

Instituto de Arquitetura e Urbanismo de São Carlos  
Universidade de São Paulo

**Edital Empreendedorismo Social**

VER A CIDADE / OFICINAS URBANAS

Professor Responsável  
**Miguel Antônio Buzzar**

São Carlos | março de 2019

## RESUMO

A cidade onde as pessoas moram, trabalham, circulam e se divertem, muitas vezes, possui uma dimensão opaca, na qual a falta de entendimento de sua produção e do funcionamento, comparecem como itens exclusivos do conhecimento erudito, não compartilhado pelo conjunto dos moradores. O Grupo de Pesquisa ARQUITEC do IAU USP, a partir de um projeto denominado Cartilha da Cidade, há mais de 4 anos realiza atividades em escolas, denominadas Oficinas Urbanas, procurando levar os temas urbanos para o ambiente de formação, a partir da troca de conhecimentos e experiências dos participantes das oficinas, incrementando o diálogo e a interatividade. As oficinas são organizadas para tratar os temas desenvolvidos pelo grupo na Cartilha (presentes no seu primeiro volume já impresso e nos temas de outro volume em elaboração) de uma forma dinâmica e lúdica, tendo como base o jogo "Agentes Urbanos e a Cidade Participativa". Desta forma, caminha-se no sentido de possibilitar uma melhor compreensão da cidade e da vida urbana, fomentando desta forma, a construção da autonomia política e social dos moradores, em outras palavras, contribuindo para a formação de cidadãos. O projeto VER A CIDADE / OFICINAS URBANAS, sem imaginar que pode sozinho dar conta da formação cidadã na sua totalidade, dando continuidade a trabalhos anteriores, pretende ativar, ou incrementar, processos, que auxiliem os moradores, em tese cidadãos, a se reconhecerem enquanto membros de uma sociedade, que sem ser homogênea, vive e constrói um lugar comum, a própria cidade. Para tanto, pretende associar a realização de novas oficinas, à realização de Ateliers de Capacitação para professores da Rede de Ensino, sobretudo pública, para que realizarem oficinas nas suas escolas. O projeto tem também o objetivo de elaborar um sítio eletrônico onde será disponibilizado o material das 7 versões do jogo, conforme a faixa etária e o público alvo, de forma a permitir que pessoas em qualquer lugar do país possam realizar as Oficinas Urbanas.

## INTRODUÇÃO

A cidade industrial desde a sua origem, no final do século XVIII, durante o século XIX e todo o século XX, alterou significativamente as relações dos seus habitantes com o espaço urbano e entre si. A cidade unitária, fisicamente delimitada por vezes com as suas muralhas foi fragmentada pelo crescimento populacional e pelas novas relações de produção e vida propiciadas pela indústria. A cidade industrial junto com a habitação social, constituíram-se em um único e grande tema da arquitetura e do urbanismo modernos, cuja concepção apontava uma ruptura com a cidade existente e a formulação de uma nova concepção urbana, distinta da vigente. A cidade foi pensada como uma grande unidade de produção e

seu vínculo com o espírito industrial da época marcou as concepções modernas. Entretanto, nas discussões arquitetônicas e urbanas, após a segunda guerra mundial, a cidade existente e suas qualidades passou a ocupar o centro de várias vertentes culturais. Na contramão do pensamento moderno, valores como identidade e pertencimento, foram incorporados pelos arquitetos e urbanistas e passaram a influenciar a prática profissional. O casal Alison e Peter Smithson no manifesto de Dorm postularam que “a rua estreita e tortuosa triunfa, onde a espaço projetado fracassa”. Gordon Cullen a partir de sua coluna no Periódico Architecture Review escreveu o livro “Paisagem Urbana” que até hoje impacta as discussões sobre a apreensão da cidade. Na mesma senda Kevin Lynch, nos livros, “A imagem da Cidade” e “What Time Is This Place? ”, discutiu de que forma indivíduos observam, percebem e se reconhecem na cidade. A defesa da Cidade existente, suas práticas e conformações, teve em Jane Jacobs não apenas uma defensora, mas também uma proponente de como preservar os sentidos urbanos tradicionais, argumentando no livro “Morte e Vida de Grandes Cidades Americanas” contra o que interpretava como planejamento urbano moderno, criticando as ações modernizadoras e postulando que a vida pública informal impulsiona a vida pública formal e associativa. Discutindo a rua convencional, objeto de crítica moderna, caracteriza-a positivamente como o espaço fundamental onde a diversidade urbana e a intensidade de usos ocorre. A partir dos contatos nas ruas é que pode “florescer a vida pública exuberante na cidade”. As formulações de Jacobs tinham como alvo o que chamou de “planejamento e desenho arquitetônico ortodoxos modernos” representado, no livro, por três urbanistas, Ebenezer Howard, Le Corbusier Daniel Burnham, paradigmas da história do urbanismo moderno. Mesmo que o reconhecimento no Brasil, dessa crítica ao pensamento moderno, tenha ocorrido de forma tardia, a concepção (moderna), baseada na negação da cidade pré-existente e na divisão das cidades em 4 monofuncionalidades, acabou por ser afetada e, atualmente, pode-se afirmar que a noção de diversidade de usos ilumina o pensamento urbano contemporâneo. Essa rápida discussão sobre a importância do reconhecimento da cidade existente não seria completa sem a lembrança de Ernesto Rogers que postulava pensar a arquitetura a partir das pré-existências ambientais, sobretudo, as construções históricas e de Aldo Rossi e seu livro “A Arquitetura da Cidade”. Nele, Rossi defende a cidade enquanto estrutura única, socialmente edificada. A cidade não deve ser interpretada prioritariamente como uma unidade de produção, as funções mudam e os edifícios ficam. A racionalidade para Rossi, sua visão da razão moderna, consistia em preservar a cidade enquanto obra maior da cultura. A cidade como estrutura única construída ao longo do tempo é a cidade da memória, das experiências coletivas, portanto, deve ser preservada e não “substituída” pelos processos de intervenção e modernização depredatória urbanas.

No Brasil, as questões e problemas urbanos são candentes. O modelo econômico de industrialização brasileira que não incorporou os custos de moradia nos salários, aliado à incapacidade do Estado em financiar ou promover a produção de moradia em larga escala e à enorme quantidade de terra disponível no entorno das cidades, deu origem às periferias desassistidas de equipamentos e serviços urbanos, consolidando a segregação socioespacial. Para Vilaça:

O mais conhecido padrão de segregação da metrópole brasileira é o do centro x periferia. O primeiro, dotado da maioria dos serviços urbanos, públicos e privados, é ocupado pelas classes de mais alta renda. A segunda, subequipada e longínqua, é ocupada predominantemente pelos excluídos. (VILLAÇA, 1998, p. 143)

Para Vilaça (1998), “o espaço atua como um mecanismo de exclusão”, torna-se um dispositivo de separação das classes sociais por grandes distâncias, um indutor de exclusão socioambiental e de todo tipo de discriminação [social, econômica, étnica, etc.], marcando e delimitando aqueles que observam o direito à cidade e aqueles que são excluídos dos benefícios e serviços urbanos.

Mesmo sendo constituinte da estruturação espacial das cidades brasileiras em todo o século XX, o padrão centro x periferia, conheceu recentemente uma reconfiguração com a migração das elites para a periferia em busca da “segurança”, sobretudo nos condomínios fechados. Ou seja, para Caldeira o novo padrão de estruturação espacial das metrópoles brasileiras, mas também já verificado em cidades médias, adotado pela elite é marcado pelo isolamento em relação ao restante da cidade e se ampara na defesa frente a violência urbana. Além da segurança, um rol de justificativas compõem essa movimentação; a busca por uma suposta melhor qualidade de vida longe das atribuições que a cidade gera, tranquilidade, lazer, conforto e, evidentemente, status.

Tal situação gerou uma proximidade espacial muito próxima entre as elites que se mudaram para a periferia e os antigos moradores de baixa renda. Entretanto, tal proximidade não implica em uma integração social. Pelo contrário, as barreiras visíveis, como os muros dos condomínios, refazem a segregação sócioespacial.

Para Teresa Pires Caldeira (2000) os espaços ocupados pela elite são definidos como enclaves fortificados:

espaços privatizados, fechados e monitorados, destinados a residência, lazer, trabalho e consumo. Podem ser shopping centers, conjuntos comerciais e empresariais, ou condomínios residenciais. (...) Por serem espaços fechados cujo acesso é controlado privadamente, ainda que tenham uso coletivo e semipúblico, eles transformam profundamente o caráter do espaço público. (CALDEIRA, 2000, p. 11-12)

O discurso da violência, em grande parte serve para escamotear a opção pelo isolamento, cuja essência reafirma a distinção e a desigualdade social que caracterizam as nossas cidades.

A cidade da memória, a cidade da cultura de Rossi, esbarra na obstrução do direito a cidade para a maioria da população. Sua existência condicionada à dimensão sócio-econômica, tornam a cidade, sua estrutura, seu funcionamento opaco, porque, valendo-se da conceituação de Villaça, a organização espacial da cidade imprime a exclusão social, que promove a exclusão da própria cidade e do conhecimento sobre ela e seu funcionamento.

Há como visto, uma rica discussão sobre a cidade e seu lugar na vida dos seus moradores. Sem pretender solucionar as fissuras sociais decorrentes e alimentadas pela estruturação urbana de nossas cidades, há uma outra possibilidade de se colocar frente a discussão sobre o uso diário da cidade e seu funcionamento. Pensando de forma reversa, se a atual condição urbana acarreta um desconhecimento sobre a cidade, a concepção que ilumina a proposta desse projeto de extensão é a de investir para tornar o conhecimento sobre o funcionamento da cidade, um conhecimento crítico que possa estimular, ou auxiliar o estímulo da dimensão cidadã e cultural e a necessária vivência urbana. Sem imaginar que existe um processo mecânico que separa a dimensão social e cultural da funcional, mas entendendo que há um distanciamento entre ambas, a ideia é utilizar a dimensão funcional como dispositivo para estimular a dimensão cidadã e cultural.

Nesse sentido, a proposta dos projetos desenvolvidos a partir do mote da Cartilha da Cidade é a de informar de forma direta, interpretativa e ilustrada os temas e questões presentes na cidade e as oficinas urbanas desenvolvidas durante o aperfeiçoamento dos projetos, sobretudo em escolas públicas de ensino fundamental e médio [nesse caso em uma escola privada], mas também com público universitário representam protótipos reais de um programa público de incremento da formação cidadã. O projeto aqui proposto, como observado, tem como pressuposto a continuidade e o aperfeiçoamento dos anteriores, que já produziram um volume da Cartilha da Cidade, está elaborando outro, realizou um atelier para divulgação e formação de parceiros dos projetos e, principalmente, executou 3 conjuntos de oficinas em escolas públicas, na EE Professor Bento da Silva César, na EE Jesuíno Arruda e na EE Prof. Antônio Adolfo Lobbe, uma oficina no Colégio CAASO, uma oficina no VI Seminário Regional DOCOMOMO São Paulo [realizado em São Carlos] e outra oficina no IV Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo - ENANPARQ [realizado em Salvador].

## **ORIGEM DO PROJETO**

A Rede de Pesquisa da FINEP – Morar.TS – “Desenvolvimento de tecnologias sociais para a construção, recuperação, manutenção e uso sustentável de moradias, especialmente Habitações de Interesse Social e para a redução de riscos ambientais” - CONVÊNIO 01.11.0025.00, definiu como marco conceitual de Tecnologia Social, que as soluções técnicas para os problemas de moradia e urbanos pressupõe a participação ativa dos envolvidos e afetados por esses mesmos problemas. Há uma crítica ao desenvolvimento tecnológico convencional que seria voltado ao mercado e não às soluções dos problemas que afligem a maioria da população. A participação passa a ser uma forma necessária de interlocução entre aqueles que detém o conhecimento técnico e os que possuem as necessidades materiais, como moradia. O mesmo pensamento pode ser transposto para a relação da maioria da população com a sua cidade, daí a ideia de uma Cartilha acessível e das oficinas urbanas e, portanto, foi no âmbito da rede Morar,TS que o projeto Cartilha da Cidade conheceu sua primeira formulação integrando uma das metas da equipe do IAU USP, formada pelo Grupo de Pesquisa Arquitect, participante da rede.[1]

### **Desenvolvimento dos Projetos Cartilha da Cidade e Oficinas Urbanas**

Com o Programa Aprender com Cultura e Extensão (2015/2016) surgiu a oportunidade de dar continuidade ao trabalho iniciado na Rede Morar.TS. Assim, foi proposto o projeto Manual de Uso da Cidade, que agregou bolsistas de Iniciação Científica, tendo como objetivo central definir os temas do primeiro volume da Cartilha. Tendo como horizonte que a vida na cidade deveria compor o aprendizado sobre a própria cidade, podendo estabelecer ligações com as disciplinas tradicionais das escolas, foi definido como público alvo das oficinas os alunos do 7º e do 8º ano do Ensino Fundamental. Os seguintes temas foram propostos: Vegetação Urbana (arborização); Mobiliário Urbano; Energia Elétrica e seus Impactos ambientais; Usos da Energia: consumo dos equipamentos; Iluminação Pública; Mobilidade; Resíduos sólidos (incluindo as destinações); Águas nas cidades; Esgotamento Sanitário, e definiu-se que a publicação, sem abrir mão de textos explicativos consistentes, deveria explorar o uso de ilustrações para reforçar ou completar as informações e estimular a reflexão sobre as questões urbanas.

Com o Programa Unificado de Bolsas da USP (PUB – 2016/2017), foi possível através do projeto MANUAL DE USO DA CIDADE / CONTINUIDADE, agregando novos bolsistas, terminar os textos dos temas anteriormente descritos e o projeto gráfico do volume (para ser impresso) e de forma associada à produção do volume, deu-se consequência ao que estava presente desde o projeto Morar.TS, a elaboração de apresentações em mídia digital dos temas, visando a realização de oficinas urbanas em Escolas para o público definido (7º e 8º

anos do ensino fundamental). A primeira Oficina Urbana, dividida em 6 sessões, com os temas descritos, foi realizada na Escola Estadual Bento da Silva César, no bairro de Santa Felícia, na cidade de São Carlos, SP. Além da utilização de animação digital, a oficina possibilitou experimentar novas dinâmicas de aprendizado e, ao mesmo tempo, permitiu aperfeiçoar a própria linguagem do volume impresso, a partir do relacionamento com os estudantes. A interação com os estudantes foi muito enriquecedora e incentivou a formulação de um novo projeto para o edital PUB seguinte.

No projeto CARTILHA DA CIDADE E OFICINAS URBANAS (PUB 2017/2018), levando em consideração as oficinas realizadas, o volume da Cartilha da Cidade foi revisto e projetou-se um novo volume com novos temas. Mas, sobretudo, fruto da experiência anterior, as Oficinas Urbanas ganharam uma maior densidade e novas relações de aprendizado foram investigadas e desenvolvidas.

Com a participação de novos bolsistas foi realizada uma rodada de duas oficinas, com dois dos temas apresentados anteriormente na EE Bento da Silva César, para alunos da mesma faixa escolar. Essas duas oficinas, que também serviram para integrar os novos bolsistas na dinâmica do projeto, foram realizadas na Escola Estadual Jesuíno de Arruda, também na cidade de São Carlos. Na sequência, com um domínio maior da temática, por parte dos novos bolsistas, foi decidido explorar novas formas interativas de produção e transmissão do conhecimento e ampliar o perfil do público das Oficinas.

Além do desenvolvimento das oficinas, através de projeto aprovado no Edital Santander/USP/FUSP 2017 foi possível publicar 600 exemplares do primeiro volume da Cartilha da Cidade, o que significou um salto no trabalho dos participantes da Cartilha.

### **“Agentes Urbanos e a Cidade Participativa”**

As oficinas demonstraram o potencial que as relações de aprendizado possuem a partir da interação entre os pesquisadores da Cartilha e o “público alvo”. A cada sessão das oficinas processos interativos eram concebidos e o envolvimento dos participantes demonstrava a interação com os temas da Cartilha. Visando, justamente, expandir a interatividade nas oficinas, estratégia que se mostrou muito positiva, foi elaborada uma concepção mais dinâmica e colaborativa, distinta dos moldes tradicionais de transmissão de conhecimento. Tendo isso em vista, e buscando uma relação horizontal entre os alunos e os membros do grupo da Cartilha, repensou-se as oficinas a partir do modelo de jogo, posteriormente intitulado “Agentes Urbanos e a Cidade Participativa”.

A atividade foi estruturada segundo o estudo do jogo “World Peace Game”, desenvolvido pelo professor John Hunter, que introduz problemas mundiais, na perspectiva que sejam equacionados pelos alunos/participantes do jogo, divididos em grupos que representam organizações mundiais. O objetivo é que da interação, do diálogo, sejam elaboradas soluções dos problemas. Ou seja, a participação crítica e ativa é o mote do equacionamento dos problemas, algo que se liga com os objetivos presentes desde o projeto inicial de Tecnologia Social. No caso do jogo criado para a Cartilha, pretendeu-se aproximar temáticas urbanas ao cotidiano dos estudantes, portanto, adaptando o jogo para a escala da cidade, seus problemas e conflitos.

A segunda etapa foi pensar em situações-problemas que seriam peças-chaves para a dinâmica do jogo. De certa forma, todas as situações colocam em relação e no limite em conflito os alunos, tornados agentes e seus interesses específicos e, acima de tudo, com essa situação ativa-se discussões relevantes para a formação cidadã.

Na sequência foram definidos os agentes e seus perfis sociais. Dentre todos os agentes de uma cidade genérica foram escolhidos oito: Prefeitura, Câmara, Secretarias (Planejamento, Educação, Saúde, Transporte, Moradia e Meio Ambiente), Ministério Público, Associação de Moradores, Movimentos Sociais, ONG e Empreendedor Imobiliário. Para cada um dos agentes, foi elaborada uma descrição de seus perfis, sintetizados em uma ficha. Por fim, foi confeccionada uma maquete urbana genérica (tabuleiro do jogo) servindo de suporte para elucidar a territorialização das situações-problemas de uma cidade imaginária e permitir que as ações dos agentes ganhassem concretude.

De colaborativa, ao mesmo tempo lúdica e crítica, o jogo aborda as disputas urbanas por direitos (moradia, transporte, serviços, etc.) e melhores localizações, elucidando em situações distintas os limites e possibilidades da efetivação do direito à cidade, compreendido segundo definição lefebvriana de direito de criação e fruição plena do espaço urbano e social (LEFEBVRE, 2011, p. 105-106), questionado em função da desigualdade territorial (MARICATO, 2013) que as situações do jogo apresentam, permitindo a identificação do que foi definido como “déficit de cidade” (ROLNIK, 2016).

De forma ao jogo ganhar intensidade, os participantes são organizados como agentes que discutirão três situações-problemas, propostas uma por vez, de acordo com seus interesses e posicionamentos. Objetiva-se uma proposta comum a todos os agentes, tentando conciliá-los em prol do bem coletivo da cidade. O jogo é pensado como um

dispositivo para reconhecer e impulsionar o exercício da alteridade, fundamental para a construção de um convívio democrático:

Em nossa convivência urbana, em que milhares de pessoas habitam um mesmo espaço, separadas, muitas vezes, apenas por finas paredes, mesmo quando não queremos, acabamos por ter que interagir com os "outros" de alguma forma.

Mesmo sem percebermos ou ainda sem dizer uma única palavra, ao nos confrontarmos com o estrangeiro, o não familiar, de alguma forma, nossas condutas, ações e pensamentos moldam-se a partir dessa interação. Essa interação entre o "eu", interior e particular a cada um, e o "outro", o além de mim, é o que denominamos de **alteridade**. Esse conceito parte do pressuposto de que todo indivíduo social é interdependente dos demais sujeitos de seu contexto social, isto é, o mundo individual só existe diante do contraste com o mundo do outro. (RODRIGUES, 2019).

O principal objetivo do jogo não é vencer, e sim que haja o debate de ideias e diálogo entre todos os agentes e com um desfecho, em princípio, satisfatório para todos, ou que coloque em perspectiva uma solução que contemple interesses distintos, aproximando-se de uma situação real. Dessa forma, os participantes exercem o diálogo reconhecendo o outro, agindo de forma colaborativa, desenvolvendo um senso crítico sobre a cidade e, espera-se, contribuindo para a formação cidadã.



Figura 1: Situações-problemas propostas para a dinâmica do jogo. Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade, IAU-USP, 2018

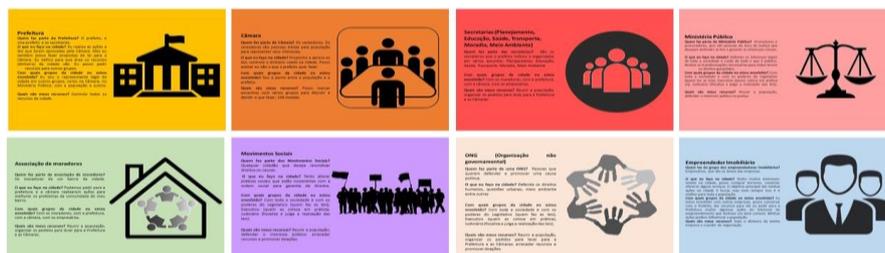


Figura 2: Fichas de apresentação dos Agentes Urbanos. Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade, IAU-USP, 2018

Dinâmica da oficina:

- Apresentação da Cartilha da Cidade, e de seus membros e seus objetivos.
- Apresentação e Introdução do jogo, sua dinâmica e objetivos.
- Explicação dos agentes e divisão dos participantes em grupos de agentes.
- Apresentação da situação-problema.
- Debate de cada grupo a respeito da situação-problema, fomentado por cartas “pistas”, e, no caso das oficinas direcionadas a alunos de graduação em Arquitetura e Urbanismo, das cartas “Instrumentos Urbanos”.
- Pronunciamento dos grupos. Ou seja, quando os grupos apresentam suas propostas em relação as situações problemas.
- Debate e negociações entre grupos.
- Posicionamento e pronunciamento da decisão coletiva.
- Discussão e avaliação das temáticas abordadas e dos limites e potencialidades do jogo enquanto metodologia de ensino pedagógico, de processos participativos e de ações junto às comunidades e diversos públicos.



Figura 3: Maquete Ilustrativa. Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade, IAU-USP, 2018

### **Oficina CAASO**

Essa oficina foi a primeira em que houve a aplicação do jogo, sendo muito importante, pois obteve resultados condizentes frente ao esperado, principalmente, por conta da faixa etária dos participantes. Trabalhou-se com 40 alunos de ensino médio de idade entre 15 e 17 anos.

A oficina foi iniciada conforme a dinâmica acima apresentada, com a apresentação do projeto Cartilha da Cidade. Na sequência, as regras do jogo foram explicadas, e os alunos foram divididos em agentes e tiveram ciência das suas fichas com suas respectivas funções na cidade “hipotética”. Após a leitura das fichas, as dicas foram entregues e teve início o jogo propriamente dito. Percebeu-se uma “quebra do gelo” e então os jovens se tornaram mais participativos na dinâmica, por conta do interesse em resolver o problema principal.

A maquete, enquanto dispositivo físico de espacialização das situações problema, mostrou-se fundamental. A partir dela, os questionamentos apareceram, dúvidas surgiram e foram elaboradas pelos próprios participantes, com certo auxílio dos membros da cartilha, visando propor a solução do problema proposto, com base nos conhecimentos de dentro e fora da sala de aula. Depois da discussão inicial, cada grupo de agentes foi na frente da sala compartilhar suas opiniões sobre o problema (pronunciamento), com base nas suas respectivas funções.

Em seguida, um novo tempo para discussões e análise da maquete foi disposto. Novas posições foram tomadas, e após o fim da segunda rodada de discussões, pôde-se realizar um desfecho do jogo, seguido de um breve comentário, realizado pelos membros da Cartilha, sobre o resultado.

Pôde-se observar que os alunos do Colégio CAASO obtiveram um rendimento muito satisfatório no jogo. Participaram ativamente, bem como levantaram muitas questões que eram esperadas. Além disso, pôde-se obter, como análise da dinâmica, qual o tempo necessário para sua aplicação, visto que era uma dúvida recorrente, entre os membros do grupo. Isso foi importante para a preparação da oficina seguinte na Escola Estadual Professor Antônio Adolfo Lobbe. Logo, o tempo necessário foi de aproximadamente uma hora e meia.

Após a realização da Oficina, houve uma interação com os professores do Colégio, que se mostrou muito importante. Uma das possibilidades colocadas pela avaliação dos professores foi a de trazer temáticas do jogo para disciplinas dos alunos, por exemplo, trabalhar a questão das moedas dos agentes durante as aulas de Matemática.

De acordo com o feedback recebido pelos professores, a atividade ajudou os alunos em disciplinas que têm ou tiveram no ensino médio, como por exemplo biologia e geografia. Os professores relataram ainda a importância de se ter uma visão mais social diante de situações como desmatamento e realocação de moradores, ademais, citaram conhecimentos novos adquiridos no momento da dinâmica. Como melhoria, os professores do Colégio CAASO sugeriram que houvesse uma explicação mais detalhada sobre cada agente, podendo ainda haver uma espécie de monitor em cada grupo, para que pudessem tirar as dúvidas iniciais.

## **Oficinas e exposição na Escola Estadual Professor Antônio Adolfo Lobbe**

A realização da oficina na EE Professor Antônio Adolfo Lobbe foi um desafio, pois trata-se de uma escola para alunos do Fundamental I, portanto, com alunos que em princípio não compunham o público alvo das oficinas da Cartilha. Inicialmente, foi feita uma apresentação da Cartilha e da exposição, que ficaria montada durante aquela semana no pátio da escola, a USP e sobre a natureza da atividade de extensão. A exposição, era composta por painéis que apresentavam a partir de imagens e textos curtos, os temas da Cartilha.

Foram feitas seis sessões da oficina, durante a manhã e a tarde do dia 21 de maio, atendendo a 10 turmas da escola, com cerca de 20 alunos cada uma. Os alunos foram organizados para a oficina, tanto no turno da manhã como da tarde, da seguinte forma: primeiro ano; segundo e terceiro anos; quarto e quinto anos.

Algumas ações do jogo tiveram que ser alteradas, durante a sua realização, o que era esperado. Os alunos de primeiro a quinto ano tiveram muita dificuldade em incorporar o “ papel” de agentes na oficina. Dessa forma, o grupo teve que adequar a oficina para essa faixa etária. Embora os alunos tenham tido dificuldade, eles prestaram atenção nas informações que foram passadas. Um grupo de alunas, ao ler sobre a “situação-problema 1”, utilizou a informação de 300 famílias precisando de moradia para realizar cálculos de quantos prédios de quantos andares seriam necessários.

A interação com a maquete foi muito positiva, porém é necessária uma melhor estruturação da atividade, pois é muito importante, em salas com muitos alunos, manter todos integrados nas atividades. Em outras oportunidades, acreditamos que seja importante explicar melhor os elementos da maquete, pois muitos alunos ficaram em dúvida sobre cada bloquinho (edificação) e acabavam apenas “brincando” com os materiais. A ideia é sempre nos reportarmos a realidade que eles vivenciam, por exemplo, através de fotos de edifícios da cidade, com os correspondentes na maquete, por exemplo.

Com os primeiros anos, apenas apresentou-se a maquete e fez-se alguns questionamentos sobre a disposição e quantidade dos elementos nesta. Mas sempre há atitudes inesperadas, que demonstram a potencialidade da atividade. Em uma das sessões, um dos alunos redistribuiu todas as árvores da maquete para que todos os bairros tivessem arborização, apresentando uma preocupação de que esta deve estar em todas as áreas da cidade.

Na parte final de cada sessão, discutiu-se as ações pensadas pelos grupos e questionou-se sobre as alterações feitas na maquete. Algumas questões que foram levantadas foram o uso misto, a ideia de um parque ser fechado ou não e a distribuição de

equipamentos públicos na cidade, questões que em um primeiro momento, poderiam parecer distantes do repertório coletivo. É importante procurar, em todas as discussões, indagar sobre a realidade dos alunos como base para reflexão. Embora apenas um problema tenha sido resolvido por sessão, ao longo das discussões os alunos conseguiram identificar outros problemas e propuseram soluções; questionando situações, como o fato de haver apenas um posto de saúde na área da maquete toda, por exemplo. Os alunos logo percebiam e queriam colocar um equipamento de saúde em cada setor da maquete, para que toda a população fosse atendida. Na interação com os professores, após a Oficina, segundo a avaliação de uma das professoras, o jogo foi um método diferente para abordar as temáticas dadas em sala de aula e permitiu que os alunos conhecessem e exercessem novas formas de aprendizado.

### **Variações da oficina segundo público-alvo**

As primeiras oficinas, sobretudo, com a introdução do jogo, além de serem o meio de consecução dos objetivos da Cartilha, também, tiveram uma dimensão de laboratório, no qual as formas e dinâmicas propostas tiveram um uso real, o que obrigou sua avaliação. Assim, a partir das oficinas realizadas, considera-se que dependendo do público-alvo, principalmente em função da faixa etária, que o jogo deve passar por algumas adaptações, a fim de melhor adequá-lo aos conhecimentos e interesses de cada público, redimensionando os objetivos específicos do projeto, para cada faixa etária. Nesse sentido, a ideia foi a de elaborar variações e complementos do jogo, dependendo de cada público, no caso, alunos do Ensino Fundamental, Ensino Médio, alunos de graduação em Arquitetura e Urbanismo e/ou outros cursos relativos à discussão urbana/social, professores da rede pública.

Como exemplo dessas mudanças relativas às faixas etárias, foi pensado a inserção da dimensão monetária, do dinheiro como um instrumento adicional para as negociações, durante o jogo, nas situações que envolvem alunos do ensino médio e da graduação.

Além disso, também será introduzida a abordagem de recentes instrumentos da política urbana, sobretudo os relativos à indução e controle do desenvolvimento urbano, como as Operações Urbanas Consorciadas<sup>1</sup>, previstas no Estatuto da Cidade, Lei federal nº

---

<sup>1</sup> Segundo artigo 32 do Estatuto da Cidade: "Art. 32. Lei municipal específica, baseada no plano diretor, poderá delimitar área para aplicação de operações consorciadas.

§ 1<sup>a</sup> Considera-se operação urbana consorciada o conjunto de intervenções e medidas coordenadas pelo Poder Público municipal, com a participação dos proprietários, moradores, usuários

10.257/2001, e a consequente possibilidade de emissão de CEPACs<sup>2</sup>; a Outorga Onerosa do Direito de Construir<sup>3</sup> e o Consórcio Imobiliário<sup>4</sup>.

---

permanentes e investidores privados, com o objetivo de alcançar em uma área transformações urbanísticas estruturais, melhorias sociais e a valorização ambiental.

§ 2º Poderão ser previstas nas operações urbanas consorciadas, entre outras medidas:

I – a modificação de índices e características de parcelamento, uso e ocupação do solo e subsolo, bem como alterações das normas edilícias, considerado o impacto ambiental delas decorrente;

II – a regularização de construções, reformas ou ampliações executadas em desacordo com a legislação vigente.

III - a concessão de incentivos a operações urbanas que utilizam tecnologias visando a redução de impactos ambientais, e que comprovem a utilização, nas construções e uso de edificações urbanas, de tecnologias que reduzam os impactos ambientais e economizem recursos naturais, especificadas as modalidades de design e de obras a serem contempladas. (Incluído pela Lei nº 12.836, de 2013)" (BRASIL, 2001)

<sup>2</sup> Segundo página web da Prefeitura de São Paulo: "Os CEPAC (Certificados de Potencial Adicional de Construção) são valores mobiliários emitidos pela Prefeitura do Município de São Paulo, por intermédio da SP URBANISMO, utilizados como meio de pagamento de contrapartida para a outorga de Direito Urbanístico Adicional dentro do perímetro de uma Operação Urbana Consorciada. Cada CEPAC equivale a determinado valor de m<sup>2</sup> para utilização em área adicional de construção ou em modificação de usos e parâmetros de um terreno ou projeto" (<[http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/urbanismo/sp\\_urbanismo/cepac/index.php?p=19565](http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/urbanismo/sp_urbanismo/cepac/index.php?p=19565)>)

<sup>3</sup> "Art. 28. O plano diretor poderá fixar áreas nas quais o direito de construir poderá ser exercido acima do coeficiente de aproveitamento básico adotado, mediante contrapartida a ser prestada pelo beneficiário". (BRASIL, 2001).

<sup>4</sup> Segundo artigo 46 do Estatuto da Cidade, "1º Considera-se consórcio imobiliário a forma de viabilização de planos de urbanização, de regularização fundiária ou de reforma, conservação ou construção de edificação por meio da qual o proprietário transfere ao poder público municipal seu imóvel e, após a realização das obras, recebe, como pagamento, unidades imobiliárias devidamente urbanizadas ou edificadas, ficando as demais unidades incorporadas ao patrimônio público". (BRASIL, 2001)



Figura 4: Fichas de apresentação dos Instrumentos de Política Urbana. Fonte: Acervo do grupo Cartilha da Cidade, IAU-USP, 2018

### CONTNUIDADE DAS OFICINAS: OFICINA DO V ENANPARQ

Após as Oficinas descritas, foram realizadas mais 3 Oficinas Urbanas, a primeira no VI Seminário Regional do DOCOMOMO São Paulo, que pela temática do encontro foi centrada na questão de preservação do patrimônio arquitetônico e ambiental, a segunda no V Enanparq – Encontro da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo -, em Salvador e a terceira na Creche da USP em São Carlos. Esta atividade, que incorporou algumas das alterações e aperfeiçoamentos do jogo, foi muito elucidadora do potencial do Projeto da Cartilha. O ENANPARQ é um encontro de pesquisadores, professores e alunos (graduação e pós-graduação), principalmente de arquitetura e urbanismo. Como a Oficina do DOCOMOMO, também teve a participação de um público universitário, entretanto, maior e mais complexo e, sobretudo, envolvendo pesquisadores e professores. O resultado foi muito animador, a incorporação dos perfis dos agentes pelos participantes, pelo nível de conhecimento dos mesmos, foi muito consistente e a performance de alguns excederam quaisquer expectativas e imprimiram uma dinâmica muito forte às negociações em torno das situações problemas. Evidentemente, que a maioria dos participantes já eram conhecedores dos problemas urbanos, das desigualdades sociais presentes nas cidades, do fenômeno da

segregação sócio espacial e dos interesses econômicos que movem o mercado imobiliário, das legislações urbanas e de vários outros aspectos, portanto, a Oficina não tinha como objetivo apresentar essas questões. Mas o interessante é que os participantes puderam transpor seus conhecimentos para uma simulação da realidade nunca experimentada e esse exercício trouxe questionamentos ao próprio conhecimento.

Isso ficou patente na discussão final, após o término do jogo, onde os participantes expuseram a interação com os papéis, mas também as estratégias para lidar com as situações-problemas de uma forma, por um lado crítica, e por outra inovadora. Alguns participantes foram mais ativos nos seus papéis e isso criou dinâmicas muito específicas, onde fica claro que além de um conhecimento formal, as ações são fundamentais na disputa dos interesses urbanos e isso foi um aprendizado que o jogo possibilitou. A partir disso, vários participantes indagaram sobre a possibilidade do jogo ser utilizado em sala de aula como um disparador de exercícios de projeto urbano, além de vislumbrarem a possibilidade de realizarem oficinas em escolas de suas cidades e mesmo em outros contextos, como associação de moradores, o que vem de encontro com os interesses em ampliar o espectro de atuação do projeto da Cartilha.

## **CONTINUIDADE E AMPLIAÇÃO DA CARTILHA DA CIDADE: VER A CIDADE E OFICINAS URBANAS**

### **Formação de professores**

Como decorrência das oficinas e, também, do atelier realizado, tem-se que a Cartilha é um projeto de extensão, que também possui uma dimensão de pesquisa, em constante aprimoramento. Esse processo se amplia a cada oficina criada, entretanto, há atualmente um limite de sua ampliação, dado capacidade dos participantes do grupo em realizarem atividades. Sendo assim, uma das possibilidades verificadas pelo grupo, para ampliar a realização de oficinas, seria a de habilitar professores - do ensino fundamental e médio - para a aplicação do conteúdo da Cartilha e seus desdobramentos, nas suas escolas, explorando novos caminhos, como o da interdisciplinaridade, a partir do ensino de suas competências associado à discussão da cidade e à formação cidadã.

Entendendo que a dinâmica das salas de aula demanda interatividade e professores constantemente atualizados em suas práticas como docentes, as atividades da Cartilha que seriam aplicadas pelos professores contribuiriam para a vinculação entre o conteúdo aplicado pelo professor em sala de aula e situações reais presentes no espaço urbano. Com base no conteúdo passado pelo próprio professor, este estimulará com maior facilidade os alunos a

explorar os conhecimentos que possuem, apresentará um cenário urbano problematizado, vinculando os conceitos de disciplinas tradicionais aos problemas reais do espaço urbano.

A exemplo do Atelier realizado em 2017, uma das propostas do atual projeto é o de realizar na cidade de São Carlos, 4 (quatro) Ateliers da Cartilha da Cidade direcionados a professores do ensino médio e fundamental de capacitação para aplicação do jogo em suas escolas, mas que podem também incluir lideranças de associações comunitárias e de bairros. Em relação ao professores de São Carlos, um primeiro contato com a Secretaria Municipal de Educação já foi realizado e a perspectiva de interação com esse órgão mostrou-se muito positiva.<sup>5</sup> Por outro lado, o trabalho já realizado, incluindo o Atelier já permitiu contato com várias escolas e professores da Rede Estadual.

Os Ateliers seriam seguidos de reuniões com os docentes nas suas próprias escolas de forma a melhor elaborar cada oficina. No caso de lideranças, as reuniões em princípio serão realizados nos ambientes das associações.

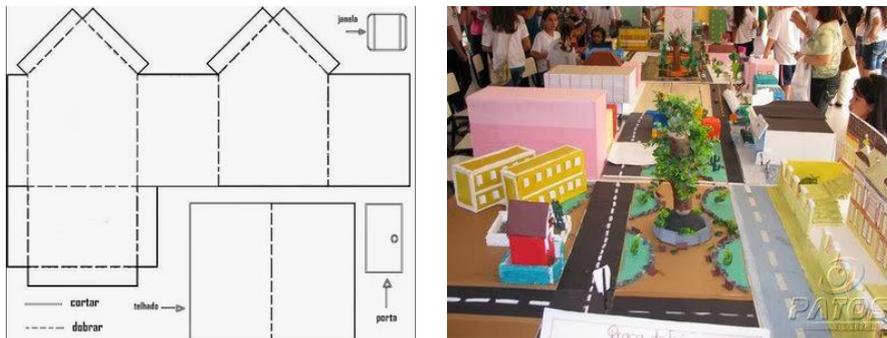
### **Kit Cartilha da Cidade**

As oficinas com as diferentes faixas etárias demonstraram a necessidade de elaborar versões diferentes do Jogo para cada faixa etária, a saber: pré-escola e primeiro ano do ensino fundamental; segundo e terceiros anos do ensino fundamental; quarto e quinto ano do ensino fundamental; Ensino fundamental 2; Ensino Médio; graduação, pós-graduação e professores de arquitetura e urbanismo ou disciplinas afins como geografia; e moradores em geral (participantes de associações, etc.), com grande possibilidade de ser uma versão muito próximo a do ensino médio.

Essas versões seriam disponibilizadas em um Sítio Eletrônico na WEB sob a forma de kits, com as instruções de cada versão do jogo, bem como o material e peças (de cada versão) para ser impresso (cartas, moeda, etc) e confeccionado (maquete e os blocos de edifícios sob a forma de moldes para imprimir e montar), além dos respectivos manuais.

---

<sup>5</sup> No dia 08 de março a Secretaria de Educação do Município realizou uma Jornada pela Educação, com o lema Educar para Transformar que se alinha em grande parte aos objetivos da Cartilha, demonstrando a potencialidade de aderência do projeto junto a Prefeitura.



Exemplo de bloco para imprimir e montar e maquete <http://www.educarx.com/2013/10/molde-de-casas.html>

### **Sítio Eletrônico da Cartilha da Cidade**

Os Kits serão disponibilizados em um Sítio Eletrônico da Cartilha da Cidade que também servirá como meio de interação de todas as oficinas e experiências realizadas, tanto pelos membros do Grupo de Pesquisa Arquitect, como por aqueles que viriam a realizar as oficinas a partir dos ateliers de capacitação, ou a partir da participação das oficinas, ou mesmo, em função do conhecimento da Cartilha e das Oficinas Urbanas propiciadas através do sítio. Além disso, o sítio conteria o volume I da Cartilha em formato digital, bem como os outros quando estiverem concluídos. Há um segundo volume da Cartilha sendo estudado a partir de outro projeto.

O Sítio seria o meio de atingir um público muito amplo. Como observado, a sua necessidade ficou evidente quando da realização da Oficina no V ENANPARQ, a maioria dos participantes queriam realizar experiências e oficinas em suas cidades e escolas e não tinham os meios para tanto. O Sítio viria para suprir e incrementar o lado prático de viabilizar a realização dessas oficinas e ao mesmo tempo seria também o “fórum” de divulgação e aperfeiçoamento das experiências. Como várias plataformas de jogos que existentes na WEB o sítio também poderá funcionar como uma plataforma de elaboração de novos jogos, de forma interativa. Nesse sentido, ele tem a vocação de centralizar o que pode ser denominado Rede Cartilha da Cidade.

Pretende-se que o sítio (a parte introdutória) e, sobretudo os “kits”, ou pelo menos um deles, possua uma versão em inglês (com possibilidade de realização e disponibilização em outras línguas também, como espanhol e/ou francês).

Deste modo, vislumbra-se que a Rede possa ter uma expansão e internacionalização das atividades e do jogo desenvolvido pela Cartilha da Cidade.

## OBJETIVOS

Tomando como pressuposto que empreender significa transformar uma realidade em que se está inserido e, no caso deste projeto sem incorporar a noção de lucro ou “ganhos financeiros”, que por vezes é associado ao tema do empreendedorismo social, o objetivo central dos trabalhos desenvolvidos a partir da Cartilha da Cidade que ilumina essa proposta de extensão é o de promover a cidadania a partir do debate e do diálogo acerca da cidade, seus recursos e serviços, bem como seu funcionamento e práticas, prioritariamente, junto aos alunos de escolas públicas e de escolas de arquitetura e urbanismo, mas, também, para um público maior, constituído pelos moradores das cidades em geral. A partir da percepção de que as cidades hoje possuem dinâmicas não satisfatórias, o projeto objetiva, através de práticas interativas, transmitir o conhecimento para que crianças e jovens, se apropriem de informações e ensinamentos relativos à cidade a fim de que construam habilidades para discuti-la apropriadamente. Nesse sentido, o projeto pretende contribuir para com a formação crítica de cidadãos comprometidos com a melhoria de sua realidade. A expectativa é de que a criança, jovem (estudantes do ensino fundamental, médio, graduação e pós), além de adultos percebam que são importantes agentes transformadores, que cada um representa uma força potencial para boas práticas e transformações. Interagindo a universidade com a sociedade, o impacto estimado é o de contribuir para a produção de conhecimento e o aprendizado associado ao trabalho de extensão, por conseguinte à prática cotidiana de cada indivíduo e da coletividade.

Os objetivos específicos consistem:

- na realização de 4 (quatro) oficinas de capacitação, denominadas Ateliers da Cartilha da Cidade, 3 Ateliers com professores da Rede Municipal de São Carlos e da Rede Estadual de Educação e uma com lideranças comunitárias. Esforços serão empreendidos para integrarem nos Ateliers de escolas privadas;
- na elaboração de um sítio eletrônico da Cartilha da Cidade, estruturado a partir do histórico e da conceituação do trabalho e terá:
  - uma versão digital do primeiro volume da Cartilha e incorporação digital do Volume 2 que está sendo produzido a partir de outro projeto;
  - Manual e todo material e peças para a reprodução de 7 (sete) versões do jogo “Agentes Urbanos e a Cidade Participativa”, de forma a possibilitar a realização de Oficinas Urbanas para a pré-escola e

primeiro ano do ensino fundamental; para o segundo e terceiro anos do ensino fundamental; para quarto e quinto ano do ensino fundamental; para o Ensino fundamental 2; para o Ensino Médio; para a graduação, pós-graduação e professores de arquitetura e urbanismo ou disciplinas afins como geografia; e para moradores em geral (participantes de associações, etc.).

- A realização de 4 Oficinas Urbanas diretamente sob responsabilidade dos membros do Grupo ARQUITEC de forma a possibilitar a interação direta da Universidade com a Sociedade, compreendendo que a realização das oficinas se constituem em momentos privilegiados da análise do trabalho formulado, de seu aperfeiçoamento e da produção de conhecimento sobre a cidade. Dessas 3 (três) oficinas serão realizadas em escolas da Rede Pública (municipal e/ou estadual) e uma oficina aberta para a população em geral, que será realizada no CDCC (Centro de Divulgação Científica e Cultural) da USP. Órgão dedicado à extensão e localizado fora do Campus da Universidade. A realização dessas oficinas implica na produção e/ou aperfeiçoamento de todo material e peças dos jogos nas versões dos públicos alvos das Oficinas (pelo menos 4).

## **PLANO DE TRABALHO E CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

### **Ações e detalhamento das atividades a serem desenvolvidas**

#### **Ação 1: Estudo de material produzido e bibliografia inicial**

Estudo dos materiais produzidos anteriormente pela Cartilha da Cidade, tanto o que já foi finalizado, como o que está em processo. Realização de leituras referentes aos temas a serem abordados pela Cartilha e pelas Oficinas para o desenvolvimento e aperfeiçoamento de um quadro de referências teórico-metodológicas.

#### **Ação 2: Realização do Ateliers Cartilha da Cidade para Capacitação**

A partir da apresentação da Cartilha e seus objetivos, são discutidas as dinâmicas das Oficinas Urbanas tendo como suporte o jogo Agentes Urbanos e a Cidade Participativa, considerando-se as versões das faixas etárias.

#### **Ação 3: Elaboração e Desenvolvimento do site**

Inclusão da versão digital do primeiro volume da Cartilha e incorporação digital do Volume 2 que está sendo produzido a partir de outro projeto. Produção digital do Manual e todo material e peças para a reprodução de 7 (sete) versões do jogo “Agentes Urbanos e a Cidade Participativa”.

**Ação 4: Realização das 4 Oficinas**

A da Oficinas pressupõe, como observado a preparação/ ou revisão de todo o material das mesmas (maquetes, volumes cartaz, moedas, etc).

**Ação 5: Relatório final**

Confecção do relatório Final.

**Cronograma Trimestral**

Ação/trim estre	1º trim	2º trim	3º trim	4º trim	5º trim	6º trim	7º trim	8º trim
Ação 1								
Ação 2								
Ação 3								
Ação 4								
Ação 5								

**MATERIAIS E MÉTODOS**

Um dos maiores desafios ambicionados pela Cartilha da cidade e por este projeto “Vera Cidade / Oficinas Urbanas” é aplicar uma atividade educacional que acompanhe o desenvolvimento tecnológico, científico e cultural da sociedade, contribuindo na construção de um novo olhar ao aluno através do aperfeiçoamento do modelo de ensino tradicional, com novas experiências e práticas de ensino. O processo de reforma na educação que rompe com estruturas rígidas de ensino é uma das principais questões da atualidade.

O método de aplicação da Cartilha e das Oficinas Urbanas é a aprendizagem baseada em problema (ABP), no qual de forma ativa e colaborativa os alunos/participantes discutem sobre qual seria uma possível solução em torno de um problema apresentado. O conhecimento prévio dos alunos/participantes é parte importante do processo e é relevante para a atividade, visto que a partir da solução apresentada pelos alunos/participantes, são feitas considerações por parte dos integrantes da Cartilha. A atividade feita de forma

cooperativa estimula a discussão e, portanto, desenvolve a oralidade e a capacidade analítica do aluno/participante.

Em consonância com novas possibilidades no contexto educacional as experiências ambicionadas buscam o professor como mediador do conhecimento, e os alunos/participantes não apenas receptores e memorizadores do conhecimento transmitido. É uma estratégia centrada no aluno/participante e no trabalho cooperativo, com contínuas interações críticas e reflexivas entre todos de forma a ser também uma atividade de produção de conhecimento.

Por meio da Cartilha objetiva-se também o aprendizado das competências de dimensão social, interpessoal e pessoal: Participar, compreender, valorizar, Intervir, relacionar-se, comunicar-se, cooperar, exercer autonomia, criatividade e liberdade. Espera-se como resultado da atividade a compreensão e contextualização do mundo real. A partir das habilidades dos alunos/participantes em raciocinar, se organizar e desenvolver argumentações sólidas que serão apresentadas para todo o grupo.

O desenvolvimento e aplicação da Oficinas dos temas da Cartilha permite inferir (a partir da análise da atividade e entrevistas com os professores que acompanharam a aplicação) que dentro do grande tema da cidade, podemos expandir o aprendizado para além do campo disciplinar da arquitetura e do urbanismo, assim a cidade como objeto de estudo permite um caminho de comunicação com todas as disciplinas tratadas no ensino básico, como a matemática, história, geografia, física e química.<sup>6</sup>

Espera-se que os Ateliers (Oficinas de Capacitação), o site e as oficinas urbanas com a aplicação do jogo “Agentes Urbanos e a Cidade Participativa”, possibilitem a ampliação da compreensão da cidade por parte dos estudantes do ensino fundamental, médio etc.

**Comentado [1]:** Ver professores envolvidos

O projeto possui grande potencial de continuidade e difusão. Uma das metas principais é o estabelecimento do projeto como grupo de extensão extracurricular do Instituto de Arquitetura e Urbanismo, com o objetivo de garantir o prosseguimento das atividades e estimular outras ações de extensão, um dos pilares da universidade pública.

---

<sup>6</sup> Motivados pela curiosidade e pela habilidade de investigação, alunos, por exemplo, da escola Antônio Adolfo Lobbe, em São Carlos, participaram de uma atividade da Cartilha que envolvia como problema principal a dicotomia entre a construção de moradias e a preservação da vegetação de determinado trecho urbano. Durante a atividade, alguns grupos fizeram cálculos matemáticos para descobrir o número de habitantes que seriam favorecidos pela construção de cada tipologia de edifício. Assuntos debatidos ao longo da disciplina de ciências também entraram em questão, como a emissão e absorção de CO<sub>2</sub> pela vegetação ali instaurada e a função deste ecossistema para a fauna e a flora da região.

A partir dos objetivos e das atividades propostas, os Indicadores são:

1. Oficinas de capacitação, denominadas Ateliers da Cartilha da Cidade, público alvo professores da Rede Municipal de São Carlos e da Rede Estadual de Educação:

Indicador 1: realização de 3 oficinas com o objetivo de contar em cada de 8 a 10 participantes, totalizando de 24 a 30 participantes;

2. Oficina de capacitação, público alvo lideranças comunitárias:

Indicador 2: Uma oficina com o objetivo de contar com a presença de 8 a 10 participantes);

3. Oficinas Urbanas em 3 escolas da Rede Pública de São Carlos, público alvo alunos das 3 escolas:

Indicador 3: realização das 3 Oficinas e semestres diferentes;

4. Elaboração do sítio eletrônico Cartilha da Cidade. Público Alvo, usuários da internet:

5. Indicador 4: implantação do Sítio Eletrônico com as versões do Jogo “Agentes Urbanos e a Cidade Participativa” e a versão digital da Cartilha da Cidade (volume I)

O projeto Ver a Cidade / Oficinas Urbanas é um projeto de extensão que também possui um caráter de pesquisa, sendo um diferencial da proposta. Além disso, pensar em metodologias de ensino e que se diferem da educação formal foi e é um desafio do grupo. O trabalho com membros de outros cursos, anos e também da pós-graduação, é muito positivo, por conta das trocas de experiências e aprendizado que cada um pode agregar ao grupo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. LEI Nº 10.257, DE 10 DE JULHO DE 2001. **Estatuto da Cidade**. Brasília, 10 de julho de 2001. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/Ccivil\\_03/leis/LEIS\\_2001/L10257.htm](http://www.planalto.gov.br/Ccivil_03/leis/LEIS_2001/L10257.htm)>. Acesso em julho de 2018.

CARLOS, Ana Fani Alessandri. **O Espaço Urbano: Novos Escritos sobre a Cidade**. São Paulo: FFLCH, 2007. Disponível em: [http://www.gesp.fflch.usp.br/sites/gesp.fflch.usp.br/files/Espaco\\_urbano.pdf](http://www.gesp.fflch.usp.br/sites/gesp.fflch.usp.br/files/Espaco_urbano.pdf)

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução: Rubens Eduardo Frias. São Paulo: Centauro, 2011.

MARICATO, Ermínia. **As idéias fora do lugar e o lugar fora das idéias**. In: ARANTES, desmanchando consensos. Petrópolis: Vozes, 2000. p. 121-192

MARICATO, Ermínia. **O direito à cidade depende da democratização do uso e a ocupação do solo**. Entrevista à Rede Mobilizadores COEP, em 16/12/2013. Disponível em: <<https://erminiamaricato.net/2014/04/08/odireito-a-cidade-depende-da-democratizacao-do-uso-e-a-ocupacao-do-solo/>>. Acesso: outubro/2017.

PREFEITURA DE SÃO PAULO. **CEPAC**. 02 de julho de 2010. Disponível em: <[http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/urbanismo/sp\\_urbanismo/cepac/index.php?p=19565](http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/urbanismo/sp_urbanismo/cepac/index.php?p=19565)>. Acesso em julho de 2018.

RODRIGUES, Lucas de Oliveira. "Conceito de alteridade"; Brasil Escola. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/conceito-alteridade.htm>>. Acesso em 10 de março de 2019.

ROLNIK, Raquel. et al. **Nosso grande problema não é o déficit de moradia, mas sim o déficit de cidade**. Entrevista concedida a Marco Weissheimer, 8/06/2016. Porto Alegre, Sul 21, 20/06/2016. Disponível: <<http://www.sul21.com.br/jornal/nosso-grande-problema-nao-e-o-deficit-de-moradias-sim-o-deficitde-cidade/>>. Acesso: setembro/2016.

ROSALIA FILMS. **A paz mundial na sala de aula**. Vídeo. 2010. Disponível em Página web do TV Escola: <<https://tvescola.org.br/tve/video/especiais-diversos-a-paz-mundial-na-sala-de-aula>>. Acesso: maio/2018.

VILLAÇA, Flávio. **As ilusões do plano diretor**. São Paulo, Edição do autor, 2005.

VILLAÇA, Flávio. **O que todo cidadão precisa saber sobre habitação**. São Paulo: Global Editora, 1986.

VILLAÇA, Flávio. **Espaço intra-urbano no Brasil**. São Paulo: Studio Nobel: FAPESP: Lincoln Institute, 1998.