan & Sanchez, 2017). Albors et al. (2008) propuseram uma taxonomia para contextos colaborativos virtuais, entre eles o modelo crowdsourcing que demonstrou ter alta conectividade informacional e social (figura 4). Realizaram a análise em três dimensões de aplicabilidade. A dimensão de negócios, a dimensão social e a dimensão acadêmica. Para desenvolver a taxonomia identificaram dez variáveis que eram classificadas com alta ou baixa conectividade social e conectividade informacional (Albors et al., 2008) as quais foram: autoridade/propriedade, difusão, aprendizagem, valores, colaboração, acesso ao conhecimento, benefícios, propriedade intelectual, inovação/modelo de negócios e democratização. A tabela 3 mostra a relação de cada variável com a dimensão social.

Tabela 3 - Relação entre a variável e a dimensão social

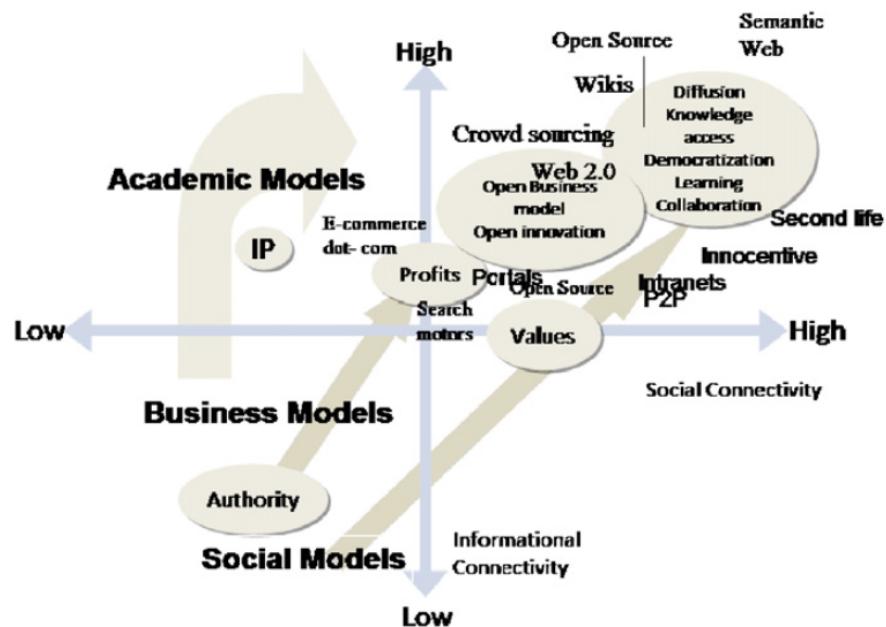
Variável	Relação com a dimensão social
Autoridade / apropriação	Relacionada pela aceitação e relevância com base nos votos obtidos na página do Google
Difusão	Aberta, através da internet e redes sociais
Aprendizagem	A nível pessoal e comunitário
Valores	Partilhados
Colaboração	Instantâneo, assíncrono, aberto a todos os interessados. Modelo “ Bazar ”
Acesso ao conhecimento	Acesso quase universal a conteúdos gratuitos e progressivamente aos protegidos. Estruturas livres, sem

	diretórios, googelizadas ou sob folksonomias.
Benefícios (lucros)	Associação à comunidade. Conscientização, prestígio. Lucro econômico
Propriedade intelectual	Propriedade da comunidade, aberta a todos. Licenças abertas / gratuitas
Inovação / modelo de negócio	Natural, absolutamente aberto
Democratização	Com base na relevância das contribuições, igualdade de acesso.

(Fonte: Adaptado Albors et al., 2008)

Segundo Albors et al. (2008), a autoridade e apropriação limitam tanto a conectividade social quanto a informacional (Figura 4). A difusão e a aprendizagem, pelo contrário, estão altamente relacionadas com a dimensão social. Ao relacionar as dimensões com as variáveis percebeu que, enquanto as variáveis valores, aprendizagem e difusão são comuns entre as três dimensões, há uma diferença relevante entre as três nas variáveis autoridade/apropriação, propriedade intelectual, colaboração e democratização. Em contextos de colaboração social a democratização se mostrou relevante, principalmente pelo alcance e igualdade de acesso dos modelos, enquanto as variáveis restritivas como autoridade, propriedade intelectual ou lucros têm menor influência (Albors et al., 2008).

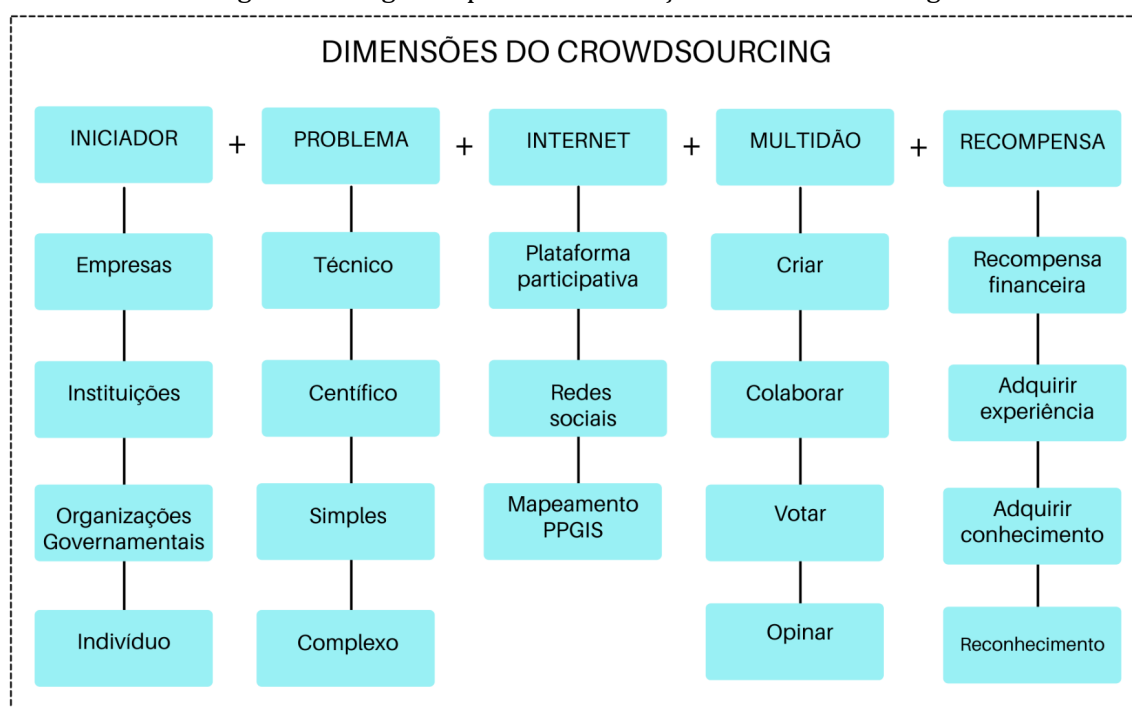
Figura 4- Evolução dos modelos social, acadêmico e de negócios



Fonte Albors et al. (2008, p. 200).

O Crowdsourcing estruturado como prática de co-criação pode incentivar a resiliência e a mudança de pensamento dos cidadãos, uma vez que o trabalho colaborativo e a superação dos desafios promovem a aprendizagem, a adaptação e sobretudo uma rede de conhecimento (Crowe et al., 2016). O Crowdsourcing também pode garantir um processo livre que dá voz à multidão e por ser organizado e hierárquico, pode ser uma ótima ferramenta de participação pública no planejamento do território adicional aos modelos tradicionais e não necessariamente substituí-los (Brabham, 2009). Pode ser uma oportunidade de alcançar o ponto ótimo da participação sendo uma complementação dos processos tradicionais e contribuir para o aumento da aceitação dos novos projetos e a coesão social (Küspert & Zink, 2017). Este diagrama (Figura 5) tem o intuito de referenciar as potenciais dimensões do crowdsourcing.

Figura 5 - Diagrama prévio da definição do Crowdsourcing



(Fonte: Autora)

3.3 CROWDSOURCING NO PLANEAMENTO DO TERRITÓRIO

A revisão sistemática da literatura inicia sua investigação através da definição das palavras-chave sobre o uso do crowdsourcing em processos participativos de planeamento do território. Para alcançar uma maior eficácia na utilização das palavras-chave realizou-se uma pesquisa em cada repositório com as seguintes combinações: Crowdsourcing AND public participation AND spatial planning; Crowdsourcing AND public participation AND land use

planning; Crowdsourcing AND public participation AND land use plan; Crowdsourcing AND public participation AND urbanism. Nenhuma destas combinações apresentou resultados, então realizou-se diferentes buscas separando as palavras-chave conforme mostra a Tabela 4.

Tabela 4 - Pesquisa prévia de palavras-chave

PALAVRAS-CHAVE	REPOSITÓRIO		
	Scopus	RCAAP	Google Ac.
Crowdsourcing AND spatial planning	127	7	1
Crowdsourcing AND land use planning	34	5	0
Crowdsourcing AND land use plan	12	4	0
Crowdsourcing AND urbanism	9	0	0
Crowdsourcing AND public participation	340	29	26

(Fonte: Autora)

No âmbito das combinações sobre o planejamento a combinação Crowdsourcing AND Spatial Planning foi a que obteve o maior número de resultados com 127 artigos e por isso foi eleita para pesquisa nos repositórios. No âmbito da busca Crowdsourcing AND public participation foram encontrados 340 resultados.

Na primeira etapa de filtragem foram utilizadas as ferramentas de filtro pré-estabelecidas pelos repositórios e os resultados dos filtros para a busca Crowdsourcing AND spatial planning e Crowdsourcing AND public participation encontram-se na Tabela 5 e na Tabela 6, respetivamente.

Tabela 5 - Resultado da pesquisa Crowdsourcing AND spatial planning

Repositório	Nº de Artigos	Filtros	Total de Artigos
Scopus	127	Incluídos: Social Sciences, Business, Management and Accounting, Decision Sciences. Palavras chave: Crowdsourcing; Urban Planning; Volunteered Geographic Information; Land Use; Crowdsourcing Platforms Excluídos: Engineering; Environmental Science; Earth and Planetary Sciences; Mathematics; Agricultural and Biological Sciences; Arts and Humanities Palavras-chave: Mapping; GIS; Big Data; Geographic Information Systems; Satellite Imagery	46
RCAAP	7	Incluídos: artigo científico, objeto de conferência e capítulo	6

		Excluídos: teses de doutoramento e dissertação de mestrado.	
Google Académico	1	--	1
Total	135		53

(Fonte: Autora)

Tabela 6 - Resultado da pesquisa Crowdsourcing AND public participation

Repositório	Nº de Artigos	Filtros	Total de Artigos
Scopus	340	Incluídos: Social Sciences; Decision Sciences; Palavras-chave: Crowdsourcing, Public Participation, Social Media; Citizen Science; Decision Making; Local Participation; Public Policy; Social Networking (online) Excluídos: Business, Management and Accounting; Computer Science; Engineering; Medicine; Mathematics; Earth and Planetary Sciences; Environmental Science; Arts and Humanities. Palavras-chave: Humans; Human	27
RCAAP	29	Incluídos: artigo científico, objeto de conferência e capítulo Excluídos: teses de doutoramento e dissertação de mestrado.	13
Google Académico	26	Excluídos: citações	16
Total:	395	-	56

(Fonte: Autora)

A primeira filtragem resultou em 109 artigos. Seguiu-se para uma segunda seleção. Nesta etapa foram lidos os títulos e palavras-chave. Foram excluídos 55 artigos sem relação com o planeamento do território e participação pública, totalizando 54 artigos. Foram lidos os resumos de todos artigos para identificar quais assuntos estavam relacionados com a participação voluntária. Foram excluídos 33 artigos sem acesso livre, repetidos ou em que o crowdsourcing é usado para mineração de dados, ou seja, que não contemplavam participação voluntária, totalizando 21 artigos. Após a leitura dos artigos, os mesmos foram categorizados em conceituais, motivacionais e ações experimentais conforme mostra a Tabela 7.

Tabela 7 - Artigos da Revisão Sistemática

N	Título do artigo	Autores	Ano	Classificação
1	A framework for involving the young generation in transportation planning using social media and crowd sourcing	(Anik et al., 2020)	2020	Experimental

2	Allocation of residential areas in smart insular communities: The case of mykonos, Greece	Papadopoulou & Hatzichristo	2020	Experimental
3	Citizen Participation, Open Innovation, and Crowdsourcing: Challenges and Opportunities for Planning	(Seltzer & Mahmoudi, 2012)	2012	Conceitual
4	Crowdsourced Data Mining for Urban Activity: Review of Data Sources, Applications, and Methods	(Niu & Silva, 2020)	2020	Conceitual
5	Crowdsourcing and organisational learning in public organisations: A conceptual model	(Lenart-Gansiniec, 2017)	2017	Conceitual
6	Crowdsourcing as a tool for knowledge acquisition in spatial planning	Papadopoulou & Giaoutzi	2014	Conceitual
7	Crowdsourcing local knowledge with PPGIS and social media for urban planning to reveal intangible cultural heritage	(Nummi, 2018)	2018	Experimental
8	Crowdsourcing Public Participation In Transit Planning: Preliminary Results From The Next Stop Design Case	(Brabham, 2010b)	2010	Experimental (poucos detalhes)
9	Crowdsourcing the public participation process for planning projects	(D. Brabham, 2009)	2009	Conceitual
10	Crowdsourcing: A comprehensive literature review	(Hossain & Kauranen, 2015)	2015	Conceitual
11	Emotional mapping in local neighbourhood planning: Case study of Pířbram, Czech Republic	(Pánek & Pászto, 2017)	2017	Experimental
12	Mapping citizens' emotions: participatory planning support system in Olomouc, Czech Republic	(Pánek, 2019)	2019	Experimental
13	Motivations for participation in a crowdsourcing application to improve public engagement in transit planning	Brabham	2012	Motivações
14	Moving the crowd at threadless: Motivations for participation in a crowdsourcing	Brabham	2010	Conceitual
15	Open government objectives and participation motivations	Wijnhoven et al.	2015	Conceitual
16	Operationalizing urban resilience through a framework for adaptive co-management and design: Five experiments in urban planning practice and policy	Crowe et al.	2016	Experimental (Poucos detalhes)
17	Public services or private gains: Motives behind participation on a mobile crowdsourcing application in a smart city	Lee et al.	2017	Motivações
18	Testing the use of crowdsourced information: Case study of bike-share infrastructure planning in cincinnati, Ohio	Afzalan & Sanchez	2017	Experimental
19	Tow ards socially sustainable urban design: Analysing	Timmerman et al.	201	Experimental

	Acto R-area relations linking micro-morphology and micro-democracy		9	
20	Urban design empowerment through ICT-based platforms in Europe	Gün et al.	2020	Conceitual
21	Urban public transport service co-creation: leveraging passenger's knowledge to enhance travel experience	(Nunes et al., 2014)	2014	Experimental

(Fonte: Autora)

Como resultado final obteve-se nove artigos conceituais, dois artigos sobre motivações e dez artigos que experimentaram alguma plataforma ou metodologia de implementação. Contudo, ainda foram somados à revisão e enquadramento dos conceitos, os artigos obtidos em pesquisa prévia acerca do assunto.

Os artigos conceituais são importantes principalmente para enquadrar o crowdsourcing, as suas definições e os seus objetivos e neste estudo foram utilizados para complementar a revisão narrativa feita previamente. Os artigos sobre motivações e os artigos sobre ações experimentais são utilizados no estudo sobre o crowdsourcing aplicado ao planeamento do território. Os artigos que apresentaram ações experimentais clarificam os mecanismos, a aplicabilidade (potencialidades e limitações) e o grau de legitimidade do crowdsourcing e os artigos sobre motivações permitem perceber as relações de interesse dos participantes ao utilizarem o crowdsourcing.

3.3.1 MOTIVAÇÕES DA PARTICIPAÇÃO EM ATIVIDADES DE CROWDSOURCING

Conciliar diferentes enfoques do planeamento do território pode ser uma atividade difícil, contudo entender quais são os interesses dos cidadãos pode facilitar a criação de mecanismos motivadores. O interesse pela participação em plataformas crowdsourcing pode ocorrer por questões afetivas, racionais ou baseada em normas (Knoke e Wright-Isak, 1982 citado por Lee et al., 2017). Interesses afetivos, por exemplo, podem surgir através do desejo de diversão, de socialização ou de interação com o próximo. Os interesses próprios como ser conhecido, receber vantagens financeiras, aceitação ou a necessidade de se mostrarem competentes e eficientes refletem um desejo racional de participação. E por fim, a conformação com as normas sociais e o desejo de cumprí-las através da colaboração também é um fator motivacional (Brabham, 2012; Lee et al., 2017).

Brabham (2012) faz uma relação entre as motivações intrínsecas e extrínsecas e as motivações afetivas, racionais e baseadas em normas. Para ele as motivações intrínsecas estão relacionadas com as motivações afetivas. A oportunidade de divertir-se, expressar-se e ter sua opinião ouvida são claramente motivadores intrínsecos e aplicar atividades prazerosas traz

uma grande vantagem uma vez que “o prazer é um motivador simples e poderoso” (Brabham, 2012) (tradução própria). Obviamente os motivadores racionais estão diretamente relacionados com os motivadores extrínsecos. Quem é motivado por questões racionais procura algum tipo de recompensa ou vantagem pessoal. Neste caso, Brabham (2012) conclui que quanto mais útil for a plataforma maior será a motivação pessoal. E por último para ele as motivações baseadas em normas são claramente motivações extrínsecas e intrínsecas. No primeiro caso a colaboração contribui para recompensas pessoais como a fama ou recompensas financeiras e no segundo caso para o sentimento de dever cumprido ao colaborar com a sociedade de uma maneira geral.

Lee et al. (2017), que realizaram uma ação experimental para perceber as motivações dos cidadãos ao utilizar uma aplicação de telemóvel que serve de ferramenta para gerir as cidades inteligentes e afirmam que os motivos afetivos provaram ser os mais importantes na utilização da aplicação e por isto é preciso que haja uma atenção especial com o design das plataformas crowdsourcing, incluindo a possibilidade de interação social através de chats, por exemplo. (Lee et al., 2017)

No caso da experiência de Brabham (2012), que foi um concurso para o melhor projeto de paragem de autocarros, as motivações foram mais diversas e se apresentaram principalmente através do desejo de reconhecimento, de colaboração e de aprendizagem. Brabham (2012) afirmou que o design da plataforma e facilidade de acesso também contribuíram para aumentar a motivação.

Além da categorização das motivações explicitadas acima, ficou claro para os dois autores a importância da qualidade da plataforma tanto na sua praticidade de utilização quanto na aparência e os dois ainda frisam a importância de se desenvolver um bom design para a atividade afirmando que a dificuldade de realizar a atividade e um design ruim podem acabar com um empreendimento de crowdsourcing (Brabham, 2012).

3.3.2 O CROWDSOURCING E A PARTICIPAÇÃO CIDADÃ

Embora estejam alinhados no mesmo propósito de obter conhecimento a partir de um grande número de pessoas, e no caso específico do planeamento do território onde os interessados são os cidadãos, o crowdsourcing por si só não pode ser aplicado como um processo participativo. De acordo com Seltzer & Mahmoudi (2012), o crowdsourcing não preenche todos os requisitos de participação e não possui autonomia direta nas tomadas de decisão, antes o que pode oferecer são informações para influenciar a mesma. Neste caso há

de se analisar o crowdsourcing em função da participação, ou seja, se e como o crowdsourcing consegue cumprir os objetivos da participação e se a sua aplicação gera legitimidade ou não.

Para responder a estas questões os artigos com foco em ações experimentais foram analisados para perceber se cumpre ou não os objetivos da participação. Neste quesito foi avaliado se há interação entre os atores, se a participação contribuiu para o reforço da capacitação dos atores e se o conteúdo produzido pelos cidadãos pode ser considerado na tomada de decisão. Para saber se a atividade foi legítima seria necessário avaliar o nível da representatividade, o grau de acesso às informações e a aceitação dos resultados por parte dos interessados, contudo os artigos não expuseram as ações com este nível de detalhamento, neste caso será avaliado apenas se todos os interessados foram representados, que representa em parte os objetivos da participação e em parte a legitimidade. A interação foi classificada pela possibilidade de comunicação entre os cidadãos e os outros atores através da plataforma utilizada ou por outro meio complementar, seja digital ou através de reuniões. Por ser uma questão política e não ser da alçada dos iniciadores das atividades, a influência dos participantes na tomada de decisão ou como foi utilizada a contribuição de facto não foram avaliadas, mas a capacidade que a atividade teve para contribuir para as decisões. Para avaliar se houve reforço da capacitação dos atores foi considerado se houve ou não geração de conteúdo a partir dos cidadãos.

Diante de uma categorização dos modos de como crowdsourcing tem sido aplicado em processos decisórios consegue-se perceber a tendência, as potencialidades e as limitações do seu uso para promover a participação. Os artigos foram distinguidos por quatro categorias, as quais são: campo de atuação no planeamento do território; público-alvo; meio digital utilizado; tipo de atividade participativa. Estas categorias ainda foram divididas em subcategorias para aprofundar a análise e perceber em que categoria se e qual objetivo da participação consegue cumprir.

Campo de atuação no planeamento do território

Dentre os artigos de ações experimentais foram encontradas diversas modalidades do planeamento do território, a mobilidade, o zonamento, a reabilitação urbana e o património, como mostra a Tabela 8, contudo não foram identificadas temáticas de planos com maior abrangência e escala territorial como dos PDM, por exemplo.

Este resultado não está diretamente relacionado com nenhum objetivo, mas indica que ainda há uma tendência de uso limitada a planos de menor escala, de carácter mais executório e menos estratégico.

Tabela 8 - Campo de atuação no planejamento do território presentes nos artigos

Temática	Artigos
Mobilidade	[1], [8], [12], [18], [21]
Zonamento	[2]
Reabilitação urbana	[11], [16], [19]
Património	[7]

(Fonte: Autora)

Público alvo e relação com a representatividade

A avaliação do público alvo é importante para perceber a relação com a representatividade de todos os interessados e esta ficou limitada pelas informações restritas apenas às faixas etárias dos participantes, o que dificulta avaliar a representatividade com mais profundidade (Tabela 9).

No artigo [1] os participantes eram majoritariamente estudantes do ensino superior. Numa discussão de mobilidade poderiam ter incluído pessoas com necessidades especiais e idosos, por exemplo. No artigo [2], mencionaram ter envolvido as partes interessadas. Este quadro evidencia que além da questão da literacia digital poder ser um obstáculo para representatividade no uso do crowdsourcing visto que a maior parte dos participantes são jovens ou adultos, a mesma também está diretamente relacionada com questões de gestão.

Tabela 9 - Público alvo e relação com a representatividade

Público	Artigos
Majoritariamente de idade produtiva ou economicamente ativa	[1], [7], [11], [12], [18]
Não refere faixa-etária	[8], [16], [19], [21]

(Fonte: Autora)

Meio digital utilizado e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão

Como pode-se ver na Tabela 10, foram identificados três meios digitais utilizados nos artigos de ações experimentais, as redes sociais, onde se podem realizar comentários e estes comentários podem ser respondidos por outras pessoas, as aplicações para o mapeamento PPGIS que têm a finalidade de coleta de dados geográficos através do engajamento cívico fundamentado no conceito de VGI, que contudo limitam a tomada de decisão participativa

(Gün et al., 2020; Nummi, 2018) e as plataformas de e-participação são plataformas digitais desenvolvidas para que o usuário, em um ambiente participativo, possa coletar e compartilhar informações e conhecimentos com a finalidade de colaborar na solução de problemas (Gün et al., 2020).

Tabela 10 - Meio digital e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão

Meio digital utilizado	Artigos
Mapeamento PPGIS e rede social	[7]
Mapeamento PPGIS	[2], [11], [12], [16], [18]
Redes sociais	[1]
Plataformas de e-participação	[8], [19],[21]

(Fonte: Autora)

Os artigos foram analisados para perceber quais objetivos de participação foram cumpridos ou não do ponto de vista do meio digital utilizado. Através do meio digital utilizado pode-se perceber se é possível estabelecer a interação entre os atores, se é possível reforçar a capacitação dos atores, se é possível que haja influência dos cidadãos na tomada de decisão. Se o meio digital não permite uma comunicação entre os intervenientes certamente não haverá um esforço simultâneo e recíproco. A Tabela 11 sumaria a relação entre o meio digital e os objetivos da participação pública.

Tabela 11 - Os objetivos de participação cumpridos através dos meios digitais

OBJETIVO	MEIOS DIGITAIS									
	Redes Sociais		Mapeamento PPGIS					Plataformas e-participação		
	[1]	[7]	[2]	[11]	[12]	[16]	[18]	[8]	[19]	[21]
Influência na tomada de decisão	s	s	s	s	s	--	s	--	s	s
Representatividade de todos os interessados	n	--	s	--	--	--	n	--	--	--
Interação entre atores e cidadãos	s	n	s	n	n	--	s	--	s	s
Capacitação dos atores	s	s	s	s	s	--	s	--	s	s

Legenda: (s) sim; (n) não; (--) não consta

(Fonte: Autora)

Tipo de atividade participativa e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão

Tem havido diferentes entendimentos entre os estudiosos acerca do uso do crowdsourcing (Niu & Silva, 2020). Na avaliação dos tipos de atividades, percebeu-se dois tipos principais, as atividades voltadas para a recolha de dados e as atividades voltadas para incentivar a participação através do seu envolvimento direto para solucionar os problemas (Tabela 12). A mais utilizada tem sido a recolha de dados através de atividades de crowdsourcing. Na área da geografia, por exemplo, a recolha de dados através da informação geográfica voluntária (VGI - volunteered geographic information) é essencialmente a realização de um mapeamento colaborativo, o PPGIS (Niu & Silva, 2020). Este tipo de atividade apesar de estar sendo amplamente utilizada e nomeada como ferramenta de participação, entra em conflito com o princípio de uma política de baixo para cima esperada em um processo participativo. Neste caso os dados obtidos pelos participantes servem para dar resposta a uma questão levantada pelos promotores e não através de um envolvimento dos cidadãos nas fases de seleção e resolução dos problemas (Seltzer & Mahmoudi, 2012). Este tipo de coleta de conhecimento por si só não incentiva o empoderamento dos cidadãos, uma vez que de maneira geral é um método que não cria o diálogo ou a discussão. Contudo pode ser complementado por ferramentas como as redes sociais para alcançar a interação entre os planeadores e os cidadãos (Nummi, 2018).

Já as atividades de resolução colaborativa são as atividades voltadas para incentivar a participação através do seu envolvimento direto na solução dos problemas criando soluções democráticas. Para um modelo ideal, lançado hipoteticamente por Brabham (2009), os representantes da cidade precisam lançar o problema, disponibilizar todos os dados, incluindo mapas, listas de atores e inclusive dados mais técnicos “a capacidade da multidão de lidar com dados complexos não deve ser subestimada” (Schlossberg e Shuford, 2005 citado por Brabham 2009). É preciso que haja uma plataforma para lançar esta chamada, plataformas participativas podem aumentar o interesse e o compromisso da comunidade (Küspert & Zink, 2017). Além de uma recompensa ao solucionador vencedor, deveria ser garantido que a proposta vencedora fosse implementada em algum local da cidade (Brabham, 2009).

Tabela 12 - Tipo de atividade participativa e a relação com a interação entre atores, capacitação dos atores e influência na tomada de decisão

Tipo de atividade	Artigos
Recolhimento de dados:	[7], [8], [11], [12],[16], [18], [21]

Atividades de resolução colaborativa	[1], [2], [19]
--------------------------------------	----------------

(Fonte: Autora)

Três autores relataram ações realizadas em três diferentes contextos para experimentar o crowdsourcing como atividade participativa explicitados a seguir e nomeados por ação experimental 1, 2 e 3.

Ação experimental 1 [1] :

A primeira experiência, lançada na cidade de Dhaka, a capital de Bangladesh, teve o intuito de procurar soluções para os problemas de mobilidade através da aplicação de atividades de crowdsourcing. O congestionamento e os transportes públicos inadequados mecânica e ambientalmente, são alguns dos problemas encontrados no sistema de transportes de Dhaka (Anik et al., 2020). A metodologia aplicada consistiu em dividir o estudo em duas etapas principais. A primeira etapa foi a criação de grupos de discussão sobre o transporte público da cidade. Primeiro criou-se um grupo de discussão no Facebook que durou quase um ano e meio e teve mais de três mil membros. A atividade consistia em levantar um debate a partir de fotografias e notícias sobre os transportes na cidade que eram postadas regularmente pelos autores e por um grupo de graduação e pós graduação em Engenharia Civil. Estas postagens acabavam por também estimular que os participantes fizessem postagens sobre o assunto. A intenção era sempre levantar uma discussão sobre o transporte sustentável. Para estudar se as atividades através das redes sociais eram capazes de complementar ou substituir os chamados 'focus group discussion' (FGD) foram realizadas várias reuniões com diferentes participantes onde foram expostas as mesmas fotografias e notícias mostradas anteriormente no grupo do Facebook. Houve uma série de critérios na escolha dos participantes, que acabaram por ser residentes de Dhaka desde a infância, utilizavam os transportes públicos e eram estudantes do ensino superior. Não houve pagamento pela participação. As reuniões foram gravadas e cada sessão de discussão durou em média três horas. Os textos extraídos das reuniões e da página do Facebook foram traduzidos por especialistas e o resultado da mineração de texto foi uma nuvem de palavras que revelou que os principais temas discutidos foram caminhada, ciclismo e transporte público. Na segunda etapa foi criado um questionário em volta destes três temas. Este questionário foi divulgado nas redes sociais e ao mesmo tempo colocado para especialistas e académicos da área do planeamento de transportes, todos residentes de Dhaka. Em ambas as etapas foram utilizadas ferramentas digitais para a análise do conteúdo. Após a análise dos resultados Anik et al. (2020) conclui que as redes sociais, uma vez que incentivadas a serem utilizadas por outras faixas-etárias possui um grande potencial para a participação pública.

Isto se deve ao número de participantes que se pode alcançar, o tempo mais prolongado que se consegue implementar, a facilidade de atrair os participantes através dos recursos visuais e que postagens voltadas para problemas os comentários geralmente são voltados para dar solução. Contudo os autores salientam que postagens muito detalhadas não atraem tanto os usuários da internet, que as ideias são mais amplas e com pouco aprofundamento, além da partilha de opiniões ser menos supervisionada do que nos FGD. Os FGD, apesar de limitarem os problemas conseguem aprofundar-se nas soluções deste conjunto limitado. Segundo Anik et al. (2020), as redes sociais e os FGDs estão de acordo na grande maioria das questões discutidas e que concluem que as mídias sociais são ótimas ferramentas de micro-participação em complementação aos grupos focais típicos, que conseguem obter maior percepção dos problemas. A atividade também conseguiu distinguir com clareza em que temas a opinião dos especialistas difere dos participantes e conseguiu apontar as mais e menos importantes para se obter uma visão partilhada do transporte público sustentável. Os autores não relataram a opinião dos participantes acerca dos resultados obtidos.

Ação experimental 2 [2]:

Uma segunda experiência foi intitulada pelos autores como Living Lab, um laboratório vivo que incorpora atividades de crowdsourcing em uma das fases de seu processo participativo para dar resposta ao problema em questão, nomeadamente a alocação de áreas residenciais em Mykonos, Grécia (Papadopoulou & Hatzichristos, 2020). Neste caso, os autores atribuem a geração de ideias prototípicas e inovadoras ao crowdsourcing e a solução e a implementação destas ideias inovadoras às ações colaborativas do Living Lab. Além da aplicação de atividades de crowdsourcing e da atuação do Living Lab, o processo utilizou uma metodologia baseada em sistema de informação geográfica (GIS - geographic information system) que reúne critérios de avaliação para a tomada de decisões, a Análise de Decisão Multi-Critérios (MCDA - Multi-Criteria Decision Analysis) baseada em GIS. Para participar do processo foram convidadas todas as partes interessadas, os cidadãos, pessoas ligadas ao mercado imobiliário, ao setor turístico, órgãos ambientais e a administração local, formando no total um grupo de 20 participantes. O laboratório realizou uma sessão de treinamento sobre o MCDA espacial e a aplicação da ferramenta Weighted Sum e uma sessão de exercício de campo para a avaliação de possíveis áreas para novos loteamentos. Para este exercício cada participante recebeu um portátil e foi incentivado a explorar a ilha marcando no mapa locais onde achavam possível realizar este novo loteamento. Esta atividade permitia que os participantes pudessem expor suas justificações de escolha. Como atividade de crowdsourcing os participantes definiram critérios que posteriormente foram discutidos

entre as partes interessadas e os especialistas e definidos em conjunto depois de alcançar um alto índice de consenso, os quais foram a distância da costa, a adequação do declive, a acessibilidade à rede rodoviária, a proximidade de assentamentos, a distância das praias, a proteção da rede hidrográfica e a adequação dos usos do solo. A avaliação foi feita através de um mapeamento. Cada critério foi traduzido em uma camada de mapa, que foram analisados através da ferramenta Weighted Sum. As partes interessadas concordaram com os resultados, declarando serem realistas, sendo um ótimo conteúdo para o processo de tomada de decisão. Declararam que as atividades enriqueceram o conhecimento, que puderam propor suas próprias soluções e avaliar as soluções dos outros participantes através do crowdsourcing, além do exercício os terem tornado mais conscientes acerca do tema (Papadopoulou & Hatzichristos, 2020).

Ação experimental 3 [19]:

Já no plano piloto da Incubators of Public Spaces ('Incubators'), a intenção é criar formas de incentivo ao engajamento e participação pública nas questões de planeamento. É uma plataforma de design desenvolvida para complementar processos participativos (Timmerman et al., 2019). A plataforma foi desenvolvida para ser de fácil entendimento e ter boa aparência sendo necessário um cadastro prévio em que são obtidos os dados demográficos necessários. O objetivo da plataforma é que os participantes desenvolvam designs para solucionar os problemas e permitir a eleição das melhores ideias através da votação, incentivando assim o crowdsourcing de ideias. Ao fim as propostas mais votadas devem ser encaminhadas para o técnico responsável para análise (Timmerman et al., 2019). Para um maior controle da plataforma, a mesma é regulada por moderadores que definem os tipos de intervenção e estabelecem limites orçamentários (Timmerman et al., 2019). Além de Bruxelas e Turim, a plataforma foi testada com os moradores de um conjunto habitacional de Londres na fase de consulta de um plano de regeneração urbana e possuíam nove pátios que eram alvos desta regeneração. Os moradores eram etnicamente variados e com um nível educacional máximo de ensino secundário. A atividade foi implementada considerando um pátio genérico em que todos os residentes poderiam criar propostas e votar nas melhores ideias. A intenção foi promover um processo co-criativo em que todos tinham o direito de decidir como se daria o desenvolvimento e crescimento do conjunto habitacional, incluindo membros não engajados ao ampliar o grupo demográfico. A experiência clarificou a importância de reconhecer aspectos como a interação informal entre os residentes, bem como entendimento mútuo sobre o uso dos espaços públicos e a relação entre usuários e o espaço para garantir a sustentabilidade do projeto (Timmerman et al., 2019).

A semelhança destas três ações que não se encontram nos outros exemplos é a preocupação em incentivar a participação através da decisão. Nota-se que os participantes puderam discutir ideias (ação experimental 1), puderam participar do processo de escolhas de critérios (ação experimental 2) e a oportunidade de participar das decisões através do voto (ação experimental 3), todos contribuindo para gerar um conhecimento coletivo, diferentemente das atividades que tiveram enfoque na recolha de dados de interesse pessoal do técnico ou especialista. Enquanto a recolha de dados serviu mais como um levantamento de opinião (Nummi, 2018), os outros se concentraram em dar ao participante a oportunidade de gerar ideias e sugerir soluções para o problema. A Tabela 13 é uma referência aos objetivos de participação que as atividades têm a capacidade de cumprir ou não em cada tipo de plataforma de acordo com os dados da revisão sistemática.

Tabela 13 - Objetivos de participação que o crowdsourcing consegue cumprir

PLATAFORMA / ATIVIDADE	OBJETIVOS DA PARTICIPAÇÃO				
	a	b	c	d	e
TIPO DE PLATAFORMA					
Plataforma de e-participação	cp	cp	nc	cp	cp
Plataforma de Mapeamento PPGIS	nc	cp	nc	cp	nc
Grupos em Redes Sociais	cp	cp	nc	cp	cp
TIPO DE ATIVIDADE					
Atividade de recolha de dados	nc	cp	nc	cp	nc
Atividade de resolução colaborativa	cp	cp	nc	cp	cp
Legenda: (a) - Interação entre atores e cidadãos; (b) - Reforço na capacitação dos atores; (c) - Representatividade de todos os interessados; (d) - Influência das partes interessadas no processo participativo; e - Legitimidade (cp)- cumpre; (nc)- não cumpre.					

(Fonte: Autora)

No caso das plataformas desenvolvidas para processos participativos e das redes sociais, os resultados são notadamente mais eficientes do que as plataformas criadas para a participação através do mapeamento PPGIS. Isto deve-se principalmente pela abordagem participativa realizada pelos diferentes modelos. Enquanto os processos permitem uma maior interação entre atores seja através de reuniões, entrevistas ou encontros, geram contributos e claramente influenciam nas decisões, as ações mapeamento PPGIS quase sempre limitam-se a apenas obter dados. Diante deste quadro fica explícito que uma melhor solução para implementar atividades de crowdsourcing é através do uso de plataformas digitais de participação com atividades de resolução colaborativa, apesar das redes sociais apresentarem

os mesmos resultados no quadro, não possuem um sistema organizacional como as plataformas de e-participação.

3.4 LIMITAÇÕES

O uso do crowdsourcing ainda tem gerado desconfiança (Papadopoulou & Hatzichristos, 2020) e apesar de apresentar bastante potencial, o crowdsourcing ainda precisa superar algumas limitações. É evidente a tendência ao crescimento do uso da internet para realizar tarefas que anteriormente eram feitas presencialmente e que o acesso digital tem alcançado um grande número de agregados familiares. No entanto, o acesso à internet não significa necessariamente, o domínio do uso da mesma. Neste sentido, se uma atividade de crowdsourcing for demasiado complexa pode desestimular o interesse pela participação (Brabham, 2012; Lee et al., 2017).

Uma outra limitação evidente é o público que tem alcançado. A faixa-etária utilizadora dos meios digitais como visto anteriormente, é maioritariamente de adultos e jovens na idade académica. Vale ressaltar que em nenhum artigo foi mencionada a preocupação em incluir grupos com necessidades especiais ou marginalizados socialmente, a não ser a preocupação com a inclusão de idosos e crianças. Uma solução encontrada por um dos autores foi promover a mesma atividade no modelo de questionário para incluir os mais idosos, por exemplo (Pánek, 2019). Com relação à dificuldade de cumprir com o objetivo da representatividade de todos os interessados, os meios digitais esbarram-se com as limitações tecnológicas, seja pela falta de acesso à internet aos mais desfavorecidos financeiramente ou pela falta de competências digitais para o seu uso, sendo ainda desafios que precisam ser superados.

Semelhantemente, as atividades de mapeamento PPGIS de uso isolado de outras atividades complementares limitam os objetivos da participação (Nummi, 2018). Estas atividades de levantamento de opinião ou de dados através de práticas de VGI limitam a interação dos cidadãos entre eles e com outros atores, a sua influência na tomada de decisão, e consequentemente a legitimidade da decisão. Elas não permitem um processo de discussão, voto, expressão de opinião mais direta. Contudo demonstraram ser mais eficientes quando incluíram outras abordagens digitais no processo, como foi o caso do Living Lab, que usou a aplicação de mapeamento desenvolvida pelo laboratório como um complemento a um processo participativo com o intuito de gerar envolvimento, interação e garantir um processo de co-criação. Para ser uma atividade colaborativa que empodera os cidadãos, o

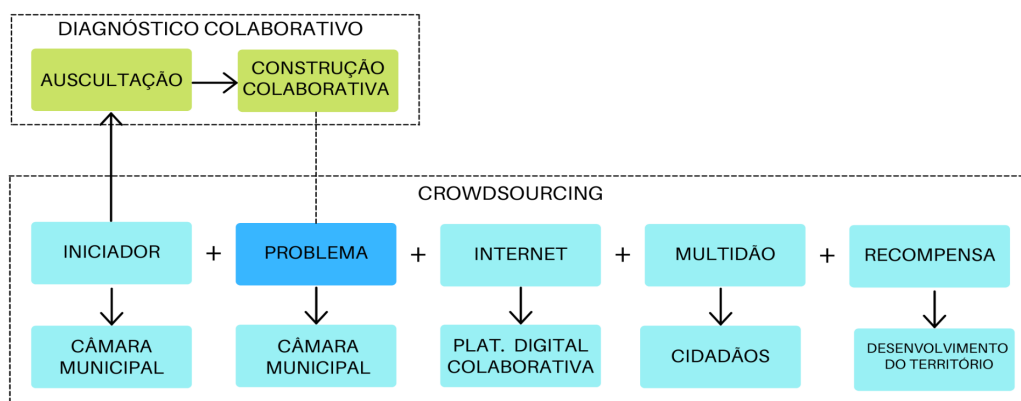
crowdsourcing precisa ser implementado com práticas em que o cidadão seja o protagonista, caso contrário, torna-se uma atividade de controlo de cima para baixo.

Apesar de os artigos não informarem com clareza acerca da aceitação dos resultados pelos cidadãos, é evidente a capacidade que a atividade de crowdsourcing tem quando bem formulada para gerar envolvimento em diferentes etapas do processo participativo. Garantir que os cidadãos façam parte da elaboração dos problemas (inputs), que possam contribuir no processo de resolução dos mesmos (throughputs) e que validem a tomada de decisão (outputs) é garantir a legitimidade da atividade. Contudo, as atividades de crowdsourcing direcionadas para simples levantamento de opinião, sem a validação da comunidade na tomada de decisões não garante a legitimidade, apenas reflete tipologias de participação de carácter consultivo. A legitimidade também pode ser comprometida pelo alcance dos diferentes grupos etários e sociais que as atividades conseguem alcançar.

3.5 ESQUEMA DE REFERÊNCIA

A Figura 6 é um esquema de como o crowdsourcing pode ser encaixado em processos participativos. Sabendo-se que no crowdsourcing o problema a ser resolvido é promovido pela empresa, instituição ou entidade ao implementar atividades de crowdsourcing em processos participativos a nível municipal, alguns papéis precisam ser bem definidos. Enquanto os cidadãos assumem o papel da multidão, a Câmara Municipal assume o papel do iniciador e consequentemente assume a responsabilidade pelo lançamento do problema na plataforma. Entretanto um processo participativo é originalmente democrático, então antes do lançamento do problema e início da atividade de crowdsourcing na plataforma seus problemas devem ser diagnosticados de maneira colaborativa através de uma auscultação dos interessados.

Figura 6- Esquema do diagnóstico colaborativo e crowdsourcing



(Fonte: Autora)

O uso do crowdsourcing como atividade para alavancar a participação pública mostra-se diverso podendo se desenvolver através de diferentes estratégias de implementação. Através da revisão da literatura, percebeu-se que a atividade de recolha de dados foi o suficiente para classificá-la como crowdsourcing, contudo em outros casos a classificação foi dada devido a atividades colaborativas em que a participação ocorreu ao longo da elaboração do projeto, do plano ou da ação experimental. Ao olhar para estas questões relacionadas com os objetivos da participação percebe-se que as atividades que promovem uma construção colaborativa possuem um maior potencial e as mesmas são facilitadas quando são promovidas através de plataformas digitais colaborativas, sendo assim, faz-se necessário uma averiguação das suas potencialidades e limitações de utilização.

4- PLATAFORMAS DE PARTICIPAÇÃO CIDADÃ: CONSUL E DECIDIM

As plataformas digitais participativas no âmbito do planeamento do território são plataformas de código aberto e gratuitas que têm o intuito de promover a conexão entre as instituições políticas e os cidadãos possibilitando a colaboração e co-criação através de estratégias de crowdsourcing (Borge et al., 2018). Após uma breve pesquisa de uma lista de plataformas digitais recomendadas pelo L3P de plataformas (Tabela 14), se destacaram duas plataformas de e-participação que se distinguem por sua qualidade, inovação, incentivo à igualdade e à tomada de decisão participativa e possuem publicações de artigos científicos, facilitando a análise científica das mesmas. As plataformas Consul e Decidim, além de romperem com a forma tradicional de participação comprometendo os promotores a considerar a opinião dos cidadãos, geram a autorrealização dos cidadãos e como consequência sua maior confiança e a legitimidade das decisões, tornando-as mais eficazes (R. Borge et al., 2018).

Tabela 14: Plataformas digitais colaborativas

	Link
Considerit	https://consider.it/
Consul	https://consulproject.org/en/
Debatomap	https://english-demo.debatomap.com/
Decidim	https://decidim.org/
DemocraciaOS	https://democraciaos.org/en/
Maptionnaire	https://maptionnaire.com/
Neighborland	https://neighborland.com/
PlaceSpeak	https://www.placespeak.com/en/
Represent	https://represent.me/

(Fonte: Autora)

As plataformas Consul e Decidim, criadas respetivamente em 2015 e 2016, disponibilizam recursos digitais semelhantes que permitem a colaboração através do lançamento de propostas, debates, votações, assembléias, participar em orçamentos participativos, entre outros. Da mesma maneira, as duas plataformas permitem a interação entre os usuário e a administração e permitem a partilha e o acesso a documentos, vídeos, fotos, etc. Todos estes recursos têm como finalidade facilitar a deliberação democrática e para que a legitimidade seja garantida, apesar de as plataformas terem a possibilidade de acesso por qualquer pessoa é necessário um cadastro prévio para comprovar que o usuário é cidadão do município para deliberar (Borge et al., 2018; Royo et al., 2020; Smith & Martín, 2021).

Ambas assumem papéis em três diferentes níveis: atuam no nível político, técnico e tecnopolítico (Barandiaran, 2019; Smith & Martín, 2021) e que no caso específico da plataforma Decidim seu whitepaper descreve que o nível político está relacionado aos tipos de processos democráticos, de governança, relações e conflitos que podem ocorrer, ou seja, na promoção da democracia. Na dimensão técnica estão, de um lado as questões de programação e códigos jurídicos e de outro lado questões relacionadas à educação e conhecimento. E por fim, a dimensão tecnopolítica diz respeito à maneira como a plataforma é projetada, seu design, interfaces, experiência do usuário, políticas de dados, etc. Para Smith e Martín (2021) o discurso tecnopolítico faz uso tático, estratégico e crítico da tecnologia tendo como ponto de partida o controle, a representação, a participação e a democracia.

Apesar de muito semelhante ao software Consul, a plataforma Decidim resolve criar um código próprio mediante as necessidades específicas encontradas em Barcelona, contudo as diferenças não ficam limitadas apenas ao código e suas funções são institucionalizadas de maneira diferente passando a influenciar os processos de maneiras distintas (Smith & Martín, 2021).

4.1 ARQUITETURA DAS PLATAFORMAS

4.1.1 CONSUL PROJECT

Diante da tentativa de integrar a democracia deliberativa na estrutura política da cidade de Madrid foi desenvolvida uma plataforma de crowdsourcing de código aberto e gratuita permitindo organizar processos participativos e adaptá-los de acordo com suas necessidades (*CONSUL Use Guide Versión 0.16*, [s.d.]). A plataforma digital Consul (Figura 7) é lançada para dar voz ao cidadão para fazer uso da inteligência coletiva (Zeeuw & Pieterse, 2020) e possibilitar uma comunicação direta entre cidadãos e administração, permitindo que participantes criem propostas, divulguem e sejam apoiados (*CONSUL Use Guide Versión 0.16*, [s.d.]). O software, que foi criado em 2015 para implementar a e-participação no município de Madrid, já tem sido adotado por mais de 35 países, 135 instituições e 90 milhões de cidadãos (*CONSUL*, [s.d.]-a). A plataforma decide.madrid.es, que por seu desempenho, foi uma das vencedoras do Prêmio de Serviço Público das Nações Unidas de 2018, até este ano já havia recebido mais de 400.000 registros de usuários (Royo et al., 2020).

Figura 7- Página inicial da plataforma CONSUL em 23.08.2021 (traduzido para o português)



(Fonte: consulproject.org)

RECURSOS

O software Consul possui seis módulos principais para promover um processo participativo (Tabela 15), as quais são: propostas do cidadão, votação, legislação colaborativa, orçamentos participativos, debate e processos avançados (CONSUL, [s.d.]-b).

Tabela 15 - Descrição dos módulos da plataforma Consul

Módulo	Descrição
Propostas do cidadão	Qualquer cidadão pode apresentar uma proposta. Propostas que recebam muitos apoios podem ser movidas para o módulo de votação ou ser diretamente analisadas.
Votação	Podem ser votadas propostas dos cidadãos ou questões específicas das instituições.
Legislação Colaborativa	Legislação, regulamentos, planos, entre outros, podem ser abertos à participação do cidadão que se dá em três fases principais: discussão, propostas e comentários.
Orçamentos participativos	Os cidadãos propõem e decidem como gastar o orçamento da instituição através de um processo de seis fases que são: apresentação do projeto, revisão inicial, suporte, avaliação, revisão e votação.
Debates	Espaço de escuta e acolhimento dos cidadãos que podem debater assuntos através da seção de comentários, que podem ser votados a favor ou contra.
Processos avançados	Podem ser realizados em três fases, discussão, propostas e comentários, e pode definir e combinar fases genéricas de forma livre.

(Fonte: consulproject.org/en/#documentation)

Ainda permite mais cinco maneiras de personalizar estes processos (Tabela 16), sendo elas: a personalização da página inicial, páginas de informações personalizadas, boletins informativos e notificações, interface de administração, moderação, avaliação, votação e gestão e por fim Participação face a face nos processos (*CONSUL*, [s.d.]-a). Os módulos estão localizados na página inicial do site conforme ilustrado na figura 8.

Tabela 16 - Opções de personalização da plataforma Consul

Personalizações	Descrição
Página inicial personalizável	Divida em blocos que podem ser personalizados. Estes blocos são; cabeçalho inicial, propostas e debates ativos, processos e conteúdos.
Páginas de informações personalizadas	Criação de novas páginas com conteúdo personalizado como informações sobre processos, notícias, campanhas de comunicação, repositório, URLs, etc.
Boletins informativos e notificações	Através de um sistema de comunicação interna, os administradores podem enviar e-mails e notificações aos utilizadores.
Interface de Administração, Moderação, Avaliação, Votação e Gestão	Permite atribuir permissões e funções aos usuários, que podem ser administradores, moderadores, avaliadores, gerentes e oficiais de votação.
Participação frente a frente nos processos	Permite ativar espaços de participação presencial para todos os processos que ocorrem na web e cuja gestão também é realizada pela web, garantindo que não haja a participação da mesma pessoa duas vezes. Podem ser ativados os seguintes canais de participação: cabines de votação, participação por meio de gestores e folhas de assinatura.

(Fonte: consulproject.org/en/#documentation)

Figura 8- Página inicial da plataforma Consul “Decide Madrid” em 26.08.2021



(Fonte: decide.madrid.es)

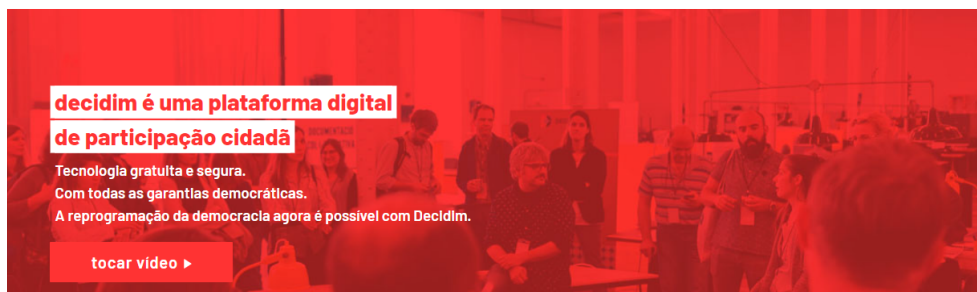
4.1.2 DECIDIM

Decidim, que em catalão significa “nós decidimos” (Barandiaran, 2019), é um software livre, de código aberto e filosofia colaborativa para promover a participação pública em processos participativos a um custo controlado (Borge et al., 2018). A plataforma digital surge na Câmara Municipal de Barcelona advinda como variante do DECIDE Madri, posteriormente torna-se desvinculada e autónoma, assumindo formas próprias (Barandiaran, 2019). É desenvolvida com objetivo direto de promover o impacto e o aumento da democracia participativa, tanto em seu contexto político quanto administrativo. Contudo, também pode ser utilizada para outros fins, visando atender a processos sociais, coletivos e independentes, podendo ser acessado por qualquer pessoa e adaptado às suas necessidades.

A plataforma, sendo desenvolvida baseada no conceito de crowdsourcing, permite que a participação cidadã avance de um nível informativo e consultivo para um nível de coleta massiva de propostas opiniões e votações (Borge et al., 2018). É definida em seu whitepaper como “infraestrutura digital público-comum, livre e aberta, para a democracia participativa” (Decidim: a brief overview :: Decidim Docs, [s.d.]) (tradução própria) onde a democracia participativa (governo do povo, pelo povo e para o povo) é assegurada pela infraestrutura da plataforma, refletida em ferramentas, dados, recursos, códigos e serviços e por ser livre e aberta torna todos os ativos da infraestrutura da plataforma em bens coletivos em que se pode editar, copiar, reutilizar, etc, todos os recursos (Decidim: a brief overview :: Decidim Docs, [s.d.]). É chamada por Borge et al. (2018) de peculiar por sua possibilidade de customização, sua disponibilização em formato aberto e livre e pela sua estrutura, que permite a apresentação de propostas, debates e deliberação cidadã.

Em seu contrato-social, são garantidos cinco princípios orientadores: 1) software livre de conteúdo aberto para colaboração, assegurado por licenças para códigos, conteúdos e dados; 2) Transparência, rastreabilidade e integridade de conteúdo; 3) Igualdade de oportunidades, qualidade democrática e inclusão a cada participante, respeitando padrões de acessibilidade e integração e promovendo mediação e treinamento dos participantes; 4) Privacidade dos dados pessoais e verificação que impeça a duplicidade do participante para garantir os direitos democráticos de maneira igualitária; 5) Compromisso, responsabilidade e colaboração democrática por parte das instituições que utilizam o Decidim (Decidim: a brief overview :: Decidim Docs, [s.d.]). A página inicial do Decidim traz a definição da plataforma (Figura 9).

Figura 9- Página inicial da plataforma DECIDIM em 10.08.2021 (traduzido para português)



(Fonte: decidim.org)

RECURSOS

Com o intuito de promover a organização democrática nas tomadas de decisões e atender às diversas demandas participativas, a plataforma foi elaborada com diferentes espaços participativos, os chamados canais participativos, que podem ser acionados por diferentes mecanismos participativos, nomeados por componentes e podem ser combinados de acordo com os objetivos do processo participativo (Borge et al., 2018). A escolha do espaço participativo define a forma como a participação irá acontecer (docs.decidim.org/en/features/general-description/). A forma participativa é escolhida nos espaços participativos e são: iniciativas, processos, assembléias e consultas (*Decidim: a brief overview :: Decidim Docs*, [s.d.]). O espaço das iniciativas permite a criação de iniciativas de forma colaborativa (<https://decidim.org/features/>). Um processo participativo é determinado por uma sequência de atividades participativas realizadas em diferentes fases, que pode por exemplo começar com uma pesquisa, avançar para propostas, discussão, reuniões presenciais ou online e, por fim, tomar decisões. (meta.decidim.org/processes). As assembléias são realizadas através de reuniões periódicas com a finalidade de facilitar a tomada de decisão por parte de organizações. As reuniões podem ser privadas ou abertas. Uma vez que são abertas aos cidadãos, estes podem comentar ou acrescentar questões às propostas da organização. (meta.decidim.org/assemblies). E por fim, o espaço das consultas possibilita o lançamento de referendos, perguntas, apelos para que as questões sejam respondidas, ordenar os debates entre os que são a favor e contra, votação e publicação dos resultados da votação. (meta.decidim.org/consultations). Os espaços participativos, suas funções e alguns exemplos de utilização podem ser vistos na Tabela 17.

Tabela 17 - Descrição dos espaços participativos disponíveis na plataforma Decidim

Espaço participativo	Funções	Exemplos:
Processos participativos	Criar, ativar, desativar processos participativos. Realizado em fases nas quais todos os componentes podem ser incorporados	Produção de planos, planejamento estratégico, desenho urbano, orçamento participativo, processo eleitoral, redação colaborativa de regulamentos,
Assembléias	Constituir órgãos ou grupos decisórios através de reuniões periódicas.	Conselhos, comissões, grupos de trabalho
Consultas	Criar consultas através do voto podendo ser ligado a um sistema de e-votação seguro.	Referendos, Debates, discussões.
Iniciativas	Espaço para criar iniciativas	Definir objetivos, pontos de encontro, discutir, criar debates abertos, divulgar, definir pontos de encontro

(Fonte: decidim.org/features)

Conforme mostra a Tabela 18, os espaços participativos podem ser usados para diferentes escalas participativas, que podem ser organizadas através do uso de diferentes componentes. Os componentes permitem interações e operações entre os usuários da plataforma e são: propostas, votação, resultados, responsabilidade, encontros, textos participativos, conferência, pesquisas, sorteio, comentários, páginas e blogs, notificações, newsletter.

Tabela 18 - Descrição dos componentes disponíveis na plataforma Decidim

Componente	Objetivo
Propostas	Criar propostas individuais ou colaborativas, comparar propostas, incluir informações: documentos, geolocalização, links, imagens. Interação entre um conjunto de propostas.
Votação	Há diferentes formas de votar: ilimitado, limitado, com ponderações, baseado em custos.
Resultados	Transformar as propostas em resultados, sejam eles aceitas ou rejeitadas. Pode-se fundir várias propostas em um resultado apenas.
Responsabilidade	É a prestação de contas. Pode ser subdividido em projetos, pode mostrar o andamento e exibir os resultados por categorias.
Encontros	Definir reuniões, determinar local, data, conteúdo, publicar atas e propostas resultantes.
Textos participativos	Converter documentos de texto em propostas ou resultados e

	converter propostas e resultados em texto.
Conferência	Criação de um site para um evento de grande porte em que se pode gerenciar os participantes e estar aliado a chats e workshops, etc num programa unificado.
Pesquisas	Projetar e publicar pesquisas, exibir e fazer o download dos resultados.
Sorteio	Selecionar alguma proposta através de procedimentos aleatórios garantidos por distribuições aleatórias e não tendenciosas.
Comentários	O participante pode comentar a favor, contra ou de forma neutra. Os comentários podem ser votados e as respostas ao comentário são notificadas ao participante que fez o comentário.
Páginas e blogs	Criar páginas informativas, com fotos e vídeos incorporados. Através dos blogs pode-se criar posts, notícias e possibilita a navegação cronológica.
Notificações	Receber atualizações
Newsletter	Envio de e-mails a todos os cadastrados na plataforma e/ou aos que participam de um espaço participativo.

(Fonte: decidim.org/features)

Em suma, a arquitetura da plataforma permite diferentes tipos de ações tais como navegar e pesquisar informações, criar conteúdos, votar, apoiar, assinar, comentar, endossar, acompanhar, inscrever, partilhar e incorporar conteúdo de fora da plataforma (docs.decidim.org/en/features/general-description).

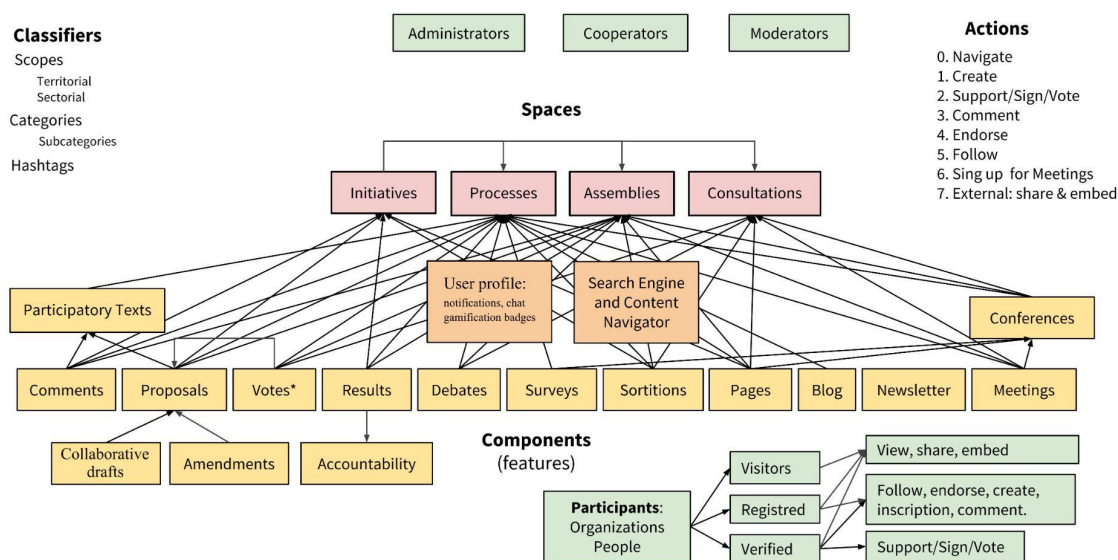
O conteúdo da plataforma pode ser acessado sem check-in, entretanto, para participar com comentários e propostas e para garantir a contagem dos votos, são pré-requisitos a inscrição e a verificação de que é um cidadão ou representante de uma coletividade do município em questão e neste caso esta obrigatoriedade, apesar de fornecer um ambiente digital legítimo, pode limitar a participação aos que não possuem recursos digitais (Borge et al., 2018).

Os espaços participativos e os componentes podem ser combinados entre si em diferentes fases da ação participativa (Figura 10) para se obter o melhor resultado como o exemplo descrito no whitepaper:

“...numa fase inicial, reuniões públicas podem ser abertas para os cidadãos para analisar diferentes necessidades classificadas por distritos. Por sua vez, essas reuniões podem levar à elaboração de uma pesquisa. Os resultados da pesquisa podem ser usados para definir um conjunto de categorias para projetos a serem propostos. O componente da proposta pode então ser ativado para que os participantes criem e publiquem seus projetos como soluções para as necessidades

identificadas. Essas propostas podem ser comentadas. Após um período de deliberação, o componente de votação pode ser ativado para selecionar entre os projetos usando um sistema de orçamento-despesa. Os participantes podem então ser chamados para uma reunião pública para avaliar os resultados e uma pesquisa de avaliação pode ser lançada para aqueles que não puderam comparecer à reunião. Finalmente, o componente de prestação de contas pode ser ativado para monitorar o grau de execução dos projetos selecionados e as pessoas podem comentar sobre ele”.
(docs.decidim.org/en/whitepaper/decidim-a-brief-overview/) (tradução própria).

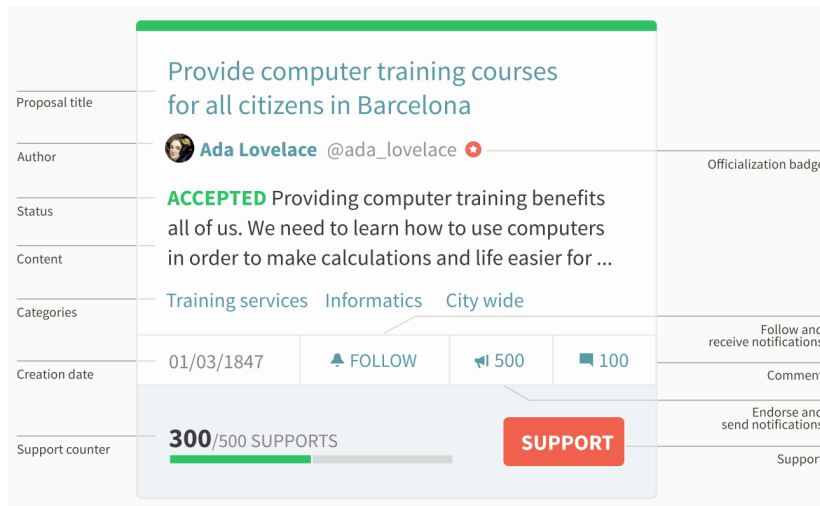
Figura 10- Diagrama resumido da arquitetura funcional do Decidim mostrando uma combinação de componentes em espaços participativos



(Fonte: docs.decidim.org/en/features/general-description/#functional-architecture-fig)

Para facilitar a visualização dos resultados obtidos em cada componente do processo participativo, há um recurso chamado "Ada Lovelace" (Figura 11) que é um cartão que agrupa e fornece todo o conteúdo de forma concisa, criando a possibilidade de se ter uma visão mais ampla do processo. Da mesma maneira, para facilitar o monitoramento dos resultados, há um módulo na plataforma que permite a visualização do status de execução das propostas, facilitando a avaliação das políticas públicas adotadas (Borge et al., 2018).

Figura 11 - Recurso Ada Lovelace



Fonte: docs.decidim.org/en/features/general-description/

Segundo Borge et al. (2018), sua arquitetura modular permite a integração com outras ferramentas digitais e a plataforma está em constante processos de melhoria e aprimoramento, sempre embasado em apoio técnico e político, eximindo-se da necessidade de envolver o setor privado em serviços ou contratações.

Um outro recurso importante incorporado por muitos processos é o monitoramento de resultados ou ações, que permite que os resultados de um processo participativo sejam convertidos em projetos e exibir seu estado de execução (Borge et al., 2018).

O software ainda desenvolveu os chamados módulos, que permitem partilhar e estender a funcionalidade do Decidim. Possuem 22 módulos chamados de oficiais, que estão diretamente relacionados com os recursos e os componentes e permitem por exemplo criação de páginas, realizações de pesquisas e verificações. Possuem 34 módulos relacionados com a comunidade, que permitem a customização, partilha de links, rastreador de tempo, pergunta captcha, calendários, cookies, entre outros. Ainda são disponibilizados 14 módulos associados à autorização, tais como autenticações, códigos de acesso, autorização por idade, etc. (decidim.org/modules/).

E por fim para permitir que a construção da plataforma também seja colaborativa, foi criado o Metadecidim, uma comunidade democrática que colabora na concepção da plataforma e na construção do projeto, ou seja, projetar e desenvolver recursos e relatar as falhas do programa com o intuito de promover a sua melhoria contínua e reforça o conceito tecnopolítico da plataforma, que além de desenvolver o software desenvolve outros projetos de cunho educacional de formação do cidadão para o uso da plataforma, entre outros projetos (Barandiaran, 2019; Borge et al., 2018). A plataforma funciona basicamente com os

mesmos recursos da plataforma Decidim, como se vê na figura 12, sendo possível colaborar de diferentes maneiras.

Figura 12 - página inicial da plataforma MetaDecidim 31.08.201 (traduzida para o português)



(Fonte: meta.decidim.org/)

Tabela 19 - Resumo dos recursos das plataformas Consul e Decidim

	CONSUL	DECIDIM
RECURSOS DA PÁGINA INICIAL	Propostas do cidadão; Votação; Legislação Colaborativa; Orçamentos participativos; Debates; Processos avançados.	Processos participativos; Assembléias; Consultas; Iniciativas.
RECURSOS AVANÇADOS	Página inicial personalizável; Páginas de informações personalizadas; Boletins informativos e notificações; Interface de Administração, Moderação, Avaliação, Votação e Gestão; Participação frente a frente nos processos.	Propostas; Votação; Resultados; Responsabilidade; Encontros; Textos participativos; Conferência; Pesquisas; Sorteio; Comentários; Páginas e blogs; Notificações; Newsletter;

		Módulos; Ada Lovelace; Arquitetura modular que permite a integração com outras ferramentas digitais; Monitoramento de resultados ou ações.
--	--	---

(Fonte: Autora)

Os recursos das plataformas (Tabela 19) são muito semelhantes, fornecendo ações participativas também semelhantes, contudo a plataforma Decidim demonstra um avanço ao fornecer módulos e ferramentas que não estão presentes na plataforma Consul.

4.2 LEGITIMIDADE DAS PLATAFORMAS

Partindo do entendimento que para alcançar a legitimidade de um processo participativo é necessária a avaliação do mesmo através da representação dos interessados (se todos os interesses estão incluídos e igualmente representados), da qualidade da participação (grau de acesso e influência das partes interessadas no processo político) e aceitação das partes interessadas (grau de aceitação das partes interessadas, incluindo os cidadãos), a legitimidade está diretamente relacionada com a sua credibilidade (Mees et al., 2013). Para que o processo participativo alavancado pela plataforma seja reconhecido e credível precisa promover a sua divulgação e agir com transparência, relatando de forma clara as regras do processo e as suas fases. Manter um nível adequado de respostas, expor de forma clara a aceitação ou rejeição de propostas e justificar os resultados (Borge et al., 2018). Apesar das contribuições dos participantes serem capazes de influenciar os processos de tomada de decisão, a legitimidade pode ser ameaçada pela falta de feedback (informando se foram implementadas ou levadas em consideração) sobre estas contribuições (Royo et al., 2020) ocasionada pela falta de alinhamento entre a plataforma e os procedimentos administrativos (Smith & Martín, 2021).

Da mesma maneira, a deliberação e seu modo de realização nas plataformas, pode ser um indicador de legitimidade no que diz respeito à profundidade e à pluralidade da discussão. A profundidade da conversa está diretamente relacionada ao nível de reciprocidade, ou seja, a quantidade de participantes e a cadeia de respostas que é produzida.

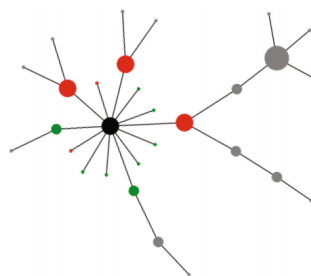
A pluralidade da discussão indica se todas as opiniões relevantes sobre o tema estão representadas, ou seja, o grau de discordância entre os participantes (Borge et al., 2019).

Como já citado anteriormente, as plataformas foram desenvolvidas para que os usuários possam enviar propostas, debater e votar se aceitam, rejeitam ou se as consideram neutras. O link da proposta ainda pode ser compartilhado para divulgação em redes sociais gerando um maior alcance de pessoas para participar. O espaço, que funciona de maneira parecida com as redes sociais, aberto para a realização de comentários sobre as postagens, é livre de filtros e moderação para que possam ser incluídas posteriormente nas agendas políticas ou possuem uma moderação mínima para evitar comentários que incitam a violência, discriminam ou ofendem (Borge et al., 2018; Royo et al., 2020).

“Considera-se que esta estrutura e perspectiva explicada são as ideais para promover uma deliberação autônoma e numerosa por parte dos cidadãos” (Borge et al., 2018, p. 11)(tradução própria).

Para perceber a causa das discussões online em cascata, ou seja, perceber que tipos de comentários desencadeiam uma discussão, Aragón et al. (2017) analisam os comentários positivos, negativos e neutros ilustrando uma árvore radial (Figura 13) de uma proposta realizada em um dos processos participativos do Decidim Barcelona e concluem que os comentários negativos relativos a uma proposta são os mais propensos a gerar discussão e consequentemente mais úteis na promoção da tomada de decisões.

Figura 13: Visualização da árvore radial (tradução própria)



(Fonte: Aragón et al., 2017)

O nó preto representa o primeiro comentário, que neste caso foi em resposta a uma proposta de um ringue de patinação no gelo. Os nós verdes representam os comentários positivos e os nós vermelhos os comentários negativos. A dimensão dos nós é dada pela quantidade de respostas ao comentário inicial (Aragón et al., 2017). Segundo Aragón et al.

(2017), apenas 5% dos comentários de primeiro nível foram negativos, no entanto foi o que mais gerou uma cascata de comentários, ou seja, maior discussão.

No caso da plataforma Decidim, além da melhoria no recurso dos comentários de avaliação dos mesmos em positivos negativos e neutros (Borge et al., 2018), sempre que o comentário de um usuário é respondido, o mesmo é notificado desta resposta, podendo incentivar o debate pela chamada dissonância cognitiva, ou seja, uma questão diferente se levanta sobre a ideia inicial e a discussão é engajada na defesa das próprias propostas, sendo neste sentido um o design inovador se comparado com outras plataformas (Aragón et al., 2017).

Contudo, uma análise similar realizada por Borge et al. (2019), mostra que apesar das divergências induzirem mais reciprocidade e tempo nas conversas, no fim do debate foi demonstrada pouca concessão de ambos os lados. A possibilidade de utilizar o recurso da votação entre os participantes aumenta a divergência e estimula a criação de campanhas para conseguir mais votos reforçando o antagonismo ao invés de chegar a um acordo mútuo (Borge et al., 2019). Ainda assim Borge et al.(2019) afirmam que as funcionalidades da plataforma cumprem muitos requisitos deliberativos, seja por proporcionar a participação assíncrona, por permitir a interação horizontal entre usuários, o tempo de reflexão e contribuição individual.

Neste segmento, nota-se que para garantir a credibilidade do processo é preciso que haja a partilha da informação gerada (feedback) e a resolução colaborativa dos problemas (reciprocidade e discussão), sendo ações que precisam ser cumpridas em atividades participativas digitais. Assim sendo, devem ser incluídas como objetivos da participação em plataformas digitais colaborativas (Tabela 20).

Tabela 20 - Ações de credibilidade em plataformas digitais colaborativas

AÇÃO / OBJETIVO	AUTOR
Partilha da informação gerada (feedback)	Borge et al., 2018; Royo et al., 2020; Smith & Martín, 2021
Resolução colaborativa dos problemas (reciprocidade e discussão)	Aragón et al., 2017; Borge et al., 2019.

(Fonte: Autora)

4.3 LIMITAÇÕES

Alguns autores relataram limitações específicas de processos participativos realizados através das duas plataformas, contudo por serem plataformas similares (Smith & Martín,

2021), certamente suas limitações também são. Estas limitações abrangem a esfera política, a esfera organizacional e por último a esfera operacional da plataforma.

Na esfera política, o apoio político e a sua delegação de autoridade são essenciais para a realização dos processos participativos, uma vez que não há nenhuma lei que assegure o uso da plataforma e fica dependente da vontade política. A falta de apoio político pode ser um entrave na adoção dos softwares, aumentando a importância do apoio, principalmente do representante com maior poder, que pode garantir o compromisso de todos os departamentos da instituição municipal. No entanto, a implementação da plataforma pode não ser bem aceita por quem já está em uma posição vantajosa e corre o risco de perdê-la ou pela oposição ou até mesmo pelos media, que podem contestar a confiabilidade da plataforma (Borge et al., 2018; Royo et al., 2020). A resistência ao uso também pode advir de redes sociais já estabelecidas por ONG's, sindicatos, movimentos sociais e associações em geral, que podem contribuir para legitimar as políticas públicas, contudo as mesmas podem sentir-se ameaçadas de perder a posição de influência e de representação dos seus interesses devido a participação individual do cidadão. Em outros casos, a resistência ao uso da plataforma pode vir diretamente dos municípios que têm a tendência de repetir os processos participativos nos moldes anteriormente realizados e, a plataforma sendo inovadora pode facilitar a inércia para a adoção da mesma (Borge et al., 2018).

Na esfera organizacional, os limites estão relacionados com a capacidade de promover a plataforma, seja na sua implementação ou na capacidade de institucionalização (Royo et al., 2020). Neste sentido, a estrutura organizacional de uma Câmara Municipal precisa trabalhar de maneira transversal entre os departamentos e fazer conexões entre atores internos e externos. Promover a organização interna pode ser um processo lento, tornando-se incapaz de dar o feedback aos participantes na velocidade necessária para manter a credibilidade (Royo et al., 2020). O envolvimento de atores externos pode, por exemplo, ser relevante para cobrir a brecha digital, ou seja, a falta de acesso à internet de pessoas com pouca escolaridade, idosos e marginalizados economicamente. A disponibilização de recursos financeiros e de pessoal para os processos participativos são de extrema importância, para promover tanto a publicidade em todas as fases e a disponibilidade de uma equipa treinada e capacitada para promover o uso da plataforma e da realização das reuniões presenciais, que são recursos muito necessários para a legitimidade do processo por parte dos cidadãos (Borge et al., 2018).

Na esfera operacional, estão as limitações relacionadas ao uso do software. O uso incorreto da plataforma (como não habilitar os recursos corretamente e lacunas no cadastro, por exemplo) podem deixar lacunas e limitar a participação afetando a confiança dos

cidadãos (Borge et al., 2018). O recurso da votação, como citado anteriormente, pode incentivar a rivalidade de ideias e se tornar um obstáculo para a deliberação. Além disso, os votos podem se dispersar em propostas semelhantes. Isto ocorre pelo facto de não haver uma ferramenta que verifique e conecte propostas similares para agrupar os votos de maneira mais eficiente (Bravo, 2020, Smith e Martin, 2020). Os debates normalmente ocorrem de forma livre e sem moderadores para promover a deliberação descentralizada e espontânea, contudo a falta de estruturação do debate, de informação por fontes credíveis e de facilitadores para auxiliar os participantes para uma conversa mais inclusiva e representativa pode estimular o enviesamento da discussão para interesses pessoais e estimular a rivalidade e a intransigência (Borge et al., 2019).

4.4 QUADRO DE REFERÊNCIA DO USO DE PLATAFORMAS COLABORATIVAS EM PROCESSOS PARTICIPATIVOS

Assente na presente revisão de literatura, o quadro a seguir (Tabela 21) visa organizar as etapas de um processo participativo utilizando o potencial das plataformas digitais colaborativas. Na elaboração deste quadro são consideradas as esferas política, organizacional (gestão) e operacional (recursos e ferramentas disponíveis) e são incluídas preocupações relacionadas à construção colaborativa da solução, ou seja, resolução colaborativa dos problemas e propostas e a partilha dos resultados (feedback). O quadro também indica cada objetivo de participação que cada fase consegue alcançar assegurando que no fim do processo, todos os objetivos sejam cumpridos.

Tabela 21- Prévio quadro de referência do uso de plataformas colaborativas em processos participativos

FASE	AGENTE / ATOR	MEIO	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS DA PARTICIPAÇÃO				
				a	b	c	d	e
Mobilização	Administração e técnicos	Web, presencial, publicidade	Mobilização e alcance de cidadãos comuns e associações. Prestar maior atenção às classes de pessoas marginalizadas socialmente, crianças e idosos e às associações que cuidam dos menos ouvidos, por exemplo associações para pessoas com deficiência física.			X		
Iniciação 1	Técnicos	Web	Lançamento da fase diagnóstico na plataforma por categorias. Disponibilizar todos os documentos necessários na plataforma, planos, leis, mapas, etc.					X
Atividade participativa (Fase problemas)	Técnicos	Web, presencial	Sessões participativas online e presenciais para ouvir os cidadãos sobre os problemas do território, garantindo o direito de participação a todos. As sessões podem ser divididas por temas.	X	X		X	X

Moderação	Técnicos	Atividade interna	Fase organizacional para excluir os problemas de carácter individual e os inviáveis financeiramente e para classificar os assuntos distintos e categorizá-los.	X				
Iniciação 2	Técnicos	Web	Lançamento da fase de propostas na plataforma por categorias. Disponibilizar todos os documentos necessários na plataforma, planos, leis, mapas, etc.					X
Atividade participativa (Fase propostas)	Cidadãos	Web	Os cidadãos, de posse das informações necessárias, podem analisar e propor soluções para os problemas lançados. A depender do tipo ferramentas disponibilizadas pela plataforma, a proposta pode ser enviada através de comentários, envio de desenhos, mapeamentos, etc.				X	X
Moderação	Técnicos	Atividade interna	Fase organizacional para excluir as propostas de carácter individual e as inviáveis financeiramente e para categorizar as propostas distintas e criar possíveis cenários de intervenção.	X				
Atividade participativa (fase deliberação)	Cidadãos	Web, presencial	Atividade em que se apresentam as propostas cabíveis e seus possíveis cenários para a deliberação. Os cidadãos terão a oportunidade de decidir quais são as melhores propostas para o município.			X		X
Feedback	Técnicos	Web, publicidade	Divulgar o resultado das fases e o resultado final de todas as atividades. Da mesma maneira dar o feedback de prazos e etapas de implementação.					X
Legenda: (a) - Interação entre atores e cidadãos; (b) - Reforço na capacitação dos atores; (c) - Representatividade de todos os interessados; (d) - Influência das partes interessadas no processo participativo; (e) - Legitimidade								

(Fonte: Autora)

No próximo capítulo este quadro será revisto à luz das experiências do processo participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo que decorreu em formato online com a premissa de dar voz aos cidadãos no decorrer de todo o processo, ou seja, na participação da elaboração do diagnóstico, na geração de propostas e sugestão e implementação de ações experimentais para o território.

5- O PROCESSO PARTICIPATIVO ONLINE DA REVISÃO DO PDM DE VALONGO E A RELAÇÃO COM O CONCEITO E PRÁTICAS DE CROWDSOURCING

Os sistemas de ordenamento do território à escala local, em particular a execução ou revisão de PDM, têm se reconfigurado à medida que a participação pública tem sido mais contemplada nestes processos (Crespo, 2004). O PDM, que foi regulamentado em Portugal no ano de 1982 sob o DL 208/82 de 26 de Maio com o intuito de normalizar a gestão do território por metodologias, regras e conteúdos (Drago, 2013), tem buscado promover o envolvimento da sociedade nos atos decisórios.

Além do desafio do conteúdo e das especificações técnicas (Crespo, 2004), a primeira geração de elaboração dos PDM deparou-se com a falta de prática de planejar, com a escassez de técnicos de planeamento, sistemas cartográficos desatualizados e um prazo de conclusão que desencadeou em planos de fraca estratégia de desenvolvimento traduzidas “em simples cartas de ordenamento, aproveitando a discussão para o trivial e individual interesse de onde se pode ou não edificar” (Ferreira et al., 2004, p. 5) e a participação pública, mesmo sendo prevista por lei através do inquérito público, passou despercebida até a primeira metade da década de 1990 (Crespo, 2004; Ferreira et al., 2004).

A segunda geração de PDM acontece em um contexto diferente em que se dispõe de mais recursos, tais como a cartografia actualizada e digitalizada, experiência anterior de elaboração de PDM, maior conhecimento por parte dos técnicos e uma oferta maior dos mesmos e maior disponibilidade de atores e cidadãos (Ferreira et al., 2004). E diante da percepção da necessidade de maior auscultação dos cidadãos, neste sentido a participação assume uma maior importância nos instrumentos de gestão territorial, sendo prevista a participação preventiva no início da elaboração do plano e a discussão pública após a formulação da proposta (Gonçalves, 2013). No que tange os interesses dos cidadãos, a participação acaba por ser no âmbito da resolução dos interesses particulares na grande maioria das vezes.

Atualmente os concelhos portugueses têm vivido a terceira geração de elaboração de PDM cuja a participação pública tem sido impulsionada pela Lei de Bases Gerais da Política Pública de Solos, de Ordenamento do Território e de Urbanismo (Lei n.º 31/2014 de 30 de maio) e com mais detalhes pelo Regime Jurídico dos Instrumentos de Gestão Territorial (RJIGT) (Decreto-Lei n.º 80/2015 de 14 de maio). A participação continua a ser assegurada pela Lei de Bases conforme o artigo 49º sobre Informação e participação:

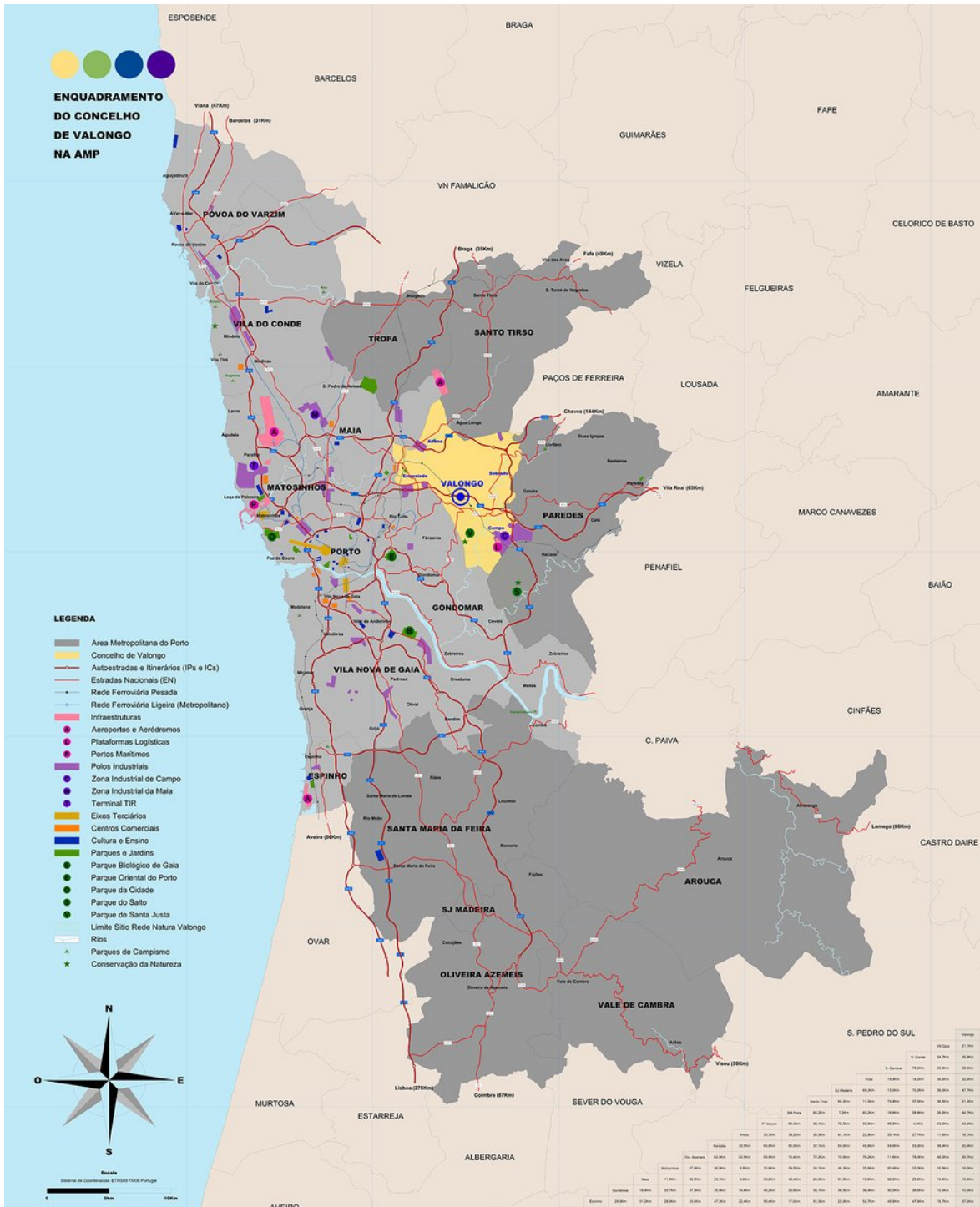
“O procedimento de elaboração, alteração ou revisão dos programas e planos territoriais assegura aos particulares as garantias gerais que a lei lhes confere, nomeadamente, a informação e os meios de participação pública efetiva, bem como o direito de apresentação de observações e sugestões à entidade responsável pela sua elaboração e de consulta do respetivo processo, nos termos da lei.”

O RJIGT, no artigo 6º, caracteriza que todas as pessoas, sejam singulares ou coletivas, têm o direito de participar na elaboração, revisão, execução e avaliação dos planos territoriais, seja pela formulação de sugestões ou pedidos de esclarecimentos. As entidades públicas devem divulgar em seu sítio na internet todas as informações sobre os processos, desde a decisão de iniciá-lo, à conclusão da fase de elaboração, da fase de discussão e conclusão da discussão. Segundo os artigos 88º e 89º do RJIGT, a participação é realizada em dois momentos. No primeiro momento promove-se a participação preventiva, em que os cidadãos podem tomar conhecimento dos trabalhos e da tramitação procedimental bem como participar formulando sugestões no início do processo de elaboração. Em um segundo momento, na fase de discussão pública acerca da proposta previamente aprovada por entidades internas e externas da Câmara Municipal.

5.1 O PROCESSO PARTICIPATIVO DA REVISÃO DO PDM DE VALONGO

O concelho de Valongo (Figura 14) é um dos 17 municípios pertencentes à área metropolitana do Porto (AMP), contribuindo com uma superfície de 75,1 km² e uma população de 93.858 habitantes que conferem 4,7% da superfície e 6% da população da AMP (AMPorto, [s.d.]). Atualmente o território de Valongo é dividido por 4 freguesias: Alfena, Ermesinde, Valongo e a União das freguesias de Campo e Sobrado. O Concelho é cercado a oeste pela Maia, a sudoeste por Gondomar e a nordeste pelos municípios de Santo Tirso, Paços de Ferreira e Paredes (.cm-valongo.pt/pages/439).

Figura 14 - Enquadramento do concelho de Valongo



Fonte: (cm-valongo.pt/pages/439)

O território de Valongo, que busca promover a sua qualificação mediante o seu desenvolvimento nas áreas ambientais, das infraestruturas, acessibilidades e equipamentos, têm investido, em caráter democrático, no despertar do interesse cívico em sua população. Os

processos de Revisão do PDM, que são promovidos pela Câmara Municipal e a Divisão de Inovação, Planeamento e Apoio ao Investimento (DIPAI), apesar de não terem obtido o número esperado de participantes na 1ª Revisão do PDM de Valongo em 2014, insistem neste despertar lançando por um processo participativo inovador, conforme as palavras do Sr. Presidente da Câmara Municipal, José Manuel Pereira Ribeiro, na apresentação pública do processo participativo:

“É função de quem governa estar aberto à invocação. E uma ferramenta como é o Plano Diretor Municipal, que é o principal instrumento de gestão do território a nível municipal, é uma imensa oportunidade de testar metodologias, testar estratégias, não ter medo de estimular, de acentuar, aprofundar as dinâmicas de cidadania.” (*Apresentação pública do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo, 2020*)

E com a experiência no processo participativo anterior, em 2014, de participação predominantemente direcionada para questões particulares, o executivo da câmara apostou em novas metodologias. Neste sentido, o processo participativo para a 2ª Revisão do PDM de Valongo, em 2020, além de dispor do envolvimento de diversos técnicos de diferentes departamentos, tem contado com a parceria da Universidade de Aveiro através do Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas (L3P). O L3P é um laboratório que desenvolve projetos no âmbito do ordenamento do território e do urbanismo. Surgiu em 2016 sob a direção de docentes do Departamento de Ciências Sociais, Políticas e do Território com o intuito de promover o envolvimento de alunos, docentes e investigadores no desenvolvimento de projetos de curta e média duração. No caso de Valongo, o L3P tem a missão de concretizar o Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo através da implementação da metodologia participativa, a operacionalização das reuniões, a sistematização dos dados recolhidos, apoio logístico e produção documental dos resultados.

De um modo geral, o processo participativo consiste na promoção da participação cívica através de uma série de reuniões, denominadas sessões participativas, que são sistematizadas especificamente para cada fase do processo e são divididas por freguesias ou por temáticas a depender da etapa em que se encontra e para que atores se destina. O processo, que é dividido em cinco etapas (Tabela 22), das quais três promovem diretamente a participação cidadã, é relatado a seguir parte pelo conhecimento adquirido através da observação participante e da colaboração da presente autora em algumas etapas do processo, parte por esclarecimentos dos técnicos do L3P e parte por informações disponibilizadas no sítio da Câmara Municipal Valongo.

Tabela 22: Quadro Resumo das Etapas do Processo Participativo

Sessões internas	Momento 1	Momento 2	Momento 3	Momento 4
Etapa 1 Expectativas	Abertura	Apresentação da proposta de trabalho	Ronda de auscultação das expectativas	encerramento
Sessões públicas	Momento 1	Momento 2	Momento 3	Momento 4
Etapa 2 Diagnóstico	Abertura e breve explicação das atividades	Ronda das memórias	Ronda de auscultação dos recursos e problemas	Partilha dos resultados das rondas e encerramento
Etapa 3 Propostas (cidadãos)	Abertura e breve explicação das atividades	Ronda de validação do diagnóstico e auscultação das propostas	Ronda de auscultação das propostas para ações experimentais	Partilha dos resultados das rondas e encerramento
Etapa 3 Propostas (setoriais)	Abertura e breve explicação das atividades	Ronda de validação do diagnóstico e auscultação das propostas	Ronda de auscultação das propostas para ações experimentais	Partilha dos resultados das rondas e encerramento
Etapa 4 Ações experimentais	Abertura e breve explicação das atividades	Ronda de validação das ações experimentais previamente organizadas por temas	Ronda de escolha das ações experimentais e seus proponentes	Partilha dos resultados das rondas e encerramento
Etapa prevista				
Etapa 5 Resultados	Apresentação Pública da proposta da Revisão do PDM			

(Fonte: Autora)

A Etapa 1 - Expectativas

Esta etapa, que decorreu em julho de 2020 ainda em modo presencial, consistiu em apresentar a metodologia do processo participativo ao Executivo Municipal, aos Presidentes das Juntas de Freguesia e aos Técnicos Municipais da Câmara Municipal de Valongo. Também foi uma maneira de conhecer mais de perto os trabalhos desenvolvidos pelos departamentos e ouvir as expectativas dos técnicos a respeito da revisão do PDM, iniciando a construção de uma visão comum acerca do território para o futuro. Visão comum esta, fundamental para gerar apoios, colaboração e facilitar o processo.

Foram realizados três tipos de sessões. Com o Executivo da Câmara foi feita a sessão de apresentação e recolha de expectativas. Com a Assembleia Municipal, além da recolha das

expectativas foi feita uma proposição de envolvimento e com os técnicos da Câmara a sessão foi dinamizada através de uma oficina com o mesmo intuito. Como produto público desta primeira etapa foi disponibilizada uma newsletter (Figura 15) que foi produzida pelo L3P para comunicar à população de Valongo o início dos trabalhos referentes ao processo participativo.

Figura 15: 1ª Newsletter do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM



(Fonte: cm-valongo.pt/pages/1104)

A etapa 1 foi finalizada através da Apresentação Pública do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo nos dia 20 de outubro de 2020 no Auditório Dr. António Macedo - Valongo em 21 de outubro de 2020 no Fórum Cultural de Ermesinde e que fica marcada por acontecer na Semana Europeia de Democracia Local tendo ocorrido em modo presencial e no dia 20, com transmissão em direto por canais de comunicação digitais.

Etapa 2 - diagnóstico

É a etapa de diagnóstico que inicia a participação pública propriamente dita. Tem por objetivos auscultar os cidadãos e os atores de diversos setores do seu ponto de vista acerca do concelho. É um momento para perceber o valor do território a partir do depoimento das experiências e recordações dos seus habitantes e de como vêem o território nas suas potencialidades e fragilidades. A etapa de diagnóstico promoveu cinco sessões participativas direcionadas para as quatro atuais freguesias (neste caso, houve o cuidado de separar a União

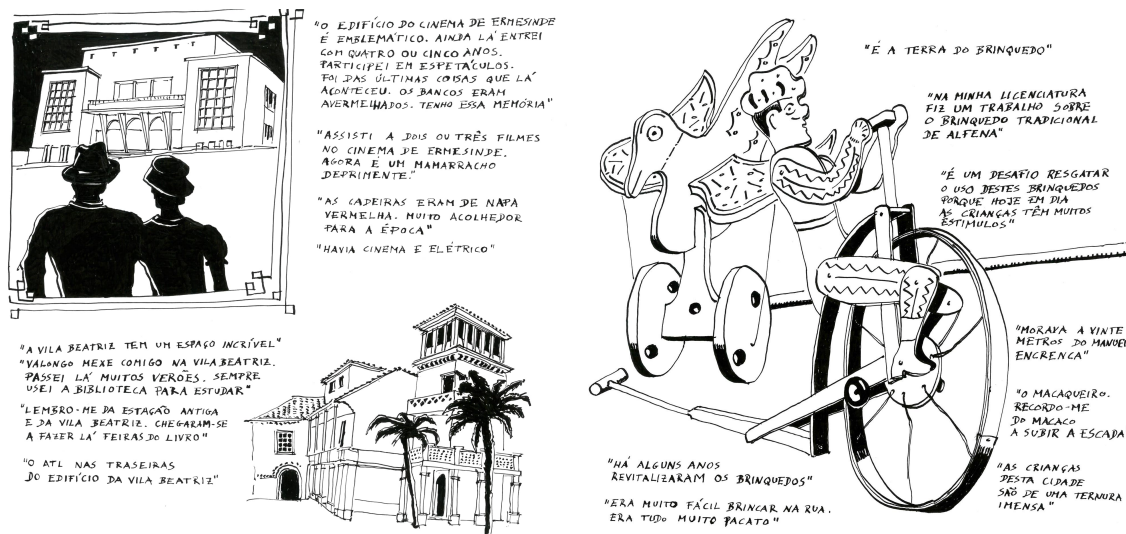
das freguesias de Campo e Sobrado em duas sessões distintas para conservar a individualidade de cada território, uma vez que já foram freguesias únicas). As sessões participativas nas freguesias de Campo e Sobrado ocorreram em modo presencial. No dia 12 de novembro de 2020 ocorreu a sessão participativa de Sobrado no Pavilhão Municipal de Sobrado e no dia 19 de novembro de 2020 ocorreu a de Campo no Pavilhão n.2 de Campo. Contudo, mediante a intercorrência do aumento de casos de Covid-19 no contexto da pandemia SARS COV-2, as sessões das freguesias de Alfena, Ermesinde e Valongo, as sessões setoriais e todas as sessões da etapa seguinte ocorreram de modo on-line, a distância, através de reuniões em plataformas digitais, que possui o interesse na presente investigação.

As sessões participativas possuem o mesmo padrão. O primeiro momento de cada sessão ocorre na sala principal (virtual) e é uma introdução de boas-vindas e uma apresentação com uma breve explicação da metodologia de trabalho. Ao fim deste primeiro momento as pessoas são movidas para salas de trabalho virtuais. O número de salas é definido de acordo com o número de participantes presentes na reunião e cada sala funcionava com no mínimo seis e no máximo doze participantes. Divididas as pessoas, em cada sala de trabalho iniciam-se as três “rondas de discussão” em modo sequencial: ronda das memórias; ronda dos recursos e problemas e ronda final.

Ronda das memórias: Nesta ronda o intuito é ouvir os cidadãos acerca das suas experiências vivenciadas no território de Valongo. Cada participante tem alguns minutos para se apresentar e dar o seu depoimento. Enquanto o moderador gerencia o tempo e a ronda, um colaborador faz as anotações cuidadosamente para apreender o máximo de detalhes das histórias. Ativar o sentimento de pertença, valorizar os bens naturais, culturais e económicos do território, reafirmar as características identitárias, aprender com os erros do passado e aproveitar as lembranças, antes deixadas de lado, para somar na requalificação do território: é esta a função do mapa de memórias. No momento de recolha de memórias pode-se perceber com maior clareza a identidade do território a partir do ponto de vista do cidadão e também para identificar valores e potencialidades por vezes esquecidos ou deixados de lado. Ao partilhar em grupo as lembranças que cada um possui acerca do território, são criadas memórias coletivas que posteriormente são retratadas por um mapa e por desenhos feitos à mão com pequenos trechos das memórias. Estas memórias coletivas são acrescentadas ao diagnóstico para contribuir com a construção do que se espera do futuro do concelho.

Um exemplo segue retratado pelas ilustrações da Figura 16, de autoria de Gil Moreira, das memórias de um edifício e de um brinquedo emblemático que podem promover a requalificação do território e do seu tecido empresarial.

Figura 16 - Da esquerda para a direita ilustração da Vila Beatriz na freguesia de Ermesinde e ilustração das memórias do brinquedo de Alfena



(Fonte: L3P)

Ronda dos recursos e problemas: Após a ronda das memórias, inicia-se a ronda dos recursos e problemas sob o mesmo método. A cada cidadão é dada a oportunidade de relatar dois recursos e dois problemas que precisam ser potencializados, no caso dos recursos ou que precisam ser resolvidos, no caso dos problemas. As anotações são realizadas em um quadro digital no momento em que são feitas as declarações. O moderador partilha o ecrã deste quadro para ser visualizado em tempo real por todos os participantes.

Ronda final: Ao término da ronda de recursos e problemas, os participantes são novamente direcionados à sala principal. Neste momento o porta-voz eleito de cada sala tem a oportunidade de expor de maneira sucinta, os principais pontos relatados na sala em questão. Ao fim do depoimento de todos os porta-vozes a sessão é encerrada com agradecimentos.

Etapa 3 - Propostas

Esta etapa visa produzir através dos contributos dos cidadãos e de forma colaborativa, propostas para as temáticas relacionadas ao ordenamento do território com base nos diagnósticos da etapa dois, em que os recursos e problemas são previamente sistematizados pela equipa técnica e apresentados na etapa de propostas para que estejam alinhadas com os eixos estratégicos do PDM. Mais uma vez foram realizadas cinco sessões participativas direcionadas para as quatro freguesias. Foram também realizadas três sessões setoriais para o envolvimento de atores específicos.

Nesta etapa, da mesma maneira que na etapa anterior, cada sessão é dividida em quatro momentos. Dois momentos na sala principal e duas rondas nas pequenas salas.

O primeiro momento é para dar as boas vindas e explicar as atividades que irão decorrer ao longo da sessão. Ao fim deste primeiro momento os participantes são encaminhados para as pequenas salas e da mesma maneira o número de salas varia de acordo com o número de participantes sempre com um mínimo de seis e um máximo de doze participantes.

Ronda de validação do diagnóstico e propostas: ao serem encaminhados para as pequenas salas, há um primeiro momento de apresentação dos recursos e problemas relatados na fase anterior e é perguntado se todos concordam ou se desejam acrescentar algo ao diagnóstico. A partir deste ponto é passada a palavra a cada participante para sugerir propostas com a ressalva de que estas devem ser para o interesse coletivo, financeiramente viáveis e com objetivos estratégicos para o desenvolvimento do território. As propostas são anotadas no quadro digital e, da mesma forma da etapa 1, o ecrã do moderador é partilhado para que todos vejam as anotações em tempo real.

Ronda das ações experimentais: a seguir à ronda de propostas os participantes são convidados a sugerir algumas ações experimentais que envolvam a comunidade, que sejam sem custo para uma possível implementação a posteriori.

Ao fim da ronda das ações experimentais, os participantes voltam para a sala principal e, da mesma maneira da etapa de diagnóstico, um porta-voz previamente escolhido resume o que foi abordado na sua sala. Ao fim da fala de todos os porta-vozes a sessão é encerrada.

Etapa 3 - Sessões setoriais

Enquanto as sessões participativas que são destinadas aos cidadãos em geral ocorrem de forma mais genérica, as sessões setoriais são destinadas a grupos que possuem interesses específicos no território e neste caso as sessões possuem salas específicas divididas pelos seguintes temas: associativismo cultural, recreativo, desportivo e social; ambiente; comércio, indústria e turismo; As sessões envolveram diversos atores, nomeadamente Instituições Particulares de Solidariedade Social (IPSS), agentes culturais, organizações ambientais, empresários e agricultores, entre outros.

As sessões ocorrem com a mesma estrutura das sessões participativas das etapas 2 e 3. Há primeiramente o momento de abertura e boas vindas com uma explicação das atividades. Posteriormente os participantes são divididos em pequenas salas e na primeira ronda validam os recursos e problemas da etapa anterior e para cada temática foram escolhidos os recursos e problemas relacionados com a mesma. Na segunda ronda fazem

propostas acerca deste diagnóstico validado. Posteriormente são encaminhados para a sala principal, partilham seus contributos através de um porta-voz e a sessão é encerrada.

Etapa 4 - Ações experimentais

Esta etapa destinou-se para a escolha das ações experimentais. As sessões ocorreram no mesmo formato das outras etapas com os quatro momentos distintos em que o primeiro e o último ocorrem na sala principal para dar boas vindas e explicar a atividade no início e para partilhar os contributos através de cada porta-voz no encerramento enquanto os outros dois momentos ocorrem nas pequenas salas. Nas pequenas salas a primeira ronda destina-se a validar as sugestões de ações experimentais feitas na etapa 3, em que estas mesmas ações já estão separadas em grelhas por temas similares. Na segunda ronda cada participante escolhe duas ações experimentais e seguem adiante as ações escolhidas com o número de proponentes suficientes para realizar a atividade prevista. Dentre todas as sessões foram escolhidas pelos cidadãos oito ações experimentais para serem realizadas. Vale ressaltar que as ações experimentais ainda não foram implementadas e as mesmas devem ser realizadas pelos cidadãos com a ajuda da Câmara e do L3P.

As ações experimentais certamente são uma mais valia para o processo participativo. Além de contribuírem para o objetivo de construir um senso comum entre os cidadãos sobre o território, as ações experimentais estimulam a responsabilização individual dos participantes para com o território concelhio.

5.2 ANÁLISE DOS MECANISMOS UTILIZADOS

A metodologia implementada no processo participativo de Valongo sob a moderação do L3P teve como objetivo principal dar voz ao cidadão, mas não apenas isto, teve o objetivo de criar senso comum entre os cidadãos a respeito do território. Não foi a primeira vez que esta metodologia foi utilizada, tendo sido aplicada no processo participativo da Revisão do PDM da Maia e vem sendo aplicada no processo da Revisão do PDM de Vila Nova de Gaia. Neste sentido a metodologia, que é experimental, tem seus recursos de implementação em constante desenvolvimento e aprimoramento. Para constatar o alcance do processo, sua funcionalidade, os objetivos da participação que consegue cumprir e se é cabível relacionar esta metodologia com o uso de plataformas crowdsourcing serão ponderados os modos de auscultação, os modos de recolha de dados dos recursos, dos problemas, das propostas e das ações experimentais e o modo de divulgação do processo e feedback dos resultados.

Modo de auscultação

Em uma sessão de participação prévia ou de discussão pública que ocorre usualmente, segundo as exigências da legislação vigente, as reuniões são realizadas em auditório com abrangência para todo o município e por palestras com explicações exaustivas sobre a nova proposta e poucas oportunidades para a discussão propriamente dita. A proposta de realizar reuniões setorizadas por freguesias (Figura 17) e dividir os participantes em pequenos grupos permite um nível mais aprofundado de debate. Em primeiro lugar, porque não há uma palestra exaustiva para divulgar a proposta finalizada do PDM, ao contrário, são explicitados os planos de ação de maneira bem sucinta para que o maior tempo possível seja destinado a ouvir os cidadãos e captar sugestões. Em segundo lugar, realizar as reuniões setorizadas por freguesias ou por temáticas de acordo com os atores permite discussões mais específicas com participantes interessados especificamente naquela sessão. Em terceiro lugar, em cada sessão participativa, os participantes são divididos em pequenos grupos para garantir de maneira democrática que todos tenham a oportunidade de expressar a sua opinião, usufruindo do mesmo tempo de igual modo. Assim sendo, o direito à participação fica atestado uma vez que é proporcionada a representatividade e a contribuição dos interessados e a interação entre cidadãos, atores e técnicos.

Figura 17 - Imagem da Sala Principal da sessão de Alfena

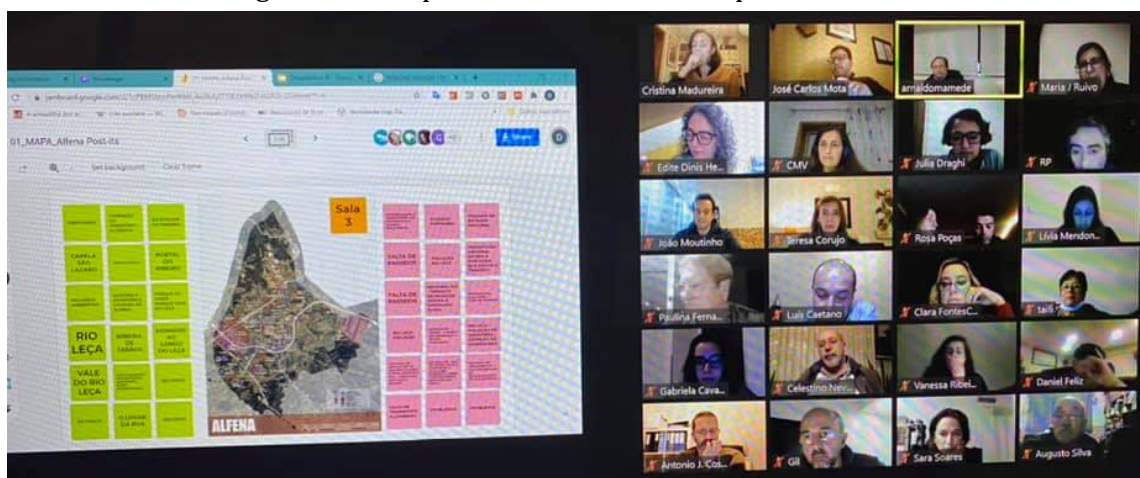


(Fonte: Facebook José Mota)

Modo de recolha de dados

O mecanismo de captar os recursos, problemas e propostas para o processo participativo vem da premissa de que para empoderar os cidadãos é preciso dar-lhes o direito de participar efetivamente das decisões acerca do território e sendo assim, lhes é dada a oportunidade de expressar suas opiniões sem censura por parte dos técnicos e políticos às possíveis críticas apontadas. Para a recolha dos contributos (recursos, problemas e propostas) três questões predefinidas são postas em causa: sustentabilidade financeira, o interesse coletivo e objetivos estratégicos, evitando possíveis propostas financeiramente inviáveis, desvios para questões individuais ou fora do contexto para o território. Em uma sessão participativa presencial cada participante tem a oportunidade de escrever suas sugestões, contudo em sessões online foi necessário adaptar esta atividade e os apontamentos passam a ser registados pelos moderadores em plataformas gratuitas. Para garantir a legitimidade desta atividade, o ecrã é partilhado (Figura 18) e todos podem acompanhar os registos, inclusive podem interromper para fazer correções.

Figura 18: Computador do moderador a partilhar o ecrã



(Fonte: Facebook José Mota)

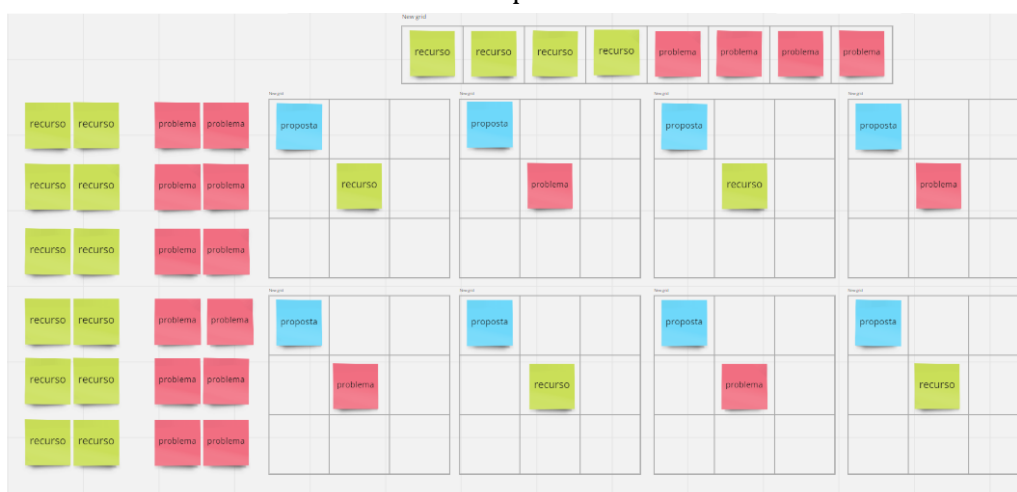
Na Figura 19, à esquerda estão os post-its verdes para serem preenchidos por recursos, no centro um mapa da freguesia de Alfena para auxiliar visualmente a localização e à direita os post-its rosas para serem preenchidos com problemas. A Figura 20 ilustra o quadro utilizado na plataforma Miro na etapa 3 em que os post-its dos recursos e problemas já estão preenchidos de acordo com a etapa 2 e os post-its azuis são para as propostas que serão sugeridas.

Figura 19 - Imagem da plataforma Jamboard na sessão de Alfena



(Fonte: L3P)

Figura 20 - Imagem do quadro de post-its na plataforma Miro no início de uma sessão da Etapa 3



(Fonte: L3P)

Registrar em post-its digitais visualmente é bastante atrativo e convidativo, contudo tem seus prós e contras, tanto no sentido da captação do conteúdo quanto no sentido operacional. Pode-se constatar duas limitações neste método de recolha, a primeira é que para conseguir acompanhar o ritmo da sessão é preciso fazer anotações curtas, resumindo ao máximo a fala do participante e utilizando-se de palavras-chave para transcrever a ideia do participante, podendo não ser o suficiente para registrar a proposta e quando se registra com muito texto fica ilegível impossibilitando os participantes de acompanharem o que foi escrito (Figura 21). A segunda limitação está relacionada ao tempo que cada participante tem para

expor suas ideias. Mesmo que sejam avisados especificamente do tempo que possuem para dar seus contributos, geralmente alguns participantes falam mais do que outros, criando uma diferença de oportunidades de partilha.

Figura 21 - à esquerda a imagem do quadro de post-its da plataforma Miro ao fim da sessão e à direita uma aproximação da imagem



(Fonte: L3P)

Divulgação do processo e partilha dos resultados

A divulgação é o primeiro passo para dar a conhecer o início do processo e mobilizar o público para o engajamento. Todas as etapas do processo participativo têm sido divulgadas para a população através de folders (Figura 22). sendo a estratégia de distribuição, a divulgação por meios físicos e digitais. Os meios físicos menos do que os digitais, mas ocorre através de outdoors. Os meios digitais são mais utilizados desde o sítio da Câmara, até as páginas das redes sociais das juntas de freguesias.

Figura 22 - Divulgação da etapa de propostas das freguesias e das ações experimentais



PLANO DIRETOR MUNICIPAL DE VALONGO 2ª REVISÃO

Venha construir o futuro de Campo

PROCESSO PARTICIPATIVO DA 2ª REVISÃO DO PDM

PROPOSTAS

CENTRALIDADES URBANAS
SOCIOECONOMIA
MOBILIDADE
AMBIENTE

Sessão Online
25-FEV-2021
21h

Inscrições pelo formulário em <https://www.cm-valongo.pt/tdm2020>

VALONGO - CÂMARA MUNICIPAL | L3P | Universidade do Aveiro

PLANO DIRETOR MUNICIPAL DE VALONGO 2ª REVISÃO

Venha construir o futuro de Sobrado

PROCESSO PARTICIPATIVO

PROPOSTAS

CENTRALIDADES URBANAS
SOCIOECONOMIA
MOBILIDADE
AMBIENTE

Sessão Online
04-MAR-2021
21h

Inscrições pelo formulário em <https://www.cm-valongo.pt/tdm2020>

VALONGO - CÂMARA MUNICIPAL | L3P | Universidade do Aveiro

PLANO DIRETOR MUNICIPAL DE VALONGO 2ª REVISÃO

Venha preparar as ações experimentais

PROCESSO PARTICIPATIVO DA 2ª REVISÃO DO PDM

JUN 29 VALONGO 2021 | **JUL 06 ALFENA CAMPO 2021** | **ERMESINDE SOBRADO**

SESSÃO DIGITAL PARTICIPATIVA - 21H

Inscrições pelo formulário em www.cm-valongo.pt/tdm2020

VALONGO - CÂMARA MUNICIPAL | L3P | Universidade do Aveiro

(Fonte: cm-valongo.pt)

Outra forma de divulgação de resultados de resultados é o envio das newsletters (Figura 23) para as pessoas que participaram das sessões. Em relação à partilha dos resultados imediatos de cada etapa são apresentados através das newsletters já referidas e atualmente o sítio da Câmara tem todas as informações sobre todas as etapas já concluídas e informações prévias das etapas que ainda estão a acontecer.

Figura 23: Páginas da newsletter da Freguesia de Valongo

DEZEMBRO DE 2020 | 65 | DIAGNÓSTICO

CONSTRUIR O FUTURO DE VALONGO

ANUNCIAR OBRAS NOVAS

DEZEMBRO DE 2020 | 65 | DIAGNÓSTICO

DIAGNÓSTICO DO TERRITÓRIO

RECURSOS

DEZEMBRO DE 2020 | 65 | DIAGNÓSTICO

PROBLEMAS

AGENDA

04/07 ALFENA
18/02 ERMESINDE
18/02 VALONGO
21/02 CAMPO
04/03 SOBRADO

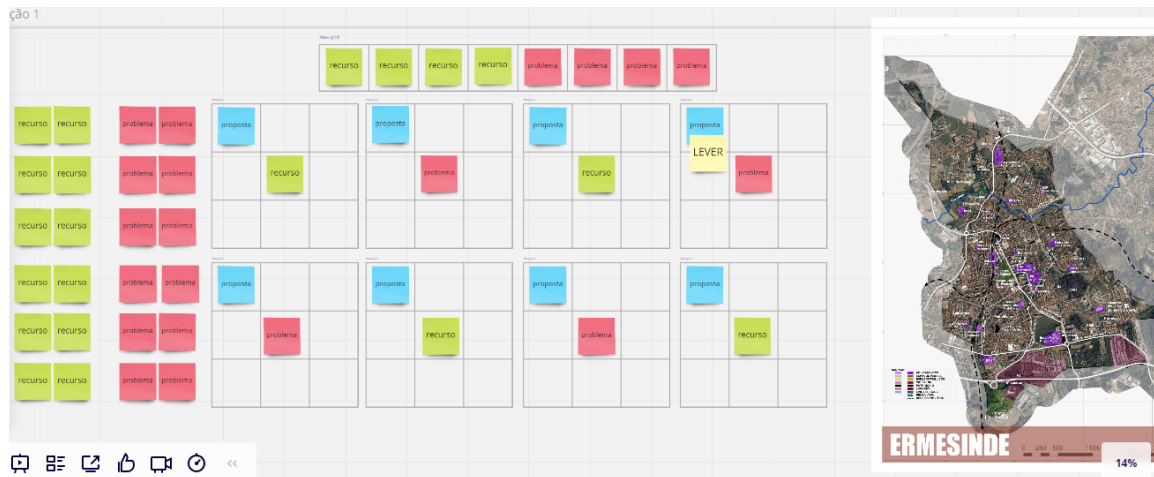
(Fonte: <https://www.cm-valongo.pt/pages/1140>)

Recursos Tecnológicos

O processo não possui uma plataforma colaborativa específica que permita a execução das atividades. Sendo assim, foram escolhidos alguns recursos digitais gratuitos que atendessem as necessidades para apoiar a metodologia de trabalho. Foram utilizadas duas plataformas que simulam um quadro de anotações para tomar notas dos contributos,

primeiro o Jamboard e posteriormente foi substituído pelo Miro por oferecer mais ferramentas (Figura 24).

Figura 24 - Imagem da área de trabalho do Miro onde a informação disponível é maior do que a capacidade de exposição do ecrã



(Fonte: L3P)

Certamente, do ponto de vista operacional, a vantagem está em não absorver custos e serem de fácil utilização, contudo limita o desenvolvimento das atividades em alguns aspectos, tais como disponibilizar documentos e informações pertinentes acerca do território, permitir um maior número de participantes, promover debates mais aprofundados e promover a deliberação. O mapa do território, por exemplo, fica apenas disponível na sessão e é mostrado apenas em momentos específicos devido à limitação do ecrã, uma vez que é preciso estar sempre a partilhar o quadro de recursos, problemas e propostas.

5.3 RELAÇÃO ENTRE O PROCESSO PARTICIPATIVO E O CROWDSOURCING

Como já referido, o crowdsourcing é uma atividade realizada através de plataformas digitais colaborativas que visa encontrar soluções para problemas previamente definidos por pessoas singulares, colectivas, instituições ou entidades através da colaboração de um grande número de pessoas que podem ser impulsionadas a participar por compensações financeiras, por satisfação, por busca de reconhecimento ou por qualquer outra motivação que o faça sentir recompensado, ou seja visa a resolução de problemas através da sabedoria da multidão ou da inteligência coletiva, por meio de plataformas digitais. Por sua vez, o processo participativo para elaboração de PDM tem o intuito de ouvir a opinião dos cidadãos como forma de promover a democracia ao construir um diagnóstico e encontrar soluções para as questões de ordenamento do território. Com a intenção de utilizar atividades de

crowdsourcing em processos participativos, serão analisadas as potencialidades e as limitações do processo participativo de Valongo para estabelecer uma relação com crowdsourcing, nomeadamente as componentes que dão forma à atividade (exposição do problema, modo de participação da multidão e recompensa), seja no cumprimento dos objetivos da participação, seja na capacidade de responder às necessidades do processo participativo. Para tal, após o estabelecimento desta relação será realizada uma análise de conteúdo de maneira qualitativa uma série de entrevistas realizadas com diferentes atores que participaram do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo.

5.3.1 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

Para perceber as possíveis formas de implementar o uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de PDM e perceber como a metodologia do PDM de Valongo se aproximou do quadro de referência das metodologias de crowdsourcing, foram realizadas oito entrevistas semi-estruturadas em resposta aos convites enviados.

No conjunto de entrevistados, quatro são técnicos do L3P, sendo que cada um tinha uma função específica na gestão do processo, dois são técnicos da Câmara Municipal e dois são cidadãos que participaram de várias sessões nas diferentes etapas, inclusive em sessões temáticas, o que permitiu, mesmo sendo uma pequena amostragem, uma maior diversidade de opiniões. Os entrevistados serão tratados por números de identificação que serão E1-entrevistado 1, E2- entrevistado 2, E3- entrevistado 3, E4- entrevistado 4, E5- entrevistado 5, E6- entrevistado 6, E7- entrevistado 7 e E8- entrevistado 8.

Na intenção de investigar o cumprimento dos objetivos da participação, a primeira questão analisa o cumprimento e a intensidade dos objetivos e resultados da participação pública no processo participativo de Valongo. A partir da avaliação de tópicos em uma escala de 1 a 5, em que 1 é uma avaliação muito ruim. 2: ruim; 3: suficiente; 4: bom; 5: muito bom. Além da avaliação (Tabela 23), a questão foi aberta para justificação.

Tabela 23- Avaliação individual dos entrevistados para cada objetivo da participação no Processo Participativo de Valongo

Avaliação feita pelos entrevistados	Objetivos da Participação						
	01	02	03	04	05	06	07
Entrevistado 1	4	4	5	5	4	3	5
Entrevistado 2	3	3	2	3	4	3	1
Entrevistado 3	4	4	3	4	4	4	3

Entrevistado 4	4	4	2	3	4	3	3
Entrevistado 5	3	4	4	4	5	3	5
Entrevistado 6	5	5	4	5	5	4	4
Entrevistado 7	4	5	4	4	4	4	3
Entrevistado 8	3	3	2	4	3	4	5
TOTAL	30	33	26	32	33	27	30
Legenda: (O1) - Interação entre atores e cidadãos; (O2) - Reforço na capacitação dos atores; (O3) - Representatividade de todos os interessados; (O4) - Influência das partes interessadas no processo participativo; (O5) - Legitimidade; (O6) - Partilha da informação gerada; (O7) - Resolução colaborativa de problemas e propostas; 1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.							

(Fonte: Autora)

De acordo com a avaliação dos entrevistados explicitada na Tabela 23, nota-se que de um modo geral a avaliação dos objetivos da participação foi positiva.

Percebe-se que de um modo geral houve um grau de interação entre os diferentes atores, nomeadamente políticos, técnicos e cidadãos. As sessões participativas eram sempre compostas por representantes destes três tipos de atores e a dinâmica era conduzida de maneira que os cidadãos falavam e os técnicos e os políticos apenas faziam observações quando solicitados pelos moderadores ou para esclarecer dúvidas e mal-entendidos. Neste sentido, a dinâmica não facilitou uma interação aprofundada. Na relação entre técnicos e cidadãos a interação ocorreu um pouco mais do que entre cidadãos e políticos. Obviamente que a fala técnica e a fala política possuem pesos e influências distintas. Os técnicos respondem a questões de caráter científico e operacional enquanto os políticos têm funções e responsabilidades de caráter decisório, seja pela defesa de uma agenda pré-estabelecida ou seja pela escolha das possíveis alternativas de solução. E neste quesito houve um cuidado para que o processo participativo não fosse confundido com um meio de autopromoção política. Em suma, a interação entre cidadãos e políticos foi fraca e a interação entre técnicos e cidadãos foi satisfatória, mas não a esperada. A interação nas sessões poderia ter sido mais intensa e mais ativa por parte dos políticos e técnicos com conversas mais horizontais.

Quase de que maneira unânime o reforço na capacitação dos atores é classificado como muito bom, o que demonstra que este modelo é eficiente quando permite a troca de conhecimento, sobretudo por parte dos cidadãos, através de reuniões síncronas e que talvez possa ser dificultada em possíveis tentativas de troca de conhecimento de forma assíncrona. Contudo há uma ponderação diante do ponto de vista do entrevistado 2 que é a capacitação prévia dos atores e como a falta dela afeta a qualidade do reforço.

A opinião acerca da representatividade mostra-se divergente. Enquanto sabe-se que há o esforço em incluir diversas classes de interessados, este empenho não é o suficiente para incluir a todos e é preciso que a diversidade seja refletida em um maior número de

representantes nas sessões. Neste sentido, de um modo geral, fica entendido que o objetivo da representatividade ainda é uma questão que precisa ser aprimorada para alcançar melhores resultados.

A influência das partes interessadas no processo participativo ainda é um objetivo que se encontra na fase de expectativa uma vez que não se tem o processo concluído. Todos os entrevistados estão otimistas com a forma que os contributos gerados nas sessões estão sendo sistematizados para fazer parte dos resultados do novo documento da revisão do PDM, inclusive sob a percepção do cidadão, o que demonstra a confiabilidade transmitida ao longo do processo.

O processo mostrou-se capacitado para promover o objetivo da legitimidade primeiro por ter sido amplamente divulgado e em segundo lugar dando protagonismo aos cidadãos, dando a oportunidade de serem ouvidos de forma superior à exigida por lei e de participarem na construção do plano ao invés de serem meros espectadores. Fica a ressalva da baixa representatividade em diversidade e números, que poderiam ter reforçado ainda mais a legitimidade do processo.

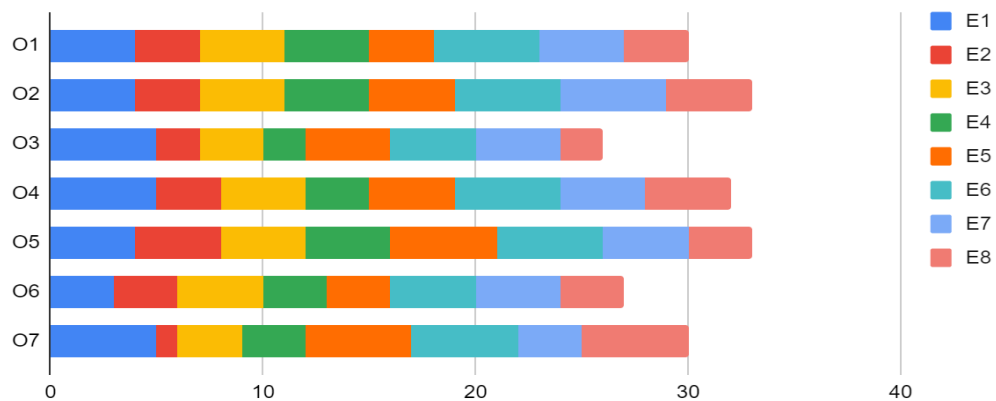
A partilha da informação gerada ainda não é uma questão resolvida dentro do processo participativo, pelos prazos que precisam ser cumpridos, pelo formato que estas informações são partilhadas e pela forma que são disponibilizadas ao acesso.

Com relação à resolução colaborativa fica uma lacuna acerca da oportunidade do debate nas sessões que ficou limitado tanto pela metodologia quanto pelo tempo das sessões. Ainda que alguns técnicos tenham deixado claro que a intenção não era promover este debate, mas dar a oportunidade dos cidadãos expressarem seus próprios pontos de vista, a não existência do debate tende a desvalorizar a resolução colaborativa.

De uma maneira geral, conforme o Gráfico 1, a média da avaliação dos objetivos foi positiva. Claramente, de acordo com os entrevistados, o objetivo da legitimidade (O5) e o reforço na capacitação dos atores (O2), ambos com uma avaliação de 33 valores foram os aspetos que alcançaram maior êxito no processo participativo. A legitimidade deixou de ser apenas mais pontuada por causa da influência que a representatividade causa na avaliação, seja por sua diversidade ou seja pela quantidade de participantes. Em segundo lugar, avaliado com 32 valores, está a influência das partes interessadas (O4), em que independente das diversas formas de relato sobre o esforço e influência, no balanço ambos foram positivos. Questões como a interação entre técnicos, políticos e cidadãos (O1) e a resolução colaborativa de problemas e propostas (O7) ficam com 30 valores deixando lacunas como a questão da necessidade de maior contribuição política e técnica nas sessões e a questão do debate para promover uma resolução colaborativa mais rigorosa respectivamente. A partilha da

informação gerada, avaliada com 27 valores, deixa a desejar no cumprimento do prazo e nos meios de comunicar o feedback. E por último, a representatividade (O3), com 26 valores, tem a pior avaliação entre os entrevistados, evidenciando a necessidade de melhoria neste quesito.

Figura 25 - Soma da avaliação individual dos entrevistados para cada objetivo da participação no Processo Participativo de Valongo



(Fonte: Autora)

Legenda:

O1- Interação entre técnicos, políticos e cidadãos; O2- Reforço na capacitação dos atores; O3- Representatividade de todos os interessados; O4- Influência das partes interessadas no resultado do processo participativo; O5- Legitimidade; O6- Partilha da informação gerada; O7- Resolução colaborativa de problemas e propostas.

No segmento de analisar os melhores modos de implementação do crowdsourcing para potencializar os resultados dos processos participativos, foram feitas cinco perguntas abertas aos entrevistados que esclarecem questões de potencialidades e limitações e exploram questões operacionais na implementação da plataforma.

Com relação ao uso do crowdsourcing em processos participativos, os entrevistados concordam de forma unânime que o crowdsourcing é uma boa ferramenta, seja pela tendência digital ou pelas facilidades que promove.

Os entrevistados afirmam, também de forma unânime, que o uso do crowdsourcing deve auxiliar, apoiar, melhorar e ampliar o processo e não substituir qualquer modelo de sessões, tanto presencial quanto online. As vantagens são: pode substituir tarefas como a recolha de contributos e deixar o tempo das sessões livre para o debate. As desvantagens são: não proporcionar o debate imediato e uma troca imediata de opiniões.

No que tange a necessidade de fornecer dados aos participantes sobre a questão a ser resolvida, nota-se uma preocupação em fornecer-lhes informações eficientes, seja pela

partilha de planos, projetos, cartografias. Fica evidente a necessidade de realizar um enquadramento prévio do ponto de situação de cada tema a ser tratado, dos projetos em fase de implementação, e dos que já estão aprovados à espera de serem implementados. Este enquadramento deve ser claro, curto, transparente e inclusivo para todas as partes interessadas podendo ser através de conteúdos didáticos e conteúdos técnicos. Apesar de um dos entrevistados não acordar com a disponibilização de informações técnicas se a intenção do processo é incluir a todos, sempre há os mais capacitados a perceber questões técnicas e científicas. Além deste enquadramento, os objetivos sobre a atividade proposta devem ser claros e bem definidos para potencializar os contributos e diminuir a possibilidade de erros.

Das maneiras que a multidão pode participar, a mais valorizada é o debate. O debate é valorizado no sentido de que tem a capacidade de gerar um senso comum entre as pessoas e alcançar a inteligência coletiva para a deliberação. A mediação técnica é bastante valorizada para clarificar o que é viável e o que não é viável na questão em causa. A votação é o menos eficiente como forma de mediação para a tomada de decisão, seja pela diferença de poder entre os diversos grupos, seja pelo número de participantes do processo. Por fim, a influência política recebe um peso de responsabilidade adquirido através das eleições que não pode ser anulado em um processo participativo. Em suma, a deliberação deve ser com base em um misto destas mediações, sendo respeitado o papel de cada uma delas.

Ao analisar a componente recompensa, alguns negaram a necessidade de um retorno concreto e palpável, outros com alguma ressalva afirmaram que é necessário e outros com a certeza absoluta afirmam que a recompensa é algo que pode proporcionar um aumento da qualidade dos processos participativos, mas todos afirmaram que o contributo dos cidadãos precisam constar no plano, mesmo os contributos que não são direcionados à escala do plano precisam ser tidos em consideração e além de constar uma justificativa no PDM, devem ser encaminhados para os planos condizentes com estas sugestões.

5.4 DISCUSSÃO:

O objetivo geral de avaliar o uso do crowdsourcing no planeamento do território foi pautado na capacidade de cumprir os objetivos da participação pública e perceber se desta maneira consegue promover uma participação legítima. Alguns autores (Seltzer & Mahmoudi, 2012) afirmam que o crowdsourcing é uma atividade que deve ser usada em função da participação pública e não o contrário. Quando nota-se pela revisão da literatura que o crowdsourcing não consegue cumprir com todos os objetivos da participação, nomeadamente

a representatividade de todos os interessados e a interação entre os atores pode-se observar alguns pontos importantes.

Na análise presente no enquadramento teórico sobre o uso do crowdsourcing através de diferentes modos de implementação, percebe-se que dos tipos de meios digitais, nomeadamente as plataformas colaborativas (de e-participação), as redes sociais e as aplicações para o mapeamento PPGIS, os que apresentam melhores resultados no cumprimento dos objetivos da participação são as plataformas de e-participação (ou plataformas digitais colaborativas). As redes sociais, apesar do seu desempenho em cumprir com os objetivos, precisam de uma combinação maior de ferramentas, tornando a gestão mais trabalhosa.

Em todos os meios digitais e tipos de atividades estudados o maior desafio do crowdsourcing é dar resposta ao objetivo da representatividade no que tange alcançar a diversidade de classes interessadas uma vez que participação deve preconizar a inclusão de todos em processos decisórios (Arnstein, 1969). Neste sentido, deixa de alcançar aqueles que têm dificuldades na utilização de ferramentas digitais ou aqueles que ainda não possuem acesso digital, seja por não possuir internet ou aparelhos informáticos.

Todavia, o crowdsourcing tem grande potencial quando se põe em questão a quantidade de pessoas que consegue alcançar e a capacidade de viabilizar uma produção massiva de contributos já que a multidão definida em seu conceito pressupõe a participação de um grande número de pessoas (Howe, 2006). E neste quesito de quantidade de contributos, mesmo já conseguindo cumprir o reforço na capacitação dos atores no processo, o crowdsourcing pode potenciar o aumento do número de participações com a possibilidade, por exemplo de partilhar o link de uma determinada proposta em redes sociais gerando um maior alcance de pessoas (Borge et al., 2018).

Com relação à fraca interação entre técnicos, políticos e atores que ocorreu no processo de Valongo e que é de relevante importância que a interação ocorra de forma efetiva para refletir no desenvolvimento do processo (Hinrichs & Johnston, 2020) e maximizar a eficiência coletiva (Sacchetti & Catturani, 2021), as plataformas colaborativas de crowdsourcing ficam limitadas a serem canal de resposta e esclarecimento dos comentários dos cidadãos. Pode contribuir através da resposta dada ao fim da filtragem dos contributos, justificando as escolhas e facilitando a tomada de decisão.

Apesar de não cumprir com a representatividade de todos os interessados e com a interação entre os atores, o êxito destes objetivos depende do uso de ferramentas e ações conjuntas e complementares para incluir todos os interessados e promover a interação respectivamente, ou seja, ações organizacionais e posições políticas de envolvimento.

Os contributos dos cidadãos adquiridos através do crowdsourcing podem ter qualidade suficiente para influenciar a tomada de decisão, mas a decisão final é independente do resultado conseguido, visto que é algo a ser resolvido na esfera da gestão do processo, por isso é preciso o cuidado de não transformar o processo em ações consultivas com grau limitado de influência (Arnstein, 1969; Hughes 1998; OECD, 2001; White, 1996). O facto de haver o interesse político na implementação do processo, indica que há uma vontade política, fazendo-se necessário que sejam ajustados e clarificados os papéis de cada um nas sessões.

Com relação à legitimidade, quando a discussão realizada através dos comentários for diversa e com diferentes pontos de vista, o crowdsourcing reforça de acordo com este grau de discordância entre os participantes. O espaço ser livre de censura, realizando apenas pequenas moderações e permitindo que as pessoas expressem suas opiniões também contribui para a legitimidade (Borge et al., 2018; Royo et al., 2020).

No quesito da partilha da informação gerada, a rapidez da moderação dos resultados e sua consequente divulgação depende mais uma vez da gestão e neste sentido as plataformas conseguem oferecer recursos organizacionais que permitem a otimização da sistematização dos resultados, acelerando o seu processo de divulgação, tal como o cartão de resumo do “Ada Lovelace” do Decidim, um cartão que organiza as informações e o conteúdo referentes à proposta do participante, facilitando a visão e entendimento do processo.

A resolução colaborativa está muito relacionada com a questão de alcançar a inteligência coletiva (Brabham, 2019) e pode ser através de diversas maneiras diferentes. As plataformas Consul e Decidim oferecem diversos recursos de deliberação que podem ser usados para alcançar tal objetivo, tais como debates, votação e referendos, entre outros. O debate, por exemplo, é incentivado através de notificações recebidas de todas as respostas ao próprio comentário (Aragón et al., 2017), contudo utilizar recursos de votação pode ser tendencioso quando não se chega ao acordo e vencerem os mais poderosos (Borge et al., 2019).

O desejo de participar pode ser por motivações afetivas ou racionais. O desejo racional de participação, chamadas extrínsecas estão relacionadas com o desejo de obter benefício próprio, são interesses de ganho pessoal. Assim como relatado nas entrevistas, alguns participantes, muitos por não conhecerem a dinâmica do processo, se cadastraram para levantar questões pessoais que não conseguiam resolver diretamente na Câmara Municipal. Contudo, geralmente quando a dinâmica era explicada, era entendido por eles. Em geral, em processos participativos, o desejo de participar é muito mais motivado pelo sentimento de dever cumprido do que por reconhecimento ou vantagem pessoal (Brabham, 2012; Lee et al., 2017).

Concernente ao Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo, pode-se dizer que a metodologia de participação implementada se aproxima ao crowdsourcing em alguns quesitos facilitando a implementação e uso de plataformas colaborativas. É preciso acrescentar às constituintes do crowdsourcing a constituinte do diagnóstico, ou seja, o problema não é mais identificado apenas pelo iniciador, mas passa a ser identificado de forma colaborativa e é preciso que a plataforma promova encontros síncronos para a comunicação imediata. Todas as etapas apresentadas no processo são importantes para cumprir os objetivos da participação e por isso é importante que sejam cumpridas em alguma atividade de crowdsourcing e, caso não seja possível, que seja complementada por outra atividade. Com relação à atividade das memórias, não é um quesito diretamente relacionado com os objetivos da participação, mas uma ferramenta de valorização do território, sendo assim é opcional o seu uso em processos participativos. A vantagem de reavivar as memórias é a capacidade que a mesma tem de fortalecer a identidade coletiva e por consequência facilitar a partilha de contributos coletivos.

5.5 RECOMENDAÇÕES

Para o uso do crowdsourcing em processos participativos é necessário cumprir com algumas observações que seguem e que estão sintetizadas na Tabela 24.

De acordo com a divisão de fases do processo participativo de Valongo, a tabela 24 apresenta cinco fases distintas. A primeira fase é a fase de mobilização, a segunda, a terceira e a quarta são fases participativas para levantamento do diagnóstico, proposição de soluções e escolha de ações experimentais respectivamente e a última fase destina-se ao feedback dos resultados. Cada fase consegue contribuir com um ou mais objetivos da participação pública garantindo a legitimidade do processo.

Tabela 24- Quadro de referência do uso de plataformas colaborativas em processos participativos

FASE	AGENTE / ATOR	MEIO	DESCRIÇÃO	OBJETIVOS DA PARTICIPAÇÃO				
				a	b	c	d	e
FASE MOBILIZAÇÃO								

Mobilização	Administração e técnicos	Web, Meios físicos publicidade	Mobilização e alcance de cidadãos comuns e associações. Prestar maior atenção às classes de pessoas marginalizadas socialmente, crianças e idosos e às associações que cuidam dos menos ouvidos, por exemplo associações para pessoas com deficiência física.			X		
Cadastro	Administração e técnicos	Plataforma	Ao se cadastrarem os participantes devem receber um e-mail com todas as informações sobre o processo participativo, entre elas o calendário, explicação de como utilizar a plataforma, objetivos do PDM, Plano de Ação com os temas descritos, cartografia.		X			X
FASE PARTICIPATIVA 1 - DIAGNÓSTICO								
Atividade participativa 1	técnicos	plataforma digital	Uso dos recursos da plataforma colaborativa para recolher contributos sobre as potencialidades e problemas da freguesia. As opções na plataforma já devem estar organizadas pelos temas definidos previamente. As pessoas podem contribuir com qualquer tema proposto. Alguns contributos podem receber mais apoio do que outros, criando um indicador de tendência a ser considerado na moderação. Nesta fase podem ser recolhidas as memórias sobre o território.		X		X	X
Filtro	Técnicos	Atividade interna	Os assuntos já estão organizados por tema. É preciso proceder com uma moderação de três filtros: excluir os contributos de carácter individual, inviáveis financeiramente e separar para outro plano ou projeto os que não se encaixam no PDM.		X		X	X
Sessão participativa 1	Técnicos	Web, presencial	Sessões participativas online e presenciais para momento de debate sobre os resultados da atividade participativa 1.	X	X	X	X	X
Filtro	Técnicos	Atividade interna	O resultado do debate deve ser organizado para a fase de propostas					X
Divulgação	Técnicos	Web, meios físicos, publicidade	Divulgar os resultados do diagnóstico					X
FASE PARTICIPATIVA 2 - PROPOSTAS								
Atividade participativa 2	Cidadãos	Web	Uso dos recursos da plataforma colaborativa para recolher propostas e soluções sobre as potencialidades e problemas resultantes da fase anterior. As opções na plataforma já devem estar organizadas pelos temas definidos previamente. As pessoas podem contribuir com qualquer tema proposto. Alguns contributos podem receber mais apoio do que outros, criando um indicador de tendência a ser considerado na moderação.		X		X	X
Filtro	Técnicos	Atividade interna	Fase organizacional para excluir as propostas de carácter individual, as inviáveis financeiramente e para encaminhar as propostas que não se encaixam no PDM para outros planos ou projetos.		X		X	X
Sessão participativa	Cidadãos	Web Presencial	Sessões participativas online e presenciais para momento de debate sobre os resultados da	X	X	X	X	X

2			atividade participativa 2.						
Filtro	Técnicos	Atividade interna	Fase organizacional para excluir os problemas de caráter individual e os inviáveis financeiramente e para categorizar as propostas distintas e criar possíveis cenários de intervenção para a fase 3.		X		X	X	
Divulgação	Técnicos	Web, meios físicos, publicidade	Divulgar os resultados do diagnóstico						X
FASE PARTICIPATIVA 3 - AÇÕES EXPERIMENTAIS									
Atividade participativa 3	Cidadãos	plataforma colaborativa	Atividade em que se apresentam as propostas cabíveis e seus possíveis cenários para a experimentação. Os cidadãos terão a oportunidade de propor ações experimentais para a freguesia ou município.		X		X	X	
Filtro	Técnicos	Atividade interna	Fase organizacional para excluir os problemas de caráter individual e os inviáveis financeiramente e para categorizar as propostas distintas e criar possíveis cenários de intervenção para a fase 3.		X		X	X	
Sessão participativa 3	Cidadãos	Web Presencial	Sessões participativas online e presenciais para momento de escolha conjunta das ações experimentais.	X	X	X	X	X	X
FASE DE CONCLUSÕES									
Feedback	Técnicos	Web, publicidade	Divulgar o resultado das fases e o resultado final de todas as atividades. Da mesma maneira dar o feedback de prazos e etapas de formulação do PDM com uma explicação do que será considerado, o que não será considerado e o porquê.						X
Legenda: (a) - Interação entre atores e cidadãos; (b) - Reforço na capacitação dos atores; (c) - Representatividade de todos os interessados; (d) - Influência das partes interessadas no processo participativo; (e) - Legitimidade									

(Fonte: Autora)

O crowdsourcing não deve ser usado como único meio de realizar o processo participativo, mas como suporte para desenvolver atividades participativas. As plataformas colaborativas não funcionam por elas próprias e precisam estar apoiadas em uma boa base política e organizacional e ter uma equipa capacitada para operacionalizar o uso da plataforma.

É crucial mobilizar a população em todas as classes para que se consiga alcançar um bom nível de representatividade. Contactar associações e organizações que representam as classes menos presentes em processos participativos pode ser um bom canal de inclusão. Neste sentido é muito importante que a divulgação e os convites à participação sejam feitos com bastante antecedência. As ferramentas digitais podem ser uma maneira muito eficiente

de realizar a divulgação e os convites. Podendo-se utilizar e-mails, grupos em redes sociais, páginas na internet, mas a divulgação e o convite físicos também devem ser valorizados e deve-se ter a preocupação de saber que são chegados aos que não utilizam a internet. É preciso estimular, aguçar o desejo de participar entre todos. É preciso que as pessoas entendam a importância do seu contributo e saibam que ele será valorizado antes mesmo de ser dado início ao processo. Quanto mais diversidade houver dentro do processo participativo, maior será a legitimidade e a qualidade da resolução do problema.

No que se refere ao início do processo, o mesmo deve ser precedido de uma capacitação dos interessados. Em relação aos organizadores é preciso ter em mãos o plano de ação, todos os objetivos a serem alcançados definidos de forma clara e para tal precisam ter uma boa organização interna, trabalhar de forma transversal com diversos departamentos, criar interação entre atores internos e externos e estar organizado para dar o feedback aos participantes dentro prazo especificado pelo calendário para manter a credibilidade. Em relação aos que farão parte da operacionalização da plataforma é preciso que dominem o uso do software, conheçam os recursos disponíveis e saibam utilizá-los corretamente. Nomeadamente os cidadãos, as associações, as organizações, o setor empresarial, o setor agrícola e o setor industrial, é preciso que seja dado ao conhecimento destes atores, uma agenda com os objetivos para cada temática do PDM e a informação precisa ser simples para os atores que não possuem nenhum tipo de entendimento sobre o PDM e pode ser mais detalhada para aqueles que já possuem conhecimento da área. Isto é bastante relevante porque pode estimular o aparecimento de boas propostas. Se o objetivo for claro e as informações forem de qualidade certamente que as propostas também serão (ver autor). Pode ser feito um pequeno vídeo explicativo e podem ser apresentadas cartografias de fácil leitura, resumos dos objetivos do PDM e do plano de ação, em suma, tudo o que for relevante para a construção de propostas. É importante que nesta fase sejam informados todos os projetos em andamento para que não entre em questão novamente como contributo na fase de diagnóstico.

À luz do processo participativo estudado, a participação cidadã em diferentes etapas é importante para legitimar as diferentes fases da produção do plano. Neste sentido a plataforma pode e deve ser utilizada em todas, na fase de diagnóstico, na fase de propostas e na fase de ações experimentais.

As reuniões online e as sessões presenciais devem permanecer e se as plataformas possuírem a opção de realizar reuniões, as mesmas podem ser utilizadas tal.

Para atingir um maior número de contributos, otimizar o tempo e facilitar a deliberação, a plataforma deve ser usada para captar os contributos e as sessões online

devem ser utilizadas como meio para promover a interação, o debate e a deliberação. Contudo as plataformas apresentam a possibilidade de deliberação através de debate e de votação. Estes recursos podem ser utilizados para apoio das sessões online.

As reuniões devem ser mantidas na forma presencial para garantir o alcance de pessoas que sofrem de iliteracia digital e das pessoas que não possuem acessibilidade digital. Neste sentido é preciso que seja estruturada uma dinâmica diferenciada em que a recolha dos contributos e o debate sejam feitos na mesma reunião.

As atividades para reavivar as memórias podem ser utilizadas de forma mais lúdica em que as pessoas se expressem por videos, por envio de fotografias antigas, por exemplo.

É preciso que haja um impulsionador de motivações intrínsecas que despertem o interesse coletivo e evitem as motivações por interesse próprio. Neste caso as ações experimentais cumprem bem este papel e a recompensa estabelecida como uma constituinte do crowdsourcing deve encaixar-se em contextos participativos através do compromisso da inclusão dos contributos no plano, seja para implementar ou para justificar o que não pode ser implementado.

Devem ser estabelecidas moderações sistematizadas para proceder com a filtragem e organização dos resultados em todas as fases e entre as fases do processo para alcançar os objetivos e garantir uma melhor qualidade dos resultados.

O feedback deve ser eficiente, fazendo com que os resultados cheguem de forma direta aos cidadãos.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

6.1 CONCLUSÃO

O intuito desta dissertação foi investigar o uso do crowdsourcing como atividade participativa em processos decisórios de planeamento do território, sabendo que os processos participativos podem ocorrer em caráter informativo e consultivo promovendo baixos níveis de aceitação no que tange aos interesses da população. Diante do conceito chave do crowdsourcing de, através de atividades promovidas em meio digital, utilizar-se da sabedoria da multidão para solucionar um problema, os cidadãos, como experimentados conhecedores do território em que vivem, podem contribuir através de uma construção coletiva do conhecimento e conseqüentemente para o desenvolvimento desejável do território.

O capítulo 1 da presente investigação introduziu a justificação do porquê da análise do uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de PDM. A evolução digital e a grande quantidade de dados que a mesma permite produzir tem impulsionado o uso de ferramentas digitais em diversos setores de gestão e planeamento. No ordenamento do território não tem sido diferente e este contexto incentivou a pesquisa sobre o uso do crowdsourcing no planeamento do território. A intenção de avaliar o uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de planos diretores municipais surgiu mediante a colaboração da autora junto ao Laboratório de Planeamento e Políticas Públicas (L3P) da Universidade de Aveiro no Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo. O processo, que ainda está na fase da implementação das ações experimentais, promoveu suas reuniões no modo online devido à pandemia da SARS-CoV-2.

Para analisar de que maneira o crowdsourcing pode ser útil no planeamento em contextos de participação pública, o capítulo 2 fez uma breve revisão da literatura para perceber a importância da participação cívica, quais são os seus objetivos e o seu papel no planeamento do território, seja na tomada de decisão, seja para garantir a legitimidade da mesma.

O capítulo 3 apresentou uma breve revisão narrativa da literatura sobre a definição e os conceitos do crowdsourcing e uma revisão sistemática do uso do crowdsourcing no planeamento do território. Neste capítulo foram apontadas as potencialidades e as limitações do crowdsourcing em função da participação pública. Notou-se que este pode ser utilizado de diferentes maneiras, produzindo diferentes resultados.

Para aprofundar a análise sobre a capacidade do crowdsourcing de cumprir os objetivos da participação pública, no capítulo 4 foram analisadas duas plataformas digitais colaborativas que foram criadas com o intuito de promover a democracia e a participação dos cidadãos na formulação e na tomada de decisão de planos e projetos territoriais municipais.

A partir de um breve enquadramento sobre a participação pública em revisões de PDM e posteriormente através da análise do caso do processo participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo, o capítulo 5 apontou os segmentos de utilização do crowdsourcing em processos participativos de revisão de PDM.

Diante do objetivo principal de avaliar a possibilidade do uso do crowdsourcing em processos participativos de elaboração de planos diretores municipais percebeu-se que o crowdsourcing é uma potencial atividade de participação pública com algumas limitações.

Relativamente sobre perceber as potencialidades e as limitações do crowdsourcing e se o mesmo é um atividade legítima para o uso no planeamento do território, o objetivo foi alcançado ao analisar quais os tipos de plataformas e quais os tipos de atividades de crowdsourcing que conseguem ou não cumprir com os objetivos de participação. Foram listados cinco objetivos da participação pública: Interação entre os atores e cidadãos (conhecimento e aprendizagem); Influência dos cidadãos garantida na tomada de decisão (empoderamento); Reforço na capacitação dos atores (capacitação); Representatividade de todos os interessados (inclusão); Legitimidade (conformidade). Elencados os objetivos da participação, as atividades de crowdsourcing puderam ser avaliadas no cumprimento ou não desses objetivos. No quesito tipos de plataformas de crowdsourcing analisados as plataformas de e-participação, ou seja, a plataformas colaborativas e o uso das redes sociais se mostraram mais eficientes do que as aplicações de mapeamento PPGIS. Apesar de nenhuma das três conseguir cumprir com a representatividade de todos os interessados, as duas primeiras possuem modos de permitir maior interação e legitimidade. No caso das atividades de recolha de dados, nota-se que a participação é restringida a fornecer dados enquanto que em atividades de resolução colaborativa apenas a representatividade fica prejudicada. De um modo geral, todos os tipos de plataforma e de atividades não conseguem incluir a todos, contudo as plataformas de e-participação mostram-se mais eficazes, por seus recursos e pelas facilidades que oferecem de organizar um processo.

Na intenção de avaliação se as plataformas são capazes de cumprir com os objetivos da participação pública, as mesmas mostram-se eficientes em promover resultados que reforçam a capacitação dos atores, resultados que são viáveis para influenciar a tomada de decisão e mostram-se como plataformas legítimas, uma vez que conseguem ser canais de fornecimento de informações e documentos, conseguem envolver os interessados ao longo

do processo de formulação, desde o diagnóstico do território à fase de propostas e conseguem ser canais de retorno dos resultados. Contudo mostraram-se fracas em si mesmas para promover a interação entre os atores, nomeadamente técnicos, políticos e cidadãos, uma vez que a decisão de interagir não é dada pela plataforma, mas pelos próprios atores através do uso da plataforma. Sendo assim, se técnicos e políticos não se comunicarem com os cidadãos no decorrer das atividades, a interação será apenas entre cidadãos. Da mesma maneira, mostraram-se fracas em dar acesso a grupos diferenciados, tais como pessoas sem acesso digital, pessoas com iliteracia digital e pessoas com deficiência física, limitando a representatividade de todos os interessados. A análise revelou que além dos objetivos da participação listado anteriormente, ainda são necessárias duas ações para alcançar a credibilidade das atividades que são a partilha da informação gerada e a resolução colaborativa dos problemas.

À vista da maneira consultiva e informativa que os processos participativos de elaboração ou revisão de PDM podem decorrer, a análise mostrou que o uso do crowdsourcing pode proporcionar a participação efetiva em que se dá voz ao cidadão e facilita o envolvimento dos cidadãos. Percebeu-se que por ser uma atividade exclusivamente em modo digital, possui algumas limitações mediante as necessidades do processo.

À luz do processo participativo que decorreu em Valongo e com base em entrevistas realizadas com diferentes atores, para cumprir os objetivos da participação é necessário que os cidadãos sejam ouvidos e deem seus contributos em todas as fases do processo, desde o diagnóstico, até a fase das propostas através de atividades que promovam a resolução colaborativa e a deliberação. Uma vez que no crowdsourcing o problema é levantado pelo promotor viu-se necessária a utilização do crowdsourcing não apenas para solucionar o problema, mas para identificar os problemas do território juntamente com os cidadãos, levantando a necessidade utilizá-lo também para a etapa de diagnóstico. Por serem fracas no objetivo da interação entre os atores devem utilizar das sessões síncronas online e sessões presenciais como ferramenta de interação e criarem mecanismos de para promover maior interação dos técnicos e dos políticos. As sessões síncronas online e as sessões presenciais também irão suprir a limitação das plataformas de crowdsourcing quanto à representatividade de todos os interessados. Notou-se que é de grande relevância que haja um esforço organizacional no uso das plataformas. A organização de documentos, informações, divulgações antes do início do processo participativo são essenciais para o uso correto da plataforma pelos cidadãos e conseqüentemente para receber contributos de maior qualidade. A filtragem e moderação dos contributos também são fatores dependentes do esforço organizacional.

Concernente aos recursos de mediação da plataforma, a utilização da votação mostrou-se a menos eficaz, pois é o modo mais fácil de ser manipulado, quem tiver mais poder e influência consegue mais votos. É certo que o debate como forma de alcançar o senso comum e consequente resolução colaborativa. Ainda assim, não se pode ignorar o conhecimento técnico e as implicações políticas e portanto deve haver avaliação técnico/política ao fim das etapas participativas. O feedback dos resultados é de extrema relevância pelo facto da espera prévia dos cidadãos de um retorno palpável. Além de servirem como forma de recompensa, o retorno gera uma maior legitimidade do próprio processo participativo e credibilidade para os próximos processos.

Isto posto e enquadrado na presente análise, a possibilidade do uso do crowdsourcing em processos participativos de Elaboração e Revisão de Planos Diretores Municipais mostra-se factível e legítimo demonstrando ser um canal de resposta à operacionalização da participação pública em processos decisórios.

6.2 LIMITAÇÕES

A principal limitação desta investigação foi a não experimentação das plataformas Consul e Decidim em um processo participativo de elaboração de PDM.

O número limitado de oito entrevistados certamente também foi uma limitação. A não participação da classe política nas entrevistas dificultou perceber mais sobre as limitações de interação e de que forma pode-se mitigar este quesito. Apesar de ter ouvido dois cidadãos que se envolveram em diferentes etapas do processo, o número de cidadãos ouvidos poderia ter sido maior.

6.3 PRÓXIMOS PASSOS

O próximo passo a ser dado é a implementação das plataformas Consul e Decidim em processos participativos de elaboração de PDM para colocar em teste as recomendações da presente investigação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Afzalan, N., & Sanchez, T. W. (2017). Testing the use of crowdsourced information: Case study of bike-share infrastructure planning in Cincinnati, Ohio. *Urban Planning*, 2(3), 33–44. Scopus. <https://doi.org/10.17645/up.v2i3.1013>
- Albors, J., Ramos, J. C., & Hervás-Oliver, J. L. (2008). New learning network paradigms: Communities of objectives, crowdsourcing, Wikis and open source. *International Journal of Information Management*, 28, 194–202. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2007.09.006>
- Albrechts, L. (2016). Strategic Planning as a Catalyst for Transformative Practices. In *Encounters in Planning Thought*. Routledge.
- Albrechts, L., Barbanente, A., & Monno, V. (2019). From stage-managed planning towards a more imaginative and inclusive strategic spatial planning. *Environment and Planning C: Politics and Space*, 37, 239965441982565. <https://doi.org/10.1177/2399654419825655>
- AMPorto. ([s.d.]). Recuperado 9 de outubro de 2021, de http://portal.amp.pt/es/4/territorio/#FOCO_4
- Anik, M. A. H., Sadeek, S. N., Hossain, M., & Kabir, S. (2020). A framework for involving the young generation in transportation planning using social media and crowd sourcing. *Transport Policy*, 97, 1–18. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.tranpol.2020.06.006>
- Apresentação pública do Processo Participativo da 2ª Revisão do PDM de Valongo. (2020, outubro 20). <https://www.facebook.com/municipiodevalongo/videos/868944147245787>
- Aragón, P., Kaltenbrunner, A., Calleja-López, A., Pereira, A., Monterde, A., Barandiaran, X. E., & Gómez, V. (2017). Deliberative Platform Design: The Case Study of the Online Discussions in Decidim Barcelona. In G. L. Ciampaglia, A. Mashhadi, & T. Yasseri (Orgs.), *Social Informatics* (p. 277–287). Springer International Publishing.

- https://doi.org/10.1007/978-3-319-67256-4_22
- Arnstein, S. R. (1969). A Ladder Of Citizen Participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216–224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>
- Barandiaran, X. E. (2019). Tecnopolítica, municipalismo y radicalización democrática. In *CIUDADES DEMOCRÁTICAS La revuelta municipalista en el ciclo post-15M*. <http://ciudadesdemocraticas.tecnopolitica.net/>
- Bartz, C. R. F., Turcato, J. C., & Baggio, D. K. (2019). Governança colaborativa: Um estudo bibliométrico e conceitual da última década de publicações. *DRd - Desenvolvimento Regional em debate*, 9, 800–817. <https://doi.org/10.24302/drd.v9i0.2394>
- Behrend, T. S., Sharek, D. J., Meade, A. W., & Wiebe, E. N. (2011). The viability of crowdsourcing for survey research. *Behavior Research Methods*, 43(3), 800–813. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0081-0>
- Bordenave, J. E. D. (1983). *O que é a participação* (6ª). Brasiliense. <https://www.ces.uc.pt/projectos/somus/docs/BORDENAVE-D.-O-que-e-participacao.pdf>
- Borge, R. B., Balcells, J., & Padró-Solanet, A. (2019). Platform Politics in Europe | A Model for the Analysis of Online Citizen Deliberation: Barcelona Case Study. *International Journal of Communication*, 13(0), 25.
- Borge, R., Balcells, J., Padró-Solanet, A., Batlle, A., Orte, A., & Serra, R. (2018, setembro 24). *La participación política a través de la plataforma Decidim: Análisis de 11 municipios catalanes*. IX Congreso Internacional en Gobierno, Administración y Políticas Públicas GIGAPP, Madrid.
- Brabham, D. (2009). Crowdsourcing the Public Participation Process for Planning Projects. *Planning Theory*, 8, 242–262. <https://doi.org/10.1177/1473095209104824>
- Brabham, D. C. (2008). Crowdsourcing as a Model for Problem Solving: An Introduction and Cases. *Convergence: The International Journal of Research into New Media*

- Technologies*, 14(1), 75–90. <https://doi.org/10.1177/1354856507084420>
- Brabham, D. C. (2010a). Moving the crowd at threadless: Motivations for participation in a crowdsourcing application. *Information Communication and Society*, 13(8), 1122–1145. Scopus. <https://doi.org/10.1080/13691181003624090>
- Brabham, D. C. (2010b). The effectiveness of crowdsourcing public participation in a planning context. *Available at SSRN 1709555*.
- Brabham, D. C. (2012). Motivations for participation in a crowdsourcing application to improve public engagement in transit planning. *Journal of Applied Communication Research*, 40(3), 307–328.
- CONSUL. ([s.d.]-a). Recuperado 4 de outubro de 2021, de <https://consulproject.org/en/>
- CONSUL. ([s.d.]-b). Recuperado 4 de outubro de 2021, de <https://consulproject.org/en/#documentation>
- CONSUL Use Guide Versión 0.16. ([s.d.]). <https://consulproject.org/en/#documentation>
- Creighton, J. L. (2005). *The Public Participation Handbook: Making Better Decisions Through Citizen Involvement*. John Wiley & Sons.
- Crespo, J. L. (2004). *A PARTICIPAÇÃO PÚBLICA NO SISTEMA DE GESTÃO TERRITORIAL À ESCALA MUNICIPAL*. 17. http://apgeo.pt/files/docs/CD_V_Congresso_APG/web/_pdf/D4_14Out_Jos%E9%20L%20Crespo.pdf
- Crowe, P. R., Foley, K., & Collier, M. J. (2016). Operationalizing urban resilience through a framework for adaptive co-management and design: Five experiments in urban planning practice and policy. *Environmental Science and Policy*, 62, 112–119. Scopus. <https://doi.org/10.1016/j.envsci.2016.04.007>
- Decidim: A brief overview: Decidim Docs*. ([s.d.]). Recuperado 4 de outubro de 2021, de <https://docs.decidim.org/en/whitepaper/decidim-a-brief-overview/#whitepaper:in dex.adoc>

- Digital economy and society statistics—Households and individuals/pt.* ([s.d.]). Recuperado 17 de maio de 2021, de https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals/pt
- Drago, B. L. (2013). *A 2ª geração de planos diretores municipais: Continuidade ou mudança de paradigma de ordenamento do território? Vila Real de Santo António como caso de estudo.* [Universidade Nova]. https://run.unl.pt/bitstream/10362/11937/1/Disserta%20a7%20a3o_Mestrado.pdf
- Estellés-Arolas, E., & L. Guevara, F. G. (2012). Towards an Integrated Crowdsourcing Definition. *Journal of Information Science*, 38. <https://doi.org/10.1177/0165551512437638>
- Faludi, A. (2000). The Performance of Spatial Planning. *Planning Practice and Research*, 15(4), 299–318. <https://doi.org/10.1080/713691907>
- Ferreira, I., Cunha, C., Marinho, M., & de Barcelos, C. M. (2004). *PLANEAMENTO LOCAL E PARTICIPAÇÃO PÚBLICA O CASO DE BARCELOS.* 13. http://apego.pt/files/docs/CD_V_Congresso_APG/web/_pdf/D2_14%20Out_Isabel%20Ferreira-Carlos%20Cunha-Manuel%20Marinho.pdf
- Glucker, A. N., Driessen, P. P. J., Kolhoff, A., & Runhaar, H. A. C. (2013). Public participation in environmental impact assessment: Why, who and how? *Environmental Impact Assessment Review*, 43, 104–111. <https://doi.org/10.1016/j.eiar.2013.06.003>
- Gonçalves, S. F. (2013). *A morosidade da revisão dos PDM: razões, problemas e soluções* [Universidade de Aveiro]. <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/12200/1/Tese.pdf>
- Gün, A., Demir, Y., & Pak, B. (2020). Urban design empowerment through ICT-based platforms in Europe. *International Journal of Urban Sciences*, 24(2), 189–215. Scopus. <https://doi.org/10.1080/12265934.2019.1604250>

- Healey, P. (1997a). *Collaborative Planning: Shaping Places in Fragmented Societies*. Macmillan International Higher Education.
- Healey, P. (Org.). (1997b). *Making Strategic Spatial Plans*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203451502>
- Healey, P. (2020). Judith Innes. *Planning Theory & Practice*, 21(5), 797–802.
<https://doi.org/10.1080/14649357.2020.1842595>
- Hinrichs, M. M., & Johnston, E. W. (2020). The creation of inclusive governance infrastructures through participatory agenda-setting. *European Journal of Futures Research*, 8(1), 10.
<https://doi.org/10.1186/s40309-020-00169-6>
- Hossain, M., & Kauranen, I. (2015). Crowdsourcing: A comprehensive literature review. *Strategic Outsourcing*, 8(1), 2–22. Scopus. <https://doi.org/10.1108/SO-12-2014-0029>
- Howe, J. ([s.d.]). *Crowdsourcing: A Definition*. Crowdsourcing. Recuperado 13 de julho de 2021, de <https://crowdsourcing.typepad.com/>
- Howe, J. (2006). *The Rise of Crowdsourcing*. 14, 5.
- Ikediego, H. O., Ilkan, M., Abubakar, A. M., & Victor Bekun, F. (2018). Crowd-sourcing (who, why and what). *International Journal of Crowd Science*, 2(1), 27–41.
<https://doi.org/10.1108/IJCS-07-2017-0005>
- Kass, G. (2001). *Open Channels: Public Dialogue in Science and Technology*. Parliamentary Office of Science and Technology.
- Kitchin, R. (2014). Big Data, novas epistemologias e mudanças de paradigma. *Big Data & Society*, 1(1), 2053951714528481. <https://doi.org/10.1177/2053951714528481>
- Kleemann, F., Voss, G., & Rieder, K. (2008). Un(der)Paid Innovators: The Commercial Utilization of Consumer Work through Crowdsourcing. *Science, Technology & Innovation Studies (STI-Studies)*, 4. <https://doi.org/10.17877/DE290R-12790>
- Küspert, S., & Zink, R. (2017). Concept of a digital communication platform to increase the citizens' interest in spatial planning. *Journal of Digital Landscape Architecture*,

- 2017(2), 136–143. Scopus. <https://doi.org/10.14627/537629014>
- Lee, C. S., Goh, D. H.-L., Osop, H., Sin, S.-C. J., & Theng, Y. L. (2017). Public services or private gains: Motives behind participation on a mobile crowdsourcing application in a smart city. *Proceedings of the Association for Information Science and Technology*, 54(1), 495–498.
- Lenart-Gansinieć, R. (2017). Crowdsourcing and organisational learning in public organisations: A conceptual model. In Bastida Vialcanet R., Marimon F., Berbegal-Mirabent J., Bastida Vialcanet R., Mas-Machuca M., & Berbegal-Mirabent J. (Eds.), *Proc. Eur. Conf. Knowl. Manage., ECKM* (Vol. 1, p. 577–584). Academic Conferences Limited; Scopus.
- <https://www.scopus.com/inward/record.uri?eid=2-s2.0-85035328113&partnerID=40&md5=ef144c99b3016056b4be847fe4f45945>
- Mafra, F., & Silva, J. A. da. (2004). *PLANEAMENTO E GESTÃO DO TERRITÓRIO*. 96.
- Mees, H. L. P., Driessen, P. P. J., & Runhaar, H. A. C. (2013). Legitimate adaptive flood risk governance beyond the dikes: The cases of Hamburg, Helsinki and Rotterdam. *Regional Environmental Change*, 14(2), 671–682.
- <https://doi.org/10.1007/s10113-013-0527-2>
- Menocal, A. R. (2017). Political Settlements and the Politics of Transformation: Where Do ‘Inclusive Institutions’ Come From? *Journal of International Development*, 29(5), 559–575. <https://doi.org/10.1002/jid.3284>
- Mota, J. C. B. da. (2013). *Planeamento do território: Metodologias, actores e participação*. <https://ria.ua.pt/handle/10773/13666>
- Mota, J. C., & Santinha, G. (2012). Mota, José Carlos, Santinha, Gonçalo, ‘Social media and civic engagement: Discussing the case of Aveiro, Portugal’, *European Journal of ePractice* • www.epracticejournal.eu - Nº 16 • June/July 2012 • ISSN: 1988-625X. *EPractice*, ISSN, 1988–625.

- Niu, H., & Silva, E. A. (2020). Crowdsourced Data Mining for Urban Activity: Review of Data Sources, Applications, and Methods. *Journal of Urban Planning and Development*, 146(2). Scopus. [https://doi.org/10.1061/\(ASCE\)UP.1943-5444.0000566](https://doi.org/10.1061/(ASCE)UP.1943-5444.0000566)
- Nummi, P. (2018). Crowdsourcing local knowledge with PPGIS and social media for urban planning to reveal intangible cultural heritage. *Urban Planning*, 3(1), 100–115. Scopus. <https://doi.org/10.17645/up.v3i1.1266>
- Nunes, A. J., Galvão, T., & Cunha, J. F. (2014). *Urban public transport service co-creation: Leveraging passenger's knowledge to enhance travel experience*.
- OECD. (2001). *Citizens as Partners: Information, Consultation and Public Participation in Policy-Making* [Text]. https://www.oecd-ilibrary.org/governance/citizens-as-partners_9789264195561-en
- OECD. (2020). *What does "inclusive governance" mean?: Clarifying theory and practice*. <https://doi.org/10.1787/960f5a97-en>
- Pánek, J. (2019). Mapping citizens' emotions: Participatory planning support system in Olomouc, Czech Republic. *Journal of Maps*, 15(1), 8–12. Scopus. <https://doi.org/10.1080/17445647.2018.1546624>
- Pánek, J., & Pászto, V. (2017). Emotional mapping in local neighbourhood planning: Case study of Příbram, Czech Republic. *International Journal of E-Planning Research*, 6(1), 1–22. Scopus. <https://doi.org/10.4018/IJEPR.2017010101>
- Papadopoulou, C.-A., & Hatzichristos, T. (2020). Allocation of residential areas in smart insular communities: The case of mykonos, Greece. *International Journal of E-Planning Research*, 9(4), 40–60. Scopus. <https://doi.org/10.4018/IJEPR.2020100103>
- Pires, A. (2020). INOVAÇÃO TERRITORIAL: CONCEITOS, DESAFIOS E OPORTUNIDADES PARA OS TERRITÓRIOS RURAIS. *EM REDE, Revista da Rede Rural Nacional*, 10, 4, 5, 6, 7, 8, 9. *Portal do INE*. ([s.d.]). Recuperado 15 de maio de 2021, de https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaques&DESTAQUESdes

t_boui=415621509&DESTAQUESmodo=2

- Royo, S., Pina, V., & Garcia-Rayado, J. (2020). Decide Madrid: A Critical Analysis of an Award-Winning e-Participation Initiative. *Sustainability*, 12(4), 1674.
<https://doi.org/10.3390/su12041674>
- Sacchetti, S., & Catturani, I. (2021). Governance and different types of value: A framework for analysis. *Journal of Co-Operative Organization and Management*, 9(1), 100133.
<https://doi.org/10.1016/j.jcom.2021.100133>
- Seltzer, E., & Mahmoudi, D. (2012). Citizen Participation, Open Innovation, and Crowdsourcing: Challenges and Opportunities for Planning. *Journal of Planning Literature*, 28(1), 3–18. Scopus. <https://doi.org/10.1177/0885412212469112>
- Smith, A., & Martín, P. P. (2021). Going Beyond the Smart City? Implementing Technopolitical Platforms for Urban Democracy in Madrid and Barcelona. *Journal of Urban Technology*, 28(1–2), 311–330. <https://doi.org/10.1080/10630732.2020.1786337>
- Submit Designs to Threadless / How It Works*. ([s.d.]). Threadless. Recuperado 19 de julho de 2021, de <https://www.threadless.com/how-it-works/>
- Timmerman, R., Marshall, S., & Zhang, Y. (2019). Towards socially sustainable urban design: Analysing Actor-area relations linking micro-morphology and micro-democracy. *International Journal of Sustainable Development and Planning*, 14(1), 20–30. Scopus. <https://doi.org/10.2495/SDP-V14-N1-20-30>
- Uittenbroek, C. J., Mees, H. L. P., Hegger, D. L. T., & Driessen, P. P. J. (2019). The design of public participation: Who participates, when and how? Insights in climate adaptation planning from the Netherlands. *Journal of Environmental Planning and Management*, 62(14), 2529–2547. <https://doi.org/10.1080/09640568.2019.1569503>
- White, S. C. (1996). Depoliticising development: The uses and abuses of participation. *Development in Practice*, 6(1), 6–15.
<https://doi.org/10.1080/0961452961000157564>

Wijnhoven, F., Ehrenhard, M., & Kuhn, J. (2015). Open government objectives and participation motivations. *Government Information Quarterly*, 32(1), 30–42. Scopus.

<https://doi.org/10.1016/j.giq.2014.10.002>

Zeeuw, A. de, & Pieterse, J. (2020). *Digital democracy in practice*.

<https://netdem.nl/wp-content/uploads/2020/03/Digital-Democracy-Guide.pdf>

ANEXOS

MAPEAMENTO SISTEMÁTICO - ARTIGOS

	ARTIGO	ANO	PALAVRAS-CHAVE	
1	Participatory GIS mapping highlights indirect use and existence values of coastal resources and marine conservation areas	2021	Ecosystem services Marine reserve Marine spatial planning Public participation GISPPGIS	
2	Delta management in evolution: a comparative review of the Yangtze River Delta and Rhine-Meuse-Scheldt Delta	2021	Delta urbanism · Integrated water resource management · Spatial planning · Mapping · Visualization · Taihu Basin	EXCLUÍDO
3	Contribution of international projects to the development of maritime spatial planning structural elements in the northern adriatic: The experience of slovenia	2021	maritime spatial planning; Northern Adriatic; international projects; structural elements; first generation of maritime spatial plans	EXCLUÍDO
4	Multi-risk assessment and management—a comparative study of the current state of affairs in chile and ecuador	2021	disaster risk; vulnerability; monitoring; risk assessment; disaster management; UN-ISDR; SDGs	EXCLUÍDO
5	The Challenge of Public Participation: Evidences from Albania and Kosovo	2021	Spatial planning Public participation Local planning	
6	Spatial planning in the digital age: the role of emerging technologies in democratising participation in spatial planning in Ghana	2021	Spatial planning evolving digital technologies spatial planning and decision Support systems (SPDSS) public participation planning Support systems (PP-PSS) Ghana	
7	Participatory rural spatial planning based on a virtual globe-based 3d pgis Open Access	2020	participatory rural spatial planning; public participation; participatory geographic information system; virtual globe; 3D	

			visualization	
8	Autopoietic interaction systems: micro-dynamics of participation and its limits	2020	: Autopoiesisparticipatory spatial planninginteractionssecond-order planningsspatial planning processes	
9	Regulating oceanic imaginaries: the legal construction of space, identities, relations and epistemological hierarchies within marine spatial planning	2020	Public participation . Spatial justice . Legal geography . Enclosure . Ecosystem approach . Blue growth	EXCLUI DO
10	Public engagement under authoritarian entrepreneurialism: the Belgrade Waterfront project	2020	: Urban developmentmegaprojects citizen participationnation-state politicsSerbiaBelgrade Waterfront	
11	Access to ICT in Poland and the co-creation of Urban space in the process of modern social participation in a smart city-a case study	2020	urban management; citizen participation; urban planning; geo-questionnaire; Public Participation GIS; sustainable development of cities; smart city concept; e-participation; urban development; ICT; smart city 3.0	
12	Honouring the participatory mapping contributions and enduring legacy of Professor Gregory G. Brown	2020	XXX	
13	How to achieve the climate targets? Spatial planning in the context of the German energy transition	2020	Energy transition, Implementation of climate targets, Regional planning, Wind energy	EXCLUI DO
14	Public Participation in Planning Processes Under the Confinement Regime: Perspectives of Municipality Urban Planning Offices in Poland	2020		
15	A review of the scientific literature on contemporary approaches to local community participation in spatial planning [Współczesne podejścia do uczestnictwa społeczności lokalnej w planowaniu przestrzeni w literaturze naukowej]	2020		
16	Local knowledge acquisition using gamification for the public participation process [Erwerb lokalen wissens im bürgerbeteiligungsprozess durch gamifikation]	2020		
17	Spaces for public participation: Valuing the cross-border landscape in North West Ireland	2020		
18	Fostering adaptive marine aquaculture through procedural innovation in marine spatial planning	2019		EXCLUI DO
19	The use of landscape value assessment in spatial planning and sustainable land management — a review	2019	Landscape evaluationlandscape planninglandscape managementspatial	EXCLUI DO

			planningEuropean Landscape Convention	
20	What difference does public participation make? An alternative futures assessment based on the development preferences for cultural landscape corridor planning in the Silk Roads Area, China	2019	CHINA	
21	The use of geo-questionnaire in spatial planning: Experience from Poland	2019	POLONIA	
22	Charting the coast: spatial planning for tourism using public participation GIS	2019		
23	Public participation in the Geoweb era: Defining a typology for geo-participation in local governments	2019		
24	David Godschalk: A Planner's Lifelong Search for the Sweet Spot	2019		
25	Parametric (geo)design for test planning	2019		
26	Landscape planning in Germany: Not loved by all, but badly needed	2019	: Ecosystem services , Landscape functions , Resource management , Regional spatial planning	EXCLUÍ DO
27	Perspectives on scale in participatory spatial planning	2019		
28	Public engagement in spatial planning: Statutory requirements, practices and challenges	2019		
29	Epilogue: Perspectives on pathways towards a responsive spatial planning system	2019	Planning system Local planning Urbanization Growth management Housing Transportation Informal economy Public participation Ghana Spatial planning	
30	Major Wind Energy & the Interface of Policy and Regulation: A Study of Welsh NSIPs	2019	Spatial planning , multi-level governance , regulation , participation , wind energy infrastructure	
31	Integration of ecosystem services into a conceptual spatial planning framework based on a landscape ecology perspective	2018		EXCLUÍ DO
32	Quality of federal level strategic environmental assessment – A case study analysis for transport, transmission grid and maritime spatial planning in Germany	2018		EXCLUÍ DO
33	The landscape taxonomic pyramid (LTP): a multi-scale classification adapted to spatial planning	2018		
34	Good governance and the role of the public in Scotland's marine spatial planning system	2018		
35	"Power to the people": Contesting urban poverty and power inequities through open GIS	2018		
36	From Concept to Action: Practice and Thinking in Urban Community Development and Community Planning in Chongqing	2018		

3 7	Protocol on integrated coastal zone management in the Mediterranean and public participation in spatial developments in the Slovenian coastal zone [Protokol o celovitem upravljanju obalnih območij v sredozemlju in sodelovanje javnosti pri prostorskih posegih v slovenskem obalnem pasu]	201 8	Coastal zone; ICZM Protocol; Private interest; Public interest; Public participation	EXCLUÍ DO
3 8	From concept to action: Practice and thinking in urban community development and community planning in Chongqing	201 8	Chongqing; Community development; Community empowerment; Community planning; Planner role; Public participation	EXCLUÍ DO

Artigos iniciais: 38
filtro: exclusão por não apresentar participação no planejamento do território
Excluídos: 12
TOTAL: 26

GUIÃO UTILIZADO NAS ENTREVISTAS

Guião de Entrevista no âmbito da dissertação de mestrado para avaliar o uso do crowdsourcing em processos participativos.

ETAPA	DESCRIÇÃO
Enquadramento (Questão)	<p>Questão:</p> <p>Como os conceitos e metodologias do crowdsourcing podem ser aplicados nos processos participativos de planos territoriais? Que benefícios e limitações?</p> <p>Como é a que metodologia do PDM de Valongo se aproximou do quadro de referência das metodologias de crowdsourcing?</p>
Objetivos da Entrevista	<p>Sabendo que no crowdsourcing é necessário:</p> <ul style="list-style-type: none">- haver um iniciador para lançar um problema;- o problema precisa ser claro;- É necessária uma plataforma colaborativa que disponibilize todas as informações possíveis;- Haja um grande número de participantes para sugerir soluções para a questão em causa;- É preciso que haja uma compensação (pode ser intrínseca); <p>Tem-se por objetivos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. perceber quais os objetivos da participação e com que intensidade o processo os cumpre (vai auxiliar na escolha dos recursos da plataforma).2. Perceber se políticos e técnicos entendem a importância de iniciar uma atividade crowdsourcing; Se estão disponíveis para iniciar esse processo?3. Perceber que tipo de problemas são levantados (resolúvel de forma colaborativa), por quem são levantados, as suas múltiplas dimensões, e como é recolhida a informação sobre eles? Que alinhamento em torno de temas estratégicos ou prioritários?4. Que documentos e informações são importantes que

	<p>sejam do conhecimento dos cidadãos para ajudar nas sugestões de propostas e promover a inteligência coletiva / sabedoria da multidão;</p> <p>5. Perceber que tipo de compensação é esperada e passível de ser dada (implementação efetiva de alguma proposta, etc...);</p>
Entrevistados	<ul style="list-style-type: none"> - Políticos; - Técnicos Câmara Municipal de Valongo; - Técnicos; - Cidadãos.
Entrevistador	Lívia Mendonça - Mestranda em PRU
Prazo	7 de outubro de 2021
Meio de comunicação	entrevista via Zoom Meetings

QUESTÃO RELACIONADA AO PROCESSO PARTICIPATIVO

1) Relativamente ao processo participativo do PDM de Valongo, numa escala de 1 a 5, como classifica a participação dos cidadãos nos seguintes quesitos?

OBJETIVOS	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Interação entre técnicos, políticos e cidadãos					
Reforço na capacitação dos atores					
Representatividade de todos os interessados					
Influência das partes interessadas no resultado do processo participativo					
Legitimidade					
Gestão da informação recolhida					
Partilha da informação gerada					
Resolução colaborativa de problemas e propostas					

QUESTÕES RELACIONADAS AO CROWDSOURCING

CONCEITO DE CROWDSOURCING: O crowdsourcing é uma atividade (realizada por uma plataforma digital colaborativa) que visa encontrar soluções para problemas previamente definidos por pessoas singulares, colectivas, instituições ou entidades através da colaboração de uma multidão que pode ser impulsionada a participar por compensações financeiras, por satisfação, por busca de reconhecimento ou por qualquer outra motivação que o faça se sentir recompensado.

2) O que você pensa acerca de uma plataforma digital colaborativa (de crowdsourcing) disponibilizada pelo município em que se pode aceder a qualquer altura no decorrer do processo participativo para que os cidadãos possam participar, sinalizando a sua opinião, debatendo e votando sobre os temas tratados?

3) Será que a utilização desta plataforma para identificar problemas poderia substituir a reunião presencial de diagnóstico e propostas?

4) Que documentos ou informações são importantes serem disponibilizados na plataforma digital para o conhecimento dos cidadãos de modo a ajudá-los na identificação de problemas e na sugestão de propostas?

5) Quais as formas de mediação digital mais adequadas para obter um resultado? das seguintes alternativas - votação, debate, avaliação técnico/política, misto - qual lhe parece mais adequada e porquê?

6) Uma vez que as pessoas se sentem incentivadas a participar quando sabem que haverá algum retorno, na sua opinião acha que um compromisso do município de implementar efetivamente uma das propostas feitas pelos cidadãos pode ser um tipo de compensação viável? Ou acha que o sentimento de saber que foram ouvidas de maneira democrática e sua participação contribuiu de um modo geral é o suficiente como retorno? Que diferentes tipos de retorno sugere?

SÍNTESE DAS ENTREVISTAS

Questão 1. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 1
Relativamente ao processo participativo do PDM de Valongo, numa escala de 1 a 5, como classifica a participação dos cidadãos nos seguintes quesitos?
a) Interação entre técnicos, políticos e cidadãos
b) Reforço na capacitação dos atores
c) Representatividade de todos os interessados
d) Influência das partes interessadas no processo participativo
e) Legitimidade
f) Partilha da informação gerada
g) Resolução colaborativa de problemas e propostas

Questão 1.a) Interação entre técnicos, políticos e cidadãos. (Fonte: Autora)

INTERAÇÃO ENTRE TÉCNICOS, POLÍTICOS E CIDADÃOS	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1				x	
Entrevistado 2			x		
Entrevistado 3				x	
Entrevistado 4				x	
Entrevistado 5			x		
Entrevistado 6					x
Entrevistado 7				x	
Entrevistado 8			x		
AVALIAÇÃO TOTAL: 30 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.a) Interação entre técnicos, políticos e cidadãos. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Para o entrevistado, mesmo havendo o interesse e o engajamento dos políticos e dos técnicos faltou uma relação de proximidade entre estes atores e os cidadãos no sentido de conversas com maior grau de intimidade e em níveis mais horizontais.

E2	Para o entrevistado 2 o engajamento foi mais da parte dos técnicos e faltou um engajamento político no sentido de esclarecer a nível político as questões levantadas pelos cidadãos.
E3	O entrevistado 3 afirma haver um esforço de comunicação entre técnicos e cidadãos.
E4	Afirma que houve um compromisso de participação por parte dos presidentes das juntas de freguesias, contudo apesar das suas presenças em todas as sessões participativas a maior interação ocorreu entre técnicos e cidadãos.
E5	Para o entrevistado 5, apesar de uma boa atuação entre os agentes da sessão e os cidadãos, a participação dos políticos foi insuficiente, resumindo-se apenas na abertura e fechamento das reuniões. Neste sentido, na classe política inclui o presidente, o vice- presidente, os vereadores e os técnicos de cargo.
E6	Para o entrevistado 6, o contexto da pandemia dificultou um pouco a interação, mais em relação aos cidadãos que não tinham aptidão para usar as tecnologias.
E7	É preciso melhorar a comunicação entre os intervenientes a nível político, técnico e entre a população.
E8	Afirma ter havido mais interação entre técnicos e cidadãos e em relação à classe política não havia orientação política e não havia respostas.

Questão 1.b) Reforço na capacitação dos atores. (Fonte: Autora)

REFORÇO NA CAPACITAÇÃO DOS ATORES	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1				x	
Entrevistado 2			x		
Entrevistado 3				x	
Entrevistado 4				x	
Entrevistado 5				x	
Entrevistado 6					x
Entrevistado 7					x
Entrevistado 8				x	
AVALIAÇÃO TOTAL: 33 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.b) Reforço na capacitação dos atores.(Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Apesar da limitação da interação no processo houve algumas trocas de forma mais horizontal o que foi positivo.
E2	Para o entrevistado 2 a capacitação prévia é essencial para o processo e quando não ocorre dificulta este reforço.
E3	Para o entrevistado 3 este reforço ocorre no momento da sistematização e não na sessão propriamente dita, ou seja, é a partir deste trabalho após as sessões que se consegue alcançar a inteligência coletiva.
E4	Para o entrevistado 4 o reforço se fez devido a uma grande quantidade de informações coletadas dos cidadãos devido o seu conhecimento adquirido pela vivência e que os técnicos não teriam acesso se não fossem estas partilhas.
E5	Para o entrevistado 5 houve um ganho de capacitação por parte de todos. Os técnicos, apesar de serem bons conhecedores do território, receberam algumas que não esperavam e por parte dos cidadãos e representantes de coletividades, associações de um modo geral também houve capacitação, uma vez que tiveram contacto com informações de áreas que não eram as suas próprias, gerando uma troca de conhecimento. Acrescentou que foi importante para que os técnicos conhecessem o ponto de vista e as preocupações dos cidadãos, que podem estar ou não alinhados com seu próprio ponto de vista.
E6	Segundo o entrevistado 6, o reforço foi excelente.
E7	O reforço foi bastante grande para todos.
E8	A realidade das sessões online permitiram uma evolução significativa neste quesito.

Questão 1.c) Representatividade de todos os interessados. (Fonte: autora)

REPRESENTATIVIDADE DE TODOS OS INTERESSADOS	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1					x
Entrevistado 2		x			
Entrevistado 3			x		
Entrevistado 4		x			
Entrevistado 5				x	
Entrevistado 6				x	
Entrevistado 7				x	
Entrevistado 8		x			

AVALIAÇÃO TOTAL: 26 de 40

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.c) Representatividade de todos os interessados. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Não se pode dizer que todos foram alcançados, mas devido a um bom nível de comunicação a informação chegou a todos, mesmo que não tenha sido de maneira expressiva, em algum momento houve a representatividade de algum grupo. Apesar de em uma escala reduzida, houve a presença de idosos, de representantes de coletividades e associações e estrangeiros e para alcançar crianças e jovens houve um processo específico e à parte. O entrevistado ainda afirma que o formato digital ajudou a alcançar um público que não participaria das sessões presenciais.
E2	Para o entrevistado dois não se pode dizer que houve representatividade uma vez que não houve diversidade, principalmente de migrantes e imigrantes.
E3	Para o entrevistado 3 não houve representatividade de todos os interessados apesar de toda divulgação e é preciso um reforço para alcançar aqueles que não participam ativamente da vida cívica. Com relação à representatividade das crianças e jovens, esta lacuna fica preenchida com o trabalho específico realizado com eles.
E4	A maior participação tem sido de pessoas que já estão envolvidas e engajadas na vida cívica e normalmente são os homens que estão ligados a estas questões, contudo a participação das mulheres aumentou claramente nas sessões online, provavelmente porque nas presenciais é mais difícil conciliar as deslocamentos e o horário das reuniões (ao fim do dia) com as responsabilidades domésticas.
E5	Para o entrevistado 5 foi feito um esforço para que houvesse a representatividade de todos mesmo que nem todos comparecessem nas sessões.
E6	Acha que a representatividade de todos não foi completa.
E7	Acha que a representatividade poderia ter sido maior quanto ao número de participantes e alguns atores que deveriam ter estado não estiveram. Atribui que a transição para o digital de forma repentina não permitiu alavancar uma participação maior. Acha que em um contexto em que houvesse mais tempo de comunicação as pessoas teriam se envolvido mais.

E8	Não estavam todas representadas. O confinamento diminuiu a divulgação boca a boca e muitas pessoas não participaram. Houve a presença de muitas pessoas na parte do ensino, muitas associações, mas faltou uma representação maior da parte empresarial.
----	--

Questão 1.d) Influência das partes interessadas no processo participativo. (Fonte: Autora)

INFLUÊNCIA DAS PARTES INTERESSADAS NO PROCESSO PARTICIPATIVO	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1					x
Entrevistado 2			x		
Entrevistado 3				x	
Entrevistado 4			x		
Entrevistado 5				x	
Entrevistado 6					x
Entrevistado 7				x	
Entrevistado 8				x	
AVALIAÇÃO TOTAL: 32 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.d) Influência das partes interessadas no processo participativo. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Apesar do processo não estar finalizado, os técnicos estão bem engajados em enquadrar os contributos nos objetivos do PDM, principalmente porque houve um alinhamento entre os pensamentos dos técnicos e dos cidadãos.
E2	Houve influência de quem participou.
E3	Houve influência tanto dos cidadãos quanto de atores específicos que nas sessões temáticas, colocaram de modo direto suas opiniões e sugestões.
E4	Para o entrevistado 4, apesar do processo estar em andamento, os contributos já estão sendo sistematizados e organizados de acordo com os eixos temáticos do PDM, o que mostra e este interesse direciona para o entendimento de que os resultados serão influenciados pelos contributos dos cidadãos.
E5	Acha que é difícil facultar uma nota uma vez que ainda não há de facto um resultado obtido. Contudo diz que a influência nos resultados está relacionada com a

	capacitação dos atores e que há uma forte possibilidade de muitos contributos estarem traduzidos no PDM e neste sentido classifica com quatro.
E6	Os contributos vão sempre influenciar na medida que estão na escala do PDM.
E7	A perceção dos técnicos muitas vezes é diferente dos cidadãos e da mesma maneira a perceção dos políticos também é. O que uns veem de uma forma, outros veem de outra e este diálogo enriquece as partes neste sentido de que nem tudo aquilo que vai se conseguir fazer (os técnicos) é possível porque não é este o entendimento dos cidadãos. Os cidadãos algumas vezes não tem a perceção técnica e não sabem que há uma legislação nacional que baliza as ações e não é uma mera decisão, mas são questões que impedem de ir mais longe.
E8	Dentro das sessões houve influência que é até onde consegue avaliar, mas não consegue afirmar o impacto e a influência efetiva no PDM. Nunca deixou de se rever nos porta-vozes.

Questão 1.e) Legitimidade. (Fonte: Autora)

LEGITIMIDADE	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1				x	
Entrevistado 2				x	
Entrevistado 3				x	
Entrevistado 4				x	
Entrevistado 5					x
Entrevistado 6					x
Entrevistado 7				x	
Entrevistado 8			x		
AVALIAÇÃO TOTAL: 33 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.e) Legitimidade. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Para o entrevistado 1 o processo foi legítimo principalmente pela sua transparência, pelo facto da pessoa ser ouvida e obter resposta, pela forma como se

	dá voz ao cidadão. Ainda acha que os números de participação poderiam ser maiores para alcançar uma maior legitimidade.
E2	Por ter sido aberto a todos e amplamente divulgado, é um processo legítimo.
E3	Para o entrevistado 3 o processo é legítimo uma vez que ele ultrapassa as obrigações legais de participação e promove um modelo participativo em que os cidadãos ao invés de opinarem em uma proposta que já lhes é apresentada pronta, eles fazem parte da construção desta proposta e as reuniões participativas não são resumidas a apenas duas como previsto por lei, mas são realizadas inúmeras sessões, superando mais uma vez a participação prevista por lei. O facto de os políticos e técnicos da Câmara se disponibilizarem a ser ouvintes e permitir que os cidadãos sejam os protagonistas, sabendo que podem ouvir algo que não lhes agrada é mais um incremento da legitimidade.
E4	Para o entrevistado 4, neste processo em que os cidadãos são chamados a participar em todas as etapas de construção do plano e são convidados a colaborar garante muito mais legitimidade, do que processos participativos previstos por lei que só tem obrigação convocar as pessoas duas vezes para uma validação de um plano pronto. O que falta para que se tenha uma legitimidade completa é resolver a questão da representatividade.
E5	Afirmou ser legítimo e idóneo.
E6	Afirma ser legítimo e em comparação com processos participativos padrão muitas vezes não conseguem ir ao encontro das sugestões dos cidadãos e no caso deste processo participativo, consegue acolher muitas das sugestões dadas.
E7	A participação não foi igual em todas as freguesias mas com as propostas que chegaram ao fim cumpriu com os objetivos propostos.
E8	Acha que sim apesar de achar que foi pouco participado e ficou com a impressão de terem havido convites “dirigidos” devido ao COVID.

Questão 1.f) Partilha da informação gerada. (Fonte: Autora)

PARTILHA DA INFORMAÇÃO GERADA	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1			x		
Entrevistado 2			x		
Entrevistado 3				x	

Entrevistado 4			x		
Entrevistado 5			x		
Entrevistado 6				x	
Entrevistado 7				x	
Entrevistado 8				x	
AVALIAÇÃO TOTAL: 27 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.f) Partilha da informação gerada. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	Ainda é preciso gerir a forma como o documento produzido é partilhado e como pode ser mais valorizado quando chega ao cidadão. São produzidos mapas de memórias, por exemplo, em que não foi dado o devido valor.
E2	Não justificou
E3	Há dois níveis de partilha que são fundamentais nesse processo. A partilha do resultado das sessões é feita pelas newsletters e pelo o mapa de memórias e é fundamental que seja devolvido sem atrasos. A partilha do tratamento e gestão das informações é apresentada no resultado do processo da revisão e nele deve constar que contributos foram e quais não foram acolhidos e o porquê. Deve também constar se vão fazer parte do plano diretor municipal ou se serão encaminhados para algum plano setorial e futuramente elaboradas.
E4	É preciso sempre devolver o resultado após a sessão e ainda falta divulgar informações de algum tempo atrás. É uma questão importante que as pessoas saibam que o contributo delas está a ser ouvido, tratado e integrado no plano.
E5	O entrevistado mencionou as redes sociais de alguns agentes diretos como o maior veículo de informação e feedback dos resultados das sessões. Achou que faltou a apresentação de um documento, seja em formato de ata, relatório ou resumo para dar conhecimento dos resultados aos participantes e que o único retorno mais concreto foi através da apresentação destes resultados nas sessões das etapas a seguir na apresentação de introdução à mesma. Mencionou que ao receber um convite para a sessão da sua freguesia recebia algum balanço das sessões.
E6	O processo não está finalizado, faltam as ações experimentais e por isso é uma questão em aberto.

E7	Para o entrevistado 7 a partilha foi dada ao fim das sessões, as ações irão contribuir para dar continuidade na partilha dos resultados e o restante será divulgado no final do processo participativo. Não avaliou com clareza porque considera que ainda não foi dado por encerrado o processo da partilha.
E8	Como a divulgação dos resultados existentes foram recebidas por e-mail e está disponível no site, não achou suficiente. Tinha muita qualidade, mas faltou ser disseminado. Fez uma crítica às memórias por ser uma ação emotiva do território e faltou uma busca daquilo que se relaciona com o PDM.

Questão 1.g) resolução colaborativa dos problemas e propostas. (Fonte: Autora)

RESOLUÇÃO COLABORATIVA DOS PROBLEMAS E PROPOSTAS	ESCALA				
	1	2	3	4	5
Entrevistado 1					x
Entrevistado 2	x				
Entrevistado 3			x		
Entrevistado 4			x		
Entrevistado 5					x
Entrevistado 6				x	
Entrevistado 7			x		
Entrevistado 8					x
AVALIAÇÃO TOTAL: 30 de 40					

1:Muito Ruim; 2: Ruim; 3: Suficiente; 4: Bom; 5: Muito Bom.

Síntese das respostas à questão 1.g) resolução colaborativa dos problemas e propostas. (Fonte: Autora)

SÍNTESE	
E1	O entrevistado acha que o modelo funciona muito bem. o diagnóstico foi bem construído uma vez que poucas questões de interesse individual não se transformaram em questões de interesse coletivo. A escolha das ações experimentais é a tradução do processo de resolução coletiva já que as pessoas construíram as propostas em continuidade do diagnóstico anterior realizado e não necessariamente pelos mesmos participantes. E, uma vez que as ações experimentais tem ser construídas em conjunto, tem que ser factíveis e tem que ser executadas pelos participantes, houve muito debate e interesse e exemplifica com uma fala recorrente

	em muitas sessões: “ah, eu não preciso mais complementar porque concordo com que os outros falaram”.
E2	Ao contrário, para o entrevistado dois a dinâmica de recolher contributos individualmente, escutando e registando o que o cidadão diz, não permite uma construção coletiva de proposta e a participação precisa ser produtiva e quanto mais construção coletiva, maior é a qualidade da participação resultando em um compromisso maior e faltou uma participação mais colaborativa na construção das soluções por parte dos técnicos.
E3	Para o entrevistado três a metodologia de cada um ter seu tempo para partilhar tem funcionado mais como uma recolha de propostas e enquanto um cidadão partilha suas questões os seguintes se contaminam com o que escutam antes de falarem. Neste sentido a resolução colaborativa resulta mais da sistematização a posteriori do que propriamente na sessão. O resultado acaba por ser uma resolução colaborativa, mas o enfoque da dinâmica não é este.
E4	Há o intuito de promover a resolução colaborativa, contudo por conta do tempo limitado não ocorrem os debates para se chegar a uma solução conjunta.
E5	De acordo com o entrevistado o processo foi bastante colaborativo, democrático, progressivo, interativo tendo em vista que as pessoas podiam escolher duas questões e dentro das mais populares, as propostas foram desenvolvidas.
E6	A maioria falou de maneira global ao concelho e freguesia, poucos falaram em questões particulares, foi algo inovador. houve um consenso como o exemplo da escolha das ações experimentais. a diversidade pode ter controvérsia e a discussão - mas também são importantes para se chegar aos resultados. a discussão é sempre boa.
E7	Afirma que as sessões foram disformes no sentido de que em algumas houve mais concertação e em outras mais propostas avulsas e individuais. Havia pontos em comum e transversais a todas as sessões, mas foram mais concertadas numas do que noutras.
E8	Houve um esforço dos intervenientes de conciliar e chegar ao bem comum, mesmo que tivessem pensamentos divergentes.

Questão 2 e síntese das respostas das entrevistas. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 2	
O que você pensa acerca de uma plataforma digital colaborativa (de crowdsourcing) disponibilizada pelo município em que se pode aceder a qualquer altura no decorrer do processo participativo para que os cidadãos possam participar, sinalizando a sua opinião, debatendo e votando sobre os temas tratados?	
SÍNTESE	
E1	O entrevistado 1 concorda com o uso de uma plataforma digital colaborativa e acrescenta que este tipo de plataformas em que há um mecanismo de troca entre os usuários, seja para saber o que o outro pensa sobre um determinado assunto, seja para colaborar, deveria ser um requisito de transparência municipal, ultrapassando a obrigação de ser apenas um sítio que disponibiliza informações.
E2	Concorda em que deve haver uma plataforma digital colaborativa.
E3	O entrevistado 3 concorda que é uma tendência que tem sido mais impulsionada devido à pandemia, mas com a ressalva da representatividade.
E4	Concorda e acrescenta que é o futuro e que esta plataforma pode permitir alcançar mais pessoas assim como as sessões online fizeram. Observa a questão da representatividade seja pela falta de acesso ou pela iliteracia digital e a questão da necessidade de gestão e moderação das plataformas e o respetivo feedback dos resultados obtidos.
E5	concorda com o uso da plataforma para auxiliar as sessões de forma assíncrona.
E6	Acha muito importante usar meios que incentivem as pessoas a participarem e se envolver neste tipo de processos.
E7	Acha que incentiva a construção coletiva e a cultura de envolvimento participativo.
E8	Concorda. Acha uma ferramenta fantástica por ser flexível em relação ao tempo. Fez uma ressalva quanto a capacidade e entendimento de utilização deste tipo de plataforma, que certamente é mais fácil ser utilizada por pessoas mais jovens e neste sentido questiona até que ponto esta contribuição positiva.

Questão 3 e síntese das respostas das entrevistas. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 3	
Será que a utilização desta plataforma para identificar problemas poderia substituir a reunião presencial ou online de diagnóstico e propostas?	
SÍNTESE	
E1	O uso da plataforma deve ser um complemento porque a troca imediata só pode ocorrer em sessões, seja presencial ou online. Acrescenta que mesmo com todas as facilidades da plataforma, a resposta vai tender a passar por uma reflexão prévia antes de ser respondida, com os resultados mais semelhantes a inquéritos.
E2	Atualmente não substitui pela questão da literacia digital, sobretudo dos mais velhos, o que posteriormente pode mudar neste quesito. Ressalva que a sessão "cara-a-cara" <i>"...abarca a dimensão dialógica, o debate esclarece, permite a construção colaborativa..."</i> . Contudo acredita que em um contexto como o de Valongo, em que os debates não foram promovidos, a plataforma consegue substituir.
E3	Acha que a plataforma deve ser para auxiliar, não para substituir e que nesta posição, deve sempre ter a preocupação de manter o enquadramento que é sempre destacado nas sessões online sobre construção coletiva. o papel destas plataformas deve ser para apoiar, melhorar e ampliar os processos e não substituir.
E4	Substituir não, mas pode auxiliar em fases específicas como o diagnóstico por exemplo e as sessões sirvam para validá-lo. São um bom complemento no que diz respeito ao tempo limitado das sessões.
E5	Tem que ser complementar para não excluir as pessoas que não tem acesso digital como idosos, crianças ou até mesmo aqueles que não gostam de usar as tecnologias.
E6	As reuniões são importantes porque apenas recolher os contributos pode ser muito mais frio e distante e as reuniões são importantes neste aspectos.
E7	As reuniões enriquecem o processo.
E8	Acha que a plataforma vai permitir uma utilização mais fácil daqueles que já têm uma visão do município, mas que deve ser híbrido pois é importante haver a troca, ver as expressões faciais. Os comentários podem ter a tendência de extremar posições.

Questão 4 e síntese das respostas das entrevistas. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 4	
Que documentos ou informações são importantes serem disponibilizados na plataforma digital para o conhecimento dos cidadãos de modo a ajudá-los na identificação de problemas e na sugestão de propostas?	
SÍNTESE	
E1	É preciso apresentar conteúdos didático/pedagógicos acessíveis a todas as faixas-etárias e conteúdo técnico para atingir até os cidadãos mais capacitados, que trabalham no tema em discussão. O conteúdo deve ser disponível a todos, inclusivo e transparente.
E2	Para o entrevistado 2 devem estar disponíveis. Deve apresentar mapas, fotografias, planos e documentos explicativos sobre os mesmos em linguagem acessível. Deve haver explicações sobre a atividade que será desenvolvida de forma clara.
E3	O entrevistado 3 acha que não devem ser disponibilizadas informações demasiadamente técnicas pois o intuito é perceber a visão do cidadão dentro das suas experiências pessoais e não transformar cidadãos em técnicos. Acrescenta que o trabalho dos cidadãos não substitui o trabalho dos técnicos.
E4	Acha que deve ser disponibilizado o máximo de informação possível, de forma clara e objetiva e curta para que não haja um desinteresse em acessar estas informações. Acha muito importante um enquadramento claro dos objetivos para não criar um entendimento errado e falsas expectativas induzindo a contributos fora de contexto e a atualização da informação de modo constante para manter a transparência do processo e o âmbito da discussão. É importante também estar disponibilizado o feedback das etapas do que já foi feito.
E5	É preciso enquadrar o ponto de situação dos temas a serem discutidos, criar uma baseline, um mapa de trabalho pois muitos cidadãos desconhecem trabalhos que estão em curso ou prestes a serem feitos e se as pessoas sabem de antemão não gastam o tempo em contribuir com uma ideia ou criticar porque não sabem que já estão a trabalhar nisso. A informação prévia deve existir para as pessoas tenham base para colaborarem a partir daí e não voltarem à raiz, dando assim, uma sugestão realmente contributiva.
E6	É importante explicar o que é o pdm em um vocabulário menos técnico e mais simples e explicar os objetivos para que as sugestões se enquadrem corretamente.

E7	É importante haver uma agenda de temas e limitar o dispersar para outras áreas que não são do interesse do pdm e enquadrar as temáticas no coletivo limitando o conteúdo individual.
E8	A cartografia é importante para referir as localizações. É preciso haver uma informação que impeça as pessoas de levarem seus problemas particulares ao invés de contributos a nível de freguesia ou concelho. Resolução do que é o PDM em uma linguagem acessível.

Questão 5 e síntese das respostas das entrevistas. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 5	
Quais as formas de mediação digital mais adequadas para obter um resultado? das seguintes alternativas - votação, debate, avaliação técnico/política, misto - qual lhe parece mais adequada e porquê?	
SÍNTESE	
E1	Para o entrevistado é um misto das opções apresentadas. A avaliação técnico/política é importante para definir quais propostas cabem e quais não cabem dentro do objetivo traçado. No entanto, dentro das propostas que cabem, a escolha de quais serão implementadas deve ser dos cidadãos, não dos técnicos ou políticos. O mecanismo da votação tem a limitação da representatividade no que tange o número de participantes. O debate, por sua vez, é uma forma positiva de chegar à deliberação.
E2	O entrevistado 2 exclui a votação e afirma ser um misto das outras. A exclusão da votação é justificada pela capacidade de mobilização de cada grupo representado e neste caso grupos com maior poder, mais organizados e com agenda definida sempre terão mais vantagens sobre outros grupos.
E3	Para o entrevistado 3 a decisão final é sempre política e técnica. A forma como se conduz uma votação pode induzir a escolha. A auscultação dos cidadãos tem de ser, sempre que possível, qualitativa para que a escolha técnica e política seja baseada em conteúdos que os permitam concordar ou discordar na hora da tomada de decisão. Acrescenta que é importante ter o cuidado de não transformar atividades de crowdsourcing em instrumentos de manipulação da opinião pública.
E4	O entrevistado 4 acha que deve ser um misto das formas de mediar uma decisão e acredita que o debate deve acontecer para alcançar a inteligência coletiva e esclarecer os pontos de vista alcançando um senso comum. Este debate deve ser guiado e ser

	seguido de uma validação técnica e científica para o casamento das duas partes em que um papel não substitui o outro.
E5	Para o entrevistado 4 a mediação deve ser política pois o PDM é de responsabilidade do município, não são decisões éticas ou que saem das competências dos municípios e devem ser políticas, <i>“se complicamos muito o processo de decisão não avançamos”</i> .
E6	Pensa que tem que ser um misto, que é preciso ouvir os cidadãos e realizar esta mediação, mas o processo sempre tem uma componente técnica e uma componente política e neste sentido uma avaliação técnico/política conjunta é muito importante.
E7	Afirma que a mediação mais adequada é o debate para gerar consenso e chegar a uma proposta de solução e acha que o exercício da votação e da avaliação política, a mediação pode não ser exercida.
E8	Deve se fazer uma apresentação factual, o debate, a votação e por último a avaliação técnica e a decisão política.

Questão 6 e síntese das respostas das entrevistas. (Fonte: Autora)

QUESTÃO 6	
Uma vez que as pessoas se sentem incentivadas a participar quando sabem que haverá algum retorno, na sua opinião acha que o sentimento de saber que foram ouvidas de maneira democrática e sua participação contribuiu de um modo geral é o suficiente como retorno? Ou acha que é necessário um compromisso do município de implementar efetivamente uma das propostas feitas pelos cidadãos? Ou Que diferentes tipos de retorno sugere?	
SÍNTESE	
E1	O entrevistado 1 afirma que <i>“a cultura de participação ainda é pouca para que o retorno seja só o participar, por outro lado eu acho que a maioria que participam sentem-se satisfeitas por participar”</i> e neste sentido acredita que as recompensas sempre são válidas para contribuir para alcançar mais participantes e mudar a cultura. Afirma que a participação tem que ser consequente pois quando as pessoas se dispõem a participar precisam ver os frutos da sua participação, ou seja, os seus contributos devem estar nos resultados e estes resultados tem que ser visíveis. Quando se diz que algo vai acontecer, tem que acontecer, até mesmo propostas não aceites tem que constar no documento com a justificação do porquê não foi aceite, caso contrário cai no descrédito e as pessoas não se engajam por saber que nada irá mudar.

E2	Para o entrevistado 2 o retorno aos participantes têm que ser real, tangível, palpável. Tem que haver um compromisso de implementação, independente da escala do pdm as pessoas colocam questões concretas que precisam ser assumidas pelos governantes, caso contrário as pessoas não participam mais. No caso das ações experimentais da metodologia de Valongo, as ações têm que ser feitas com o compromisso de serem firmadas e não para acabarem como uma experiência de fim de semana, <i>“as ações têm que ter causa e consequência”</i> .
E3	Muitas vezes ocorre um desfasamento entre a escala do PDM e a escala dos contributos das pessoas, por isso acha mais importante devolver o resultado do processo, tanto das propostas que serão concretizadas quanto das que não serão, <i>“a recompensa é saber que aquilo funcionou”</i> .
E4	Não se deve anunciar que haverá uma recompensa mas que será construído um plano com os contributos dos cidadãos e o retorno mais importante é as pessoas verem que realmente seus contributos fazem parte do plano. Caso contrário ficam com o sentimento que sua participação não resultou em nada. Também é importante que os contributos que não servem para o PDM sejam encaminhados para outros planos e as pessoas também vejam o resultado destes planos.
E5	Para o entrevistado, alguns fazem para cumprir o dever cívico, mas a maioria das pessoas não tem esta consciencialização. A gestão dos organismos públicos devem ser geridos como empresas no que se refere à eficiência em tudo o que fazem. Quando as pessoas sabem que há uma recompensa para a melhor sugestão, por exemplo, vão se esforçar para dar a melhor sugestão que conseguirem. As pessoas deveriam ser premiadas em processos participativos pois não dariam apenas sugestões, mas dariam soluções e as sugestões ruins seriam filtradas automaticamente porque não teriam a possibilidade de ganhar e quem quisesse concorrer iria bem informado para o processo, daria sugestões viáveis e úteis e o município teria excelentes sugestões e passaria rapidamente para a implementação.
E6	É importante estes dois retornos, que as pessoas percebam que foram ouvidas democraticamente para o seu próprio bem estar e que algumas propostas que sugerem sejam aplicadas, mostrando a importância dos seus contributos.
E7	Acha que as duas coisas são importantes. A recompensa pode ser expositiva, uma cerimônia, uma divulgação específica, a exposição e o reconhecimento público dão o sentimento de retorno.

E8	Apenas ouvir não vai valer. A ferramenta da ação experimental é muito positiva desde que seja enquadrada nos objetivos do PDM. O retorno será a resolução dos problemas.
----	--