

Um modelo participativo para elaboração de projetos urbanos



Um modelo participativo para elaboração de projetos urbanos

Autores

Jacira Saavedra Farias (ETU/UFRJ)

Ricardo Lopes Correia (EICOS/UFRJ)

Ana Clara Meirelles de Miranda (ETU/UFRJ)

Vera Regina Tângari (PROARQ/FAU/UFRJ)

Ramon Miranda Chaves (PESC/COPPE/UFRJ)

Maria Dalila Rufino de Araújo (EICOS/UFRJ)

Maria Lis Paula de Moraes dos Santos (PROURB/FAU/UFRJ)

Ana Luiza Silva dos Santos (TO/UFRJ)

Luis Felipe Lima Mendes (FAU/UFRJ)

Francisco Procópio da Silva (ECO/UFRJ)

Capa e Ilustrações

Luis Felipe Lima Mendes (FAU/UFRJ)

Editoração Gráfica

Mônica Infante de Oliveira de Souza (ETU/UFRJ)



Universidade Federal do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2024

Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ
Escritório Técnico da Universidade - ETU/UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de
Comunidades e Ecologia Social - EICOS/IP/UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Arquitetura -
PROARQ/FAU/UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Engenharia de
Sistemas e Computação -PESC/COPPE/UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Urbanismo -
PROURB/FAU/UFRJ
Departamento de Terapia Ocupacional -TO/UFRJ
Escola de Comunicação - ECO/UFRJ

Apoio:

Parque Tecnológico da UFRJ
Fundação Coordenação de Projetos, Pesquisas e
Estudos Tecnológicos - COPPETEC
Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de
Pessoal de Nível Superior - CAPES
Centro de Filosofia e Ciências Humanas - CFCH/UFRJ

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

M689

Um modelo participativo para elaboração de projetos urbanos /
Jacira Saavedra Farias ... [et. al.]. - Rio de Janeiro: UFRJ, Centro de
Filosofia e Ciências Humanas, 2024.
26 p : il.

Esta publicação é um parceria das seguintes unidades da UFRJ:
Parque Tecnológico, ETU – Escritório Técnico da Universidade,
Programa de Pós-graduação EICOS do Instituto de Psicologia do
Centro de Filosofia e Ciências Humanas – IP/CFCH e Rede
CuideUrbe.

ISBN 978-65-88579-18-3 (on-line)

1. Planejamento urbano – Participação do cidadão. 2. Universidade
Federal do Rio de Janeiro (Campus da Praia Vermelha). I. Farias, Jacira
Saavedra. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro.

CDD: 711.4

Elaborada por Adriana Almeida Campos CRB-7 / 4.081

Índice

Apresentação	5
Introdução	6
Descrição geral da pesquisa	6
Metodologia	12
Metodologia para elaboração das dinâmicas?	12
Experiências	14
Dinâmica 1: Rolê no campus	14
Dinâmica 2: Ecomapa	22
Dinâmica 3: Jogo dos agentes	30
Dinâmica 4: Oficina colaborativa de desenho	35
Considerações finais	42
Referências	43

Apresentação

O conteúdo apresentado nesta publicação é o resultado de uma pesquisa realizada pela **Rede CuideUrbe** durante os anos de 2023 e 2024. O objetivo foi construir um modelo participativo para a elaboração de projetos urbanos na UFRJ, como parte das ações necessárias para implementação do Plano Diretor Físico-territorial 2030 da UFRJ, aprovado em 2023 pelo Conselho Universitário. A pesquisa foi apoiada por recursos do Parque Tecnológico geridos pela Fundação Coordenação de Projetos, Pesquisas e Estudos Tecnológicos (COPPETEC).

A **Rede para Participação Cidadã, Cuidado e Acompanhamento Urbanístico (Rede CuideUrbe)** tem como objetivo desenvolver metodologias participativas para elaboração de projetos urbanos. É uma rede multidisciplinar e interprofissional composta pela articulação de diferentes unidades, grupos de pesquisa e outros atores da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).



O modelo de trabalho da Rede centra-se na perspectiva do **Cuidado Urbano** enquanto um fenômeno relacional de apoio entre equipe e cidadãos para aprender, saber-fazer e viver a cidade. Este cuidado se alicerça em três grandes objetivos e componentes:

(i) viabilizar a participação até a consolidação do **desenho urbano** (especialização);

(ii) incorporar o uso da **tecnologia da informação** e conceitos de inteligência coletiva através de uma abordagem 'digital' - onde artefatos digitais e as experiências no 'mundo físico' são articulados para sustentar a participação no longo prazo e em larga escala;

(iii) considerar o **acompanhamento urbanístico** como uma relação de curto, médio e longo prazo. O acompanhamento é aqui entendido como relacional, contínuo e sustentado através da presença constante da equipe no território de ação. Nele, utiliza dinâmicas educativas para o letramento urbano, oferecendo suporte às atividades cotidianas da população e acolhimento de suas demandas sociais, potencialmente ampliando percepções e formas de participação no território.

A Rede para Participação Cidadã, Cuidado e Acompanhamento Urbanístico é composta pelo Escritório Técnico da Universidade (ETU-UFRJ), pelo Departamento de Terapia Ocupacional (DTO) através do Laboratório de Estudos da Ocupação Humana e Tecnologias de Participação em Terapia Ocupacional (LEOH), pelo Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social (EICOS), Programa de Pós-Graduação em Arquitetura (ProArq), Programa de pós-graduação em Urbanismo (ProUrb). Conta com o apoio das agências de fomento para pesquisa e extensão CAPES/PROFAEX/UFRJ e CNPq. Além disso, nesta pesquisa, atuou em parceria com a Prefeitura Universitária da UFRJ, o Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) e a Coordenação de Engenharia da UNIRIO.

Introdução

Descrição geral da pesquisa

A pesquisa foi desenvolvida por uma equipe multidisciplinar composta de docentes, estudantes de graduação e pós-graduação, pesquisadores e técnicos administrativos em educação e adotou como campo de experimentação o campus da UFRJ na Praia Vermelha.

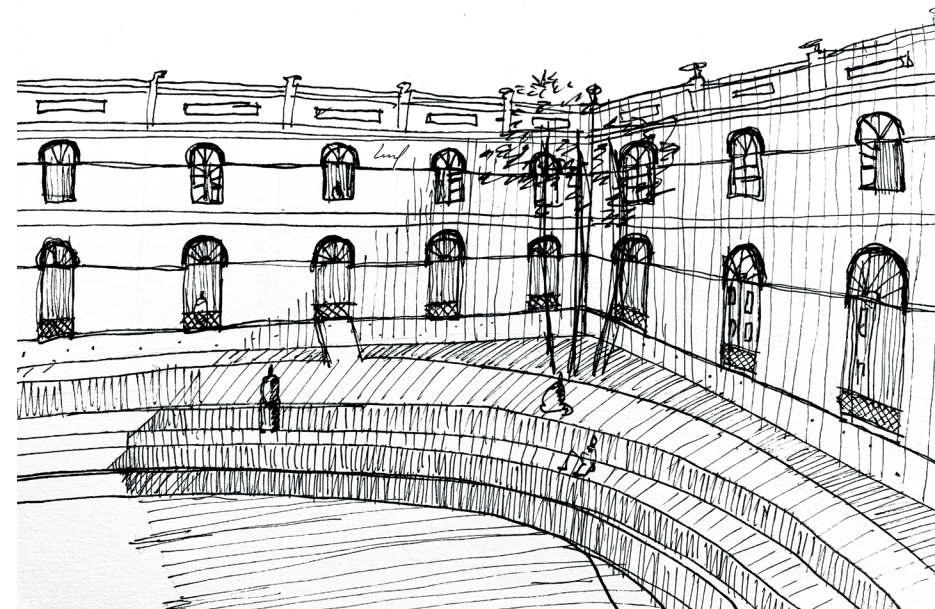


Conjuga conhecimentos dos campos da **psicossociologia**, através de teorias e instrumentos de promoção do desenvolvimento participativo e considerando aspectos subjetivos e sociocomunitários; da **ciência da computação**, por meio de ferramentas para capturar a inteligência coletiva e sustentar a participação de longo prazo e escala; e da **arquitetura e urbanismo** ao atuar para desenvolver e representar graficamente soluções de forma e caracterização para as propostas construídas através do modelo.

O processo de criação do modelo foi iniciado com ciclos de apresentações sobre pesquisas, experiências, instrumentos existentes, discussões livres e debates estruturados por dinâmicas de design thinking. Em seguida, os encontros atravessaram as fases de análise e síntese do problema; e criação e materialização das soluções.

As soluções foram definidas de modo a cumprir quatro objetivos: aproximar, mapear, construir e acompanhar. Assim, se estabeleceu a necessidade de realizar ao menos quatro encontros com o público-alvo: o primeiro para realizar uma aproximação ao campus e ao corpo social e também mapear os territórios significativos, seus problemas e potencialidades. O segundo para mapear os agentes que atuam no campus, a relação entre eles, os conflitos e os tipos de vínculos que são estabelecidos. O terceiro para construir propostas e diretrizes. E o quarto para espacializar as propostas e diretrizes definidas no terceiro encontro.

As dinâmicas foram aplicadas no campus Praia Vermelha entre março e julho de 2024, em dois ciclos iterativos. Espera-se que o modelo apoie a construção do plano de desenvolvimento para a Praia Vermelha, complementar ao Plano Diretor da UFRJ; e que seja replicável e aplicado sucessivamente nos outros campi da universidade.



Objetivos da publicação

Esta publicação tem como objetivo compartilhar, com o público amplo e com profissionais interessados no tema da participação social, as dinâmicas elaboradas no projeto de pesquisa. Intenciona-se que as experiências compartilhadas possam apoiar outros processos participativos para a elaboração de projetos urbanos de forma mais coletiva e democrática. Apesar de ter sido realizado em um contexto institucional, é possível adaptá-las e utilizá-las em outros contextos e realidades.

Por quê participar?

A participação é uma experiência que produz sentido social nas atividades que nos envolvemos na vida cotidiana. Seja na divisão das tarefas da casa, na associação de moradores, em um evento científico ou em um projeto comunitário sobre áreas de lazer no bairro, participar organiza o dia a dia e constrói papéis sociais que desempenhamos para atender às nossas necessidades e as de nossa comunidade.



Participar é o maior sentido de viver em comunidade. Se queremos cidades mais inclusivas, diversas e ambientalmente sustentáveis, o caminho é participar!

A participação, ou as participações, acontece em uma escala microsocial quando o envolvimento em atividades se dão na esfera primária, mais íntima da vida, como família, amigos e vizinhança. Ou em uma escala mais ampla, macrossocial, que também chamamos de “participação social” ou “participação cidadã”, quando o envolvimento se dá em atividades institucionais, em associações, partidos políticos

e esferas governamentais. É quando tomamos parte em decisões e atividades que influenciam toda uma sociedade e sua história.



Para participar de algo precisamos ter motivação ou intenção que cumpra algum sentido, que pode ser desde a identificação com um tema importante, ou pelos efeitos benéficos para as pessoas em um determinado lugar, bem como pela aprendizagem e produção de conhecimento. A participação se aprende!

Quando realizamos alguma atividade a partir da relação com outras pessoas temos a oportunidade de conhecer e transformar a nós mesmos e a realidade em que vivemos. No entanto, nem sempre sabemos ou temos consciência do poder de transformação que a participação tem. Por isso, as motivações e intenções, que são habilidades humanas, também precisam ser desenvolvidas para adquirirmos capacidade de realizar atividades.

Ter acesso a temas - seja por leituras, conversas, vídeos, entre outros meios - sobre questões presentes em nosso cotidiano é uma forma importante para termos consciência sobre o poder da participação. Chamamos isso de “letramento”, que é um processo educativo ou de letramento.



Entramos em contato com os temas da vida social, compreendemos como eles se manifestam em nosso cotidiano, seus conflitos e efeitos micro e macrosociais, e quais ferramentas são necessárias para manter ou alterar aquilo que consideramos, individual e coletivamente, bom e ruim. Aprendemos a nomear, simbolizar e a comunicar a realidade e, com isso, criar as estratégias para se inserir na vida social.

Não participar, não é necessariamente deixar de estar envolvido em alguma atividade, mas de não ter essa atividade reconhecida, significada, por aqueles que dela fazem parte - a isso, chamamos de marginalização.

O analfabetismo urbanístico, como definido pela urbanista Ermínia Maricato (2014), é uma expressão da marginalização a que muitos grupos sociais, sobretudo os mais vulneráveis, estão submetidos. As desigualdades socioterritoriais, as iniquidades nas oportunidades de acesso às políticas públicas e aos bens materiais e simbólicos essenciais à vida humana, forçam diferentes grupos à segregação, alienação e destituição de poder para tomarem parte da vida e de terem gestão sobre os seus futuros. Assim, um processo de letramento deve orientar a compreensão crítica da realidade e a sua transformação, tornando a participação uma ferramenta poderosa para fortalecer redes entre pessoas, sustentar atividades comunitárias, criar projetos de autogestão e garantir justiça social.

Para Bordenave (1994), a participação mescla três formas gerais de aprendizagem: espontânea, induzida e condicionada. A participação espontânea é quando uma pessoa ou um grupo decide se envolver em uma atividade ou um conjunto de atividades e têm motivações e intenções deliberadamente identificadas no seu contexto local, por vínculos de confiança e senso de comunidade. Estas habilidades nem sempre são conscientes e se transformam em capacidades no próprio fluxo das atividades cotidianas.

Já a participação induzida é quando as motivações e intenções precisam ser promovidas, ensinadas, geralmente por agentes externos responsáveis por ajudar uma pessoa um grupo a criar e experimentar processos de compreensão da realidade: criticá-la, analisá-la e definir atividades que sejam importantes para si, seja para sua manutenção ou para a sua transformação.

A participação condicionada, por sua vez, se refere à obrigatoriedade de se envolver em alguma atividade que pode ser forçada, ou seja, contra a vontade de uma pessoa ou grupo social, ou porque tal participação significa algo de importância coletiva - o maior exemplo disso, pelo menos no Brasil, é o voto obrigatório.

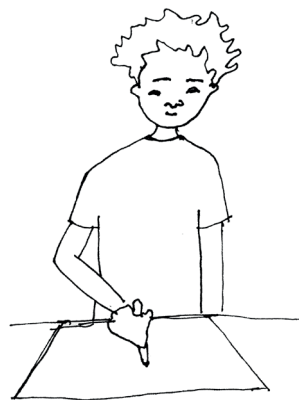
A participação precisa ser promovida nas estruturas e dinâmicas socioculturais da vida doméstica, das comunidades, dos espaços públicos e privados, e institucionais do Estado, para erradicar o analfabetismo urbanístico. Para tanto, precisamos apostar em atitudes éticas nas relações com outras pessoas e instituições, e se envolver em atividades que justifiquemos como dignas para uma vida boa e justa de ser vivida.

Metodologia

A abordagem metodológica para desenvolver o modelo participativo para desenho urbano foi fundamentada no design science research (DSR), acompanhando a experiência de Chaves (2022). O DSR se descreve como um método no qual o pesquisador responde a questões relevantes para os problemas humanos através da criação de artefatos inovadores - neste caso o modelo participativo para projetos urbanos na UFRJ - que potencialmente contribuem para a compreensão do problema e para a construção de novos conhecimentos (Hevner, 2007). O processo de desenvolvimento deste modelo teve como ponto de partida o seguinte Problema: Como desenhar um modelo participativo para elaboração de projetos urbanos na UFRJ de forma interdisciplinar?

A aplicação da DSR se estruturou em uma fase de fundamentação teórica seguida por sessões de design thinking que permitiram refinar o problema, idear e prototipar o modelo, de forma que este pudesse resolver o problema proposto originalmente.

Não existe uma definição única para o design thinking. Segundo Brown (2010), trata-se de um conjunto de princípios que podem ser aplicados por diferentes pessoas a uma ampla gama de problemas para solucioná-los. Essa abordagem experimental envolve um grupo colaborando em um projeto, compartilhando processos e ideias.



No sentido de avaliar o modelo concebido, iniciamos a etapa de avaliação empírica que foi conduzida através de quatro dinâmicas (D1,D2,D3,D4) participativas que serão descritas mais detalhadamente nesta publicação.

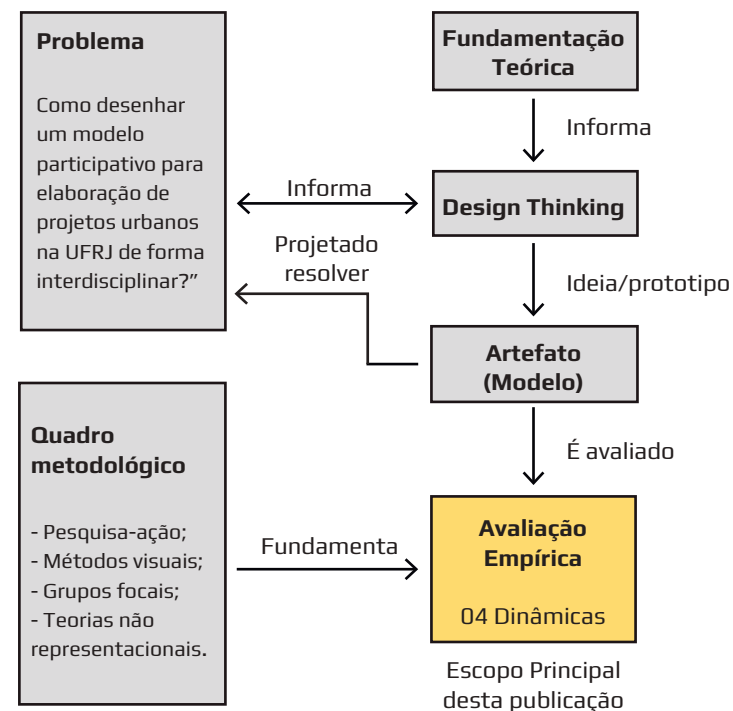


Figura 01: Desenho de pesquisa ancorado no design science research.
Fonte: Rede CuideUrbe, 2024

A avaliação empírica, e conseqüentemente as dinâmicas conduzidas, foram fundamentadas em um quadro metodológico diverso, principalmente amparado pelo método de pesquisa-ação. Além disso, outras abordagens foram incluídas como métodos visuais para pesquisa sócio-espacial (Sanoff, 1991; Heinrich et al, 2024).

As dinâmicas foram desenvolvidas como forma de levantar dados qualitativos e quantitativos junto ao corpo social da UFRJ através de

um diálogo estruturado por imagens e perguntas pré-definidas. Os mapas, fotos, desenhos e esquemas foram elaborados para capturar informações e opiniões dos participantes das atividades sobre os espaços do campus. Assim, foram produzidos dados verbais e visuais de forma combinada, que segundo Heinrich (2024) podem ser dos seguintes tipos:

- Dados gerados pelo pesquisador, como notas de campo ou esboços desenhados à mão;
- Dados gerados pelo participante, como as fotos tiradas no Rolê no Campus (D1); e os desenhos em folhas A4, elaborados individualmente na primeira estação da oficina de Desenho (D4);
- Dados coproduzidos, gerados em estreita colaboração entre o pesquisador e os participantes, como intervenções sobre a planta baixa do campus da segunda estação da oficina de desenho (D4), os esquemas do ecomapa (D2) e os quadros síntese gerados no decorrer das dinâmicas.

A integração entre os dados gerados ocorreu ao longo de cada ciclo. Assim, resultados da D1 foram complementados pela D2, articulados para as atividades da D3 e consolidados na D4. As questões e objetivos da pesquisa foram os estruturadores dessa integração. Baseados nas experiências de Azevedo (2019), os objetivos de mapear e construir determinaram a forma como os dados foram analisados e incorporados ao resultado final.

A pesquisa que resultou no modelo participativo descrito nesta publicação, pelos seus métodos e procedimentos, ainda incorpora conceitos das teorias não representacionais (Anderson e Harrison, 2010), cujas pesquisas evitam buscar causalidades externas ao sistema estudado, concentra-se na eficácia e relevância das práticas e performances e se articula com contextos práticos de contingência.

Experiências

Dinâmica 1: Rolê no campus

Objetivo: Caminhar no campus com objetivos exploratórios, a fim de identificar territórios significativos, usos e características.

Duração Prevista: 2 horas

Materiais: Para essa atividade é necessário mapas nos formatos A4 e A0, respectivamente usados para apoiar os participantes durante a caminhada, demarcando os edifícios, as áreas e os usos identificados; e para reunir as impressões dos grupos durante a finalização das atividades. Além dos mapas, são necessários: Fotos de edifícios marcantes; Placas de papel (folhas A4 cortadas ao meio, longitudinalmente) para que os participantes escrevam as qualidades e usos; Canetas; Pilot grosso; Pilot colorido para desenhar no mapa grande.

Preparação: Para essa dinâmica, as cadeiras podem ser organizadas em formato circular, com um mediador à frente, responsável por fornecer as instruções das atividades.

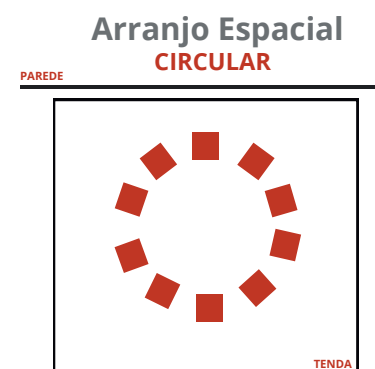
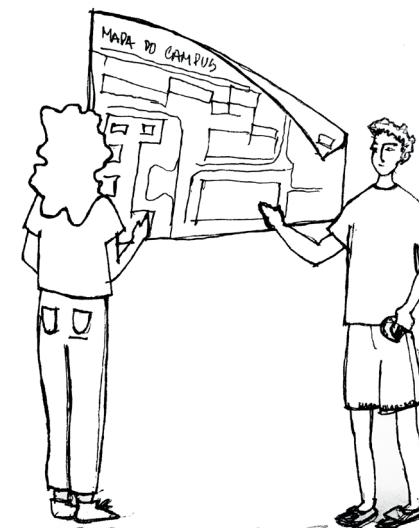


Figura 2: Arranjo espacial circular.
Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Execução: Inicialmente, a equipe deve orientar os participantes a fazerem a leitura do mapa, suas representações e códigos. Para apoiar a leitura, é possível apresentar fotos de edifícios importantes do campus e localizá-los no mapa.

Em seguida, os participantes serão orientados a formar pequenos grupos de aproximadamente três pessoas. Cada membro do grupo assumirá um papel específico: fotógrafo, modelo (ou plaqueiro), e desenhista. Os participantes deverão caminhar do ponto de encontro até um local que tenha significado para eles. No local escolhido, devem discutir suas características e usos, registrando essas informações nas placas de papel fornecidas. Ao mesmo tempo, o desenhista deve marcar o percurso realizado no mapa e destacar a área de interesse. Na sequência, o modelo deve encontrar uma paisagem que represente o local, posicionar-se diante dela segurando a placa com as informações, enquanto o fotógrafo faz um registro que abarque a paisagem e a placa. Esse processo deve ser repetido em todos os locais significativos visitados.

Depois da caminhada os grupos devem retornar ao ponto de encontro para a consolidação dos resultados. Um mapa A0 do campus será disponibilizado e todos os grupos devem transpor suas anotações para ele, o que inclui os percursos realizados, os locais visitados, os usos e as características. Complementarmente pode ser solicitado que características positivas sejam registradas como um cor de pilot características negativas com outra.



Um dos facilitadores deve questionar o que poderia ser modificado nestes locais. A partir das contribuições dos participantes, o mediador sintetiza e registra as respostas no mapa, conformando um mapa falado.

No momento final o fotógrafo de cada grupo fica responsável por compartilhar as fotos através do whatsapp com um dos mediadores.

Resultados esperados: Espera-se conseguir identificar territórios significativos e atribuir a eles usos e características.

Tratamento dos dados e análise dos resultados: Os resultados podem ser sintetizados através de mapa síntese, sendo destacados: O nome do território, o uso, seus pontos fortes e pontos fracos.

Também podem ser feitas nuvens de palavras com os nomes dos territórios (Figura 3), os usos (figura 4) e as características que mais apareceram nas dinâmicas. Esses tratamentos de dados sugerem que seja evidenciado as principais impressões para cada território visitado.



Figura 3: Nuvem de palavras - territórios. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.



Figura 4: Nuvem de palavras - usos. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024

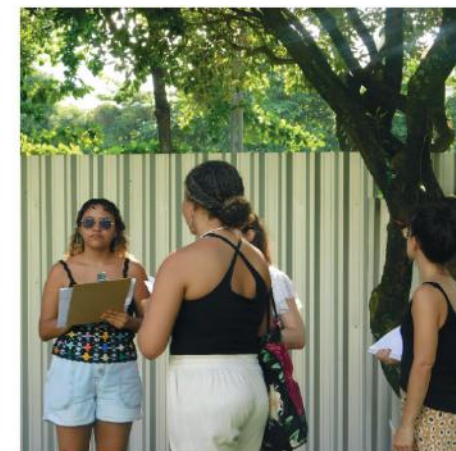
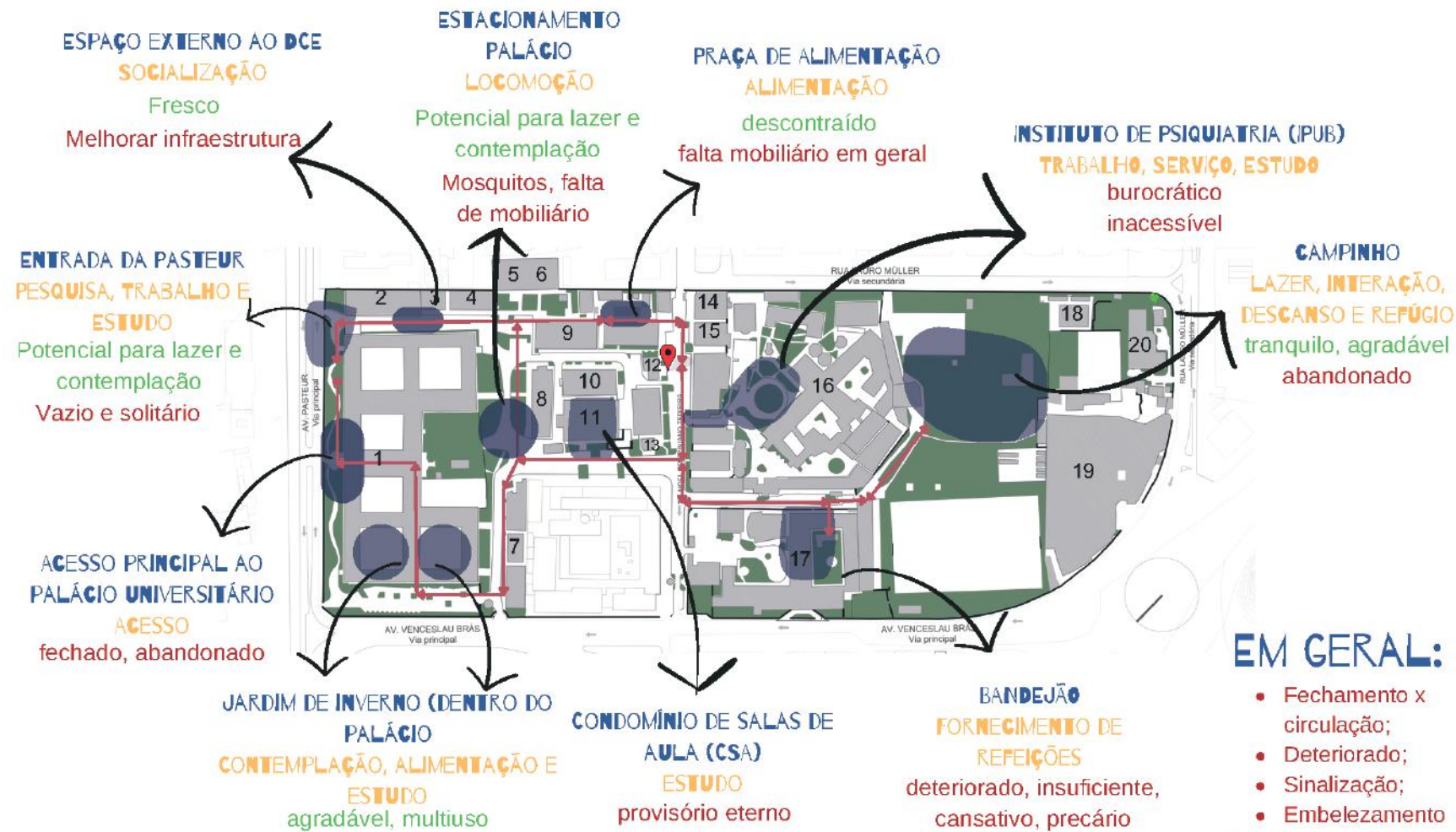


Figura 5: Imagens Rolê no campus. Rede CuideUrbe, 2024.



	PLANO DIRETOR 2030	Legenda: 1 - PALÁCIO UNIVERSITÁRIO 2 - FUNDAÇÃO UNIVERSITÁRIA JOSÉ BONIFÁCIO (FUJB) 3 - DCE MÁRIO PRATA 4 - ANEXO DA ESCOLA DE SERVIÇO SOCIAL (ESS) 5 - DIVISÃO DE PSICOLOGIA APLICADA 6 - INSTITUTO DE PSICOLOGIA 7 - CENTRAL DE PRODUÇÃO MULTIMÍDIA (CPM) 8 - DECANIA DO CFCH 9 - SEDE DA ESCOLA DE SERVIÇO SOCIAL (ESS) 10 - ANEXO DO CFCH	11 - CONDOMÍNIO DE SALAS DE AULA (CSA) 12 - INSTITUTO DE RELAÇÕES INTERNACIONAIS E DEFESA (IRID) 13 - DISEG (NSPV) 14 - COORDENAÇÃO DA PRAIA VERMELHA 15 - ESPAÇO ANÍSIO TEIXEIRA (BIBLIOTECA METÁLIC) 16 - INSTITUTO DE PSQUIATRIA (IPUB) 17 - INSTITUTO DE NEUROLOGIA DEOLINDO COUTO () 18 - EDITORA UFRJ 19 - ANTIGO BINGO	Oficina I: Rolê na PV Março 2024
	CAMPUS PRAIA VERMELHA			
	ESCALA: 1/2250			

Figura 6: Síntese dos territórios significativos, seus usos e características. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Territórios, usos e características

Territórios Significativos	Uso	Pontos Fortes	Pontos Fracos	Agentes	Problematização	Diretrizes
Condomínio de salas de aula (CSA)	Estudo		Provisório/eterno			
Bandeirão	Refeições	Fornecimento de refeições	Deteriorado, insuficiente, cansativo, precário			
Campinho	Lazer, interação, descanso, refúgio	Tranquilo e agradável	Abandonado			
Instituto de Psiquiatria (IPUB)	Trabalho, serviço, estudo		Burocrático, inacessível			
Praça de alimentação	Alimentar-se, interação	Descontraído	Falta mobiliário em geral			
Espaço externo ao DCE	Socialização	Fresco, arborizado, com sombra	Melhorar infraestrutura			
Jardim de inverno (dentro do palácio)	Descanso, contemplação, estudo, alimentação	Agradável, espaço multiuso	-			
Acesso principal ao palácio universitário	Acesso		Fechado/abandonado			
Entrada da Pasteur	Pesquisa, trabalho e estudo	Potencial para lazer e contemplação	Vazio e solitário			
Estacionamento do Palácio	Locomoção	Potencial para lazer e contemplação	Mosquitos, falta de mobiliário			

Por fim, é interessante organizar os resultados em uma planilha que conforma um quadro de diretrizes gerais como o apresentado acima.

Quadro 1: Síntese dos territórios significativos, usos e características.
Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Dinâmica 2: Ecomapa

Objetivo: Mapear as percepções sobre as estruturas e os modos de participação numa dada rede social de suporte. O ecomapa permite que os indivíduos ou coletivos possam agenciar percepções, memórias do cotidiano imediato sobre as estruturas presentes no dia a dia, como pessoas, lugares e atividades das quais participam ou já participaram. O engajamento depende fundamentalmente da habilidade de percepção, como um conjunto de elementos cognitivos, de histórias de vida e de seus conteúdos afetivos, simbólicos, culturais e sociais, que quando apreendidos ampliam a capacidade de engajamento, produção, manutenção e transformação das estruturas e dinâmicas sociais.

Duração Prevista: 2 horas

Materiais: Cartolina; Círculos de papel; Pilot coloridos; Lápis; Borracha

Preparação: Veja o exemplo de um ecomapa em branco:

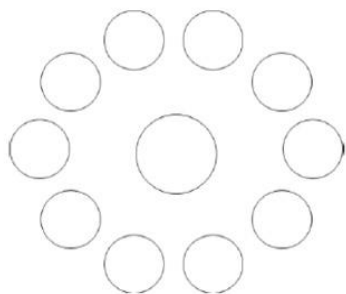


Figura 7: Diagrama ecomapa: estrutura solar.
Fonte: Correia, 2017.

Previamente devem ser cortados círculos de papel. Um dos círculos será colado no centro da cartolina e os demais serão levados em separado para o dia da dinâmica (durante a execução da dinâmica eles serão colados ao redor do círculo central).

No dia, cadeiras foram posicionadas ao redor de uma mesa. Sobre a mesa foi disposta a cartolina e os demais materiais necessários: círculos de papel, lápis e borrachas. Na parede ficou exposto o mapa produzido na dinâmica 1, em formato A0.



Figura 8: Arranjo espacial de uma estação de trabalho.
Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Execução: Cada facilitador será responsável por um grupo de até cinco pessoas. Cada grupo se reúne ao redor de uma cartolina. O facilitador deve pedir ao grupo que defina um nome para se intitular, o que deve ser registrado textualmente no círculo ao centro da cartolina. Em seguida, são disponibilizados os demais círculos de papel, que serão dispostos ao redor do círculo central.

O facilitador deve pedir então aos participantes que contem suas histórias de participação na universidade, perguntando, por exemplo: “Você pode me contar em quais lugares, com quais pessoas e atividades você interage no dia a dia desta instituição?”. Ou: “Quais as principais pessoas responsáveis por este espaço” ou “Se você tem um problema ou uma reivindicação, a quem você recorre nesta instituição?”. As respostas devem ser anotadas nos círculos de papel, que posteriormente são colados na cartolina em um esquema solar em relação ao círculo central. É recomendável que se estabeleça um número máximo de círculos a serem preenchidos pelo grupo, sendo

10 um número razoável. Também é importante que o facilitador não induza respostas, pois as ausências também são dados valiosos. Para isso, o facilitador pode ter um organograma da instituição, e compará-lo com os dados do ecomapa - o que foi percebido pelo grupo e aqueles que não foram.

Dica: No ecomapa, as pessoas consideradas podem ser membros da família, profissionais, amigos, entre outros. A identificação de cada uma delas pode ser categórica (por exemplo, "amigo" ou "família"); ou sistemática, especificando nomes e tipo de vínculo, como "Joana (amiga)" ou "José (pai)". O mesmo vale para atividades e lugares, que podem ser registrados como nos exemplos a seguir: "lazer" (tipo categórico) ou "andar de bicicleta" (tipo sistemático); "casa" (tipo categórico) ou "quarto individual" (tipo sistemático).



Concluída a reflexão sobre a rede de suporte do grupo na universidade, passa-se à segunda parte da dinâmica. Para ela, o facilitador apresenta o material gráfico abaixo, que consiste em uma lista de códigos que representam o tipo de vínculo entre o grupo e as estruturas sociais que o circundam, podendo ser do tipo forte ou fraco, conflituoso ou interrompido; e ainda se há alto ou baixo investimento na relação, de cada uma das partes.

O conceito de vínculo forte e fraco refere-se à importância que uma pessoa atribui a uma relação. Por outro lado, o investimento alto e baixo diz respeito aos esforços econômicos, afetivos e intelectuais que alguém dedica para manter ou terminar essa relação. Quando uma relação é descrita como interrompida, isso indica que ela pode ser importante (seja forte ou fraca), mas não está presente no momento atual. Por fim, uma relação é considerada conflituosa quando há algum problema ou conflito envolvido.

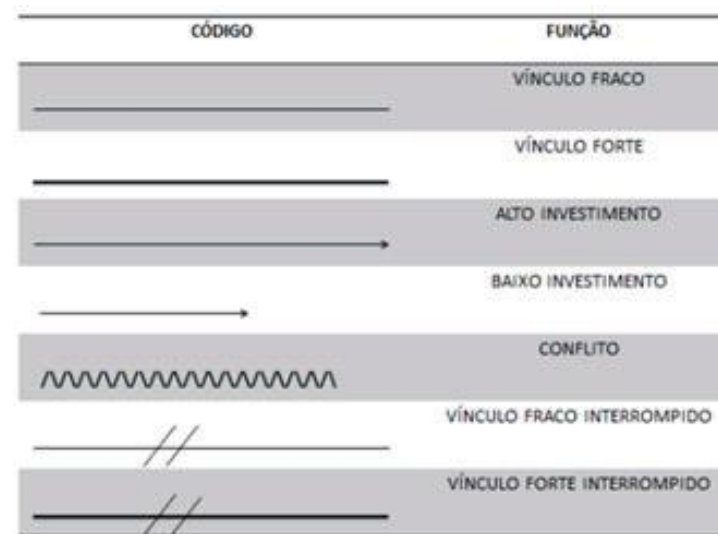


Figura 9: Códigos representantes dos tipos de vínculo.
Fonte: Correia, 2017.

Na sequência, é solicitado aos participantes que reflitam sobre os tipos de vínculo que têm com os agentes elencados no ecomapa e que transponham os códigos para o diagrama em construção. Permita um tempo determinado para que a pessoa ou grupo finalize o desenho e narração. Ao final, pergunte como a pessoa compreende sua rede de suporte após desenhar as estruturas e vínculos e se ela consegue identificar quais estruturas podem ser modificadas ou fortalecidas.

Resultados esperados: Espera-se que os participantes mapeiem as pessoas, grupos e estruturas com as quais interagem, identificando os principais agentes presentes na instituição. Além disso, a dinâmica deve auxiliar os participantes na visualização e compreensão de suas redes de suporte, permitindo que identifiquem os atores que oferecem apoio e as relações que se mostram mais fortes ou mais frágeis.

Tratamento dos dados e análise dos resultados: Documente o ecomapa por meio de fotos ou digitalizações dos diagramas. Além

disso, registre as narrativas compartilhadas durante a construção do ecomapa. Os resultados são sintetizados no próprio ecomapa.

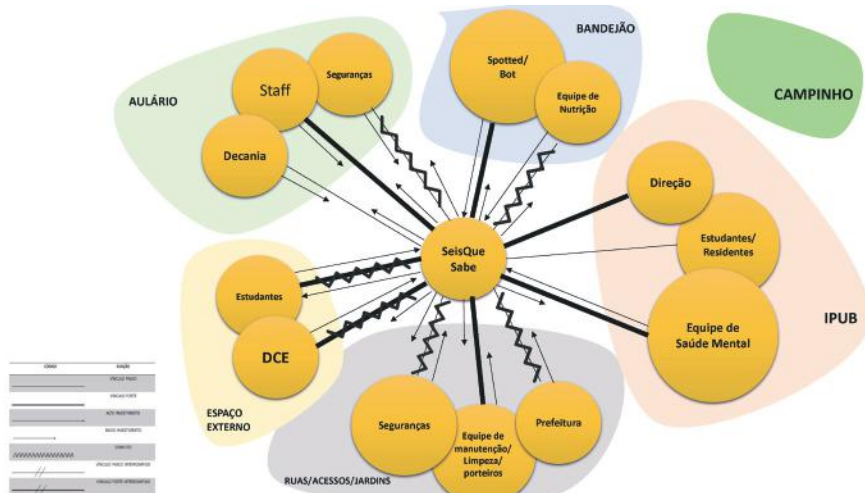


Figura 10: Locais de atuação dos agentes e tipos de vínculos do grupo com cada um dos agentes. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

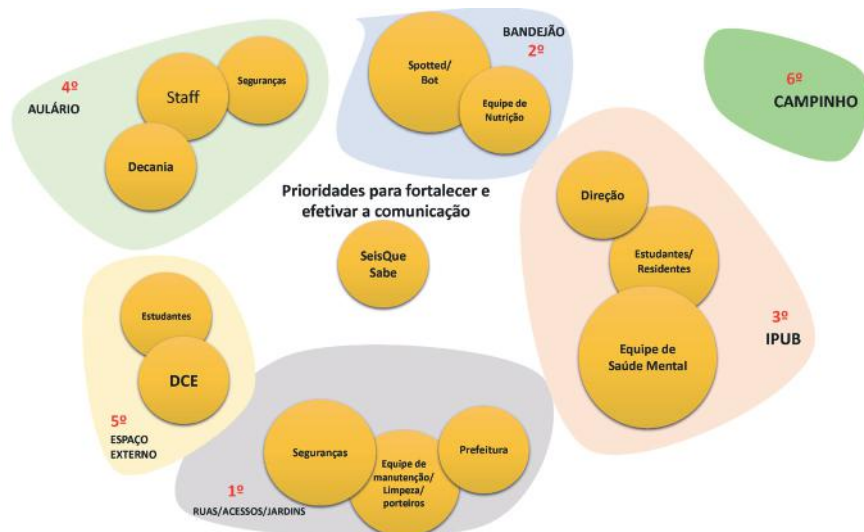


Figura 11: Prioridades de locais para fortalecer e efetivar a comunicação com os agentes. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024

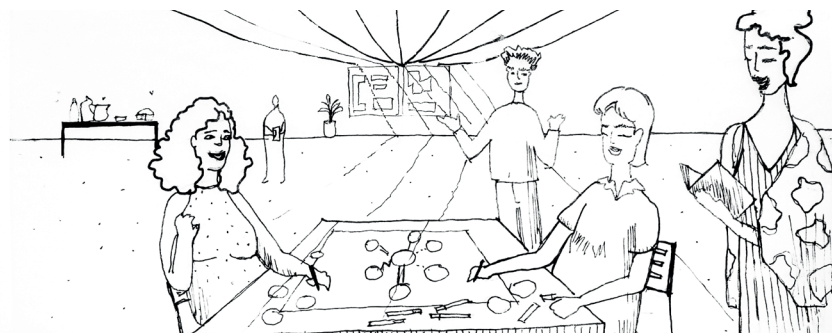


Figura 12: Imagens da dinâmica do ecomapa. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Planilha dos Territórios Explorados e Agentes Identificados

Territórios Significativos	Uso	Pontos Fortes	Pontos Fracos	Agentes	Problematização	Diretrizes
Condomínio de salas de aula (CSA)	Estudo		Provisório/eterno	Decania Staff(tercerizados) Seguranças Decano do CCJE professor		
Bandejão	Refeições	Fornecimento de refeições	Deteriorado, insuficiente, cansativo, precário	Estudante gerenciador de páginas virtuais de informações e denúncias Bot Spotted Equipe de Nutrição Nutricionista do bandejão		
Campinho	Lazer, interação, descanso, refúgio	Tranquilo e agradável	Abandonado			
Instituto de Psiquiatria (IPUB)	Trabalho, serviço, estudo		Burocrático, inacessível	Estudantes de pós-graduação Equipe de Saúde Mental Psicólogo do IPUB/ Diretor do IPUB Usuário do IPUB		
Praça de alimentação	Alimentar-se, interação	Descontraído	Falta mobiliário em geral	Estudantes/ Dono do trailer		
Espaço externo ao DCE	Socialização	Fresco, arborizado, com sombra	Melhorar infraestrutura	Estudantes Corpo do DCE Equipe de manutenção/ Prefeitura Estudante de graduação		
Jardim de inverno (dentro do palácio)	Descanso, contemplação, estudo, alimentação	Agradável, espaço multiuso	-	Equipe de manutenção/ Limpeza/ Estudantes		
Acesso principal ao palácio universitário	Acesso		Fechado/abandonado	Equipe de manutenção/ Sub prefeito da PV		
Entrada da Pasteur	Pesquisa, trabalho e estudo	Potencial para lazer e contemplação	Vazio e solitário	Equipe de manutenção/ Prefeitura/segurança Prefeitura		
Estacionamento do Palácio	Locomoção	Potencial para lazer e contemplação	Mosquitos, falta de mobiliário	Equipe de manutenção/ Prefeitura Auxiliar de limpeza		

Por fim, é interessante alimentar o quadro de diretrizes gerais, iniciada na dinâmica 1 com os agentes identificados

Quadro 2: Quadro de diretrizes gerais: ampliação da tabela da dinâmica 1, incluindo os atores por território. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Dinâmica 3: Jogo dos agentes

Objetivo: Explorar os desejos dos participantes e agentes para o campus e, em seguida, realizar uma construção de diretrizes de formas não-gráficas: em formato textual e de quadros de síntese.

Duração Prevista: 2 horas

Materiais: Cartas impressas e plastificadas, cada uma indicando um agente; Quadro de diretrizes em tamanho A4 para cada participante; Quadro de diretrizes impresso em A0; Caneta; Prancheta.

Preparação: Para essa dinâmica, as cadeiras devem ser organizadas em formato circular, com um mediador à frente, responsável por fornecer as instruções das atividades. Na parede à frente são colados os mapas do campus e o quadro de diretrizes gerais.

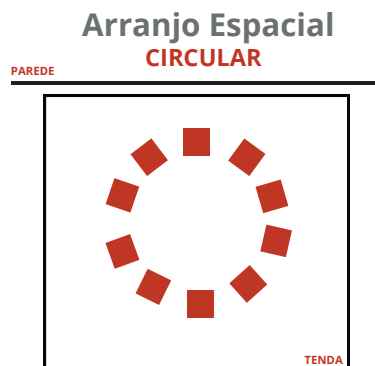


Figura 13: Arranjo espacial circular.
Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Execução: Inicialmente, a equipe de organizadores deve mostrar aos participantes os resultados das dinâmicas anteriores, de modo sucinto. Após a introdução, o mediador da dinâmica deverá falar sobre os agentes identificados nos territórios estudados, sua função e dever.

Posteriormente, deve-se distribuir cartas com a figura e o nome de cada agente e um quadro impresso em formato A4, o quadro deverá ter uma coluna para o território identificado, outra com as problemáticas identificadas e outra para as diretrizes propostas. Cada participante receberá uma carta. Após a distribuição dos materiais citados, o mediador deverá dar as instruções para os participantes.

Os participantes devem entender que a proposta é que se coloquem no lugar do agente, assim suas aspirações devem ser condizentes com o perfil do agente que recebeu na carta. A partir da personificação do agente, ele deverá preencher o quadro de diretrizes. Assim, consecutivamente, ele deverá escolher um território, problematizar as questões que o envolvem e propor diretrizes. As diretrizes devem ser propostas diretas e não planos superficiais. Exemplo de diretriz: Criar novos caminhos com acessibilidade.

Preenchidos os quadros individuais, passa-se a segunda parte da dinâmica. Consiste em uma assembleia, cujo objetivo é simular o que acontece nas discussões e reuniões para elaboração de planos diretores, quando diferentes agentes da sociedade se reúnem para discutir as diretrizes e parâmetros urbanísticos previstos. Para apoiar essa etapa, o mediador deverá mostrar o quadro de diretrizes gerais e um quadro menor onde serão destacadas as propostas prioritárias, classificá-las de acordo com o horizonte temporal em que se encaixam: curto, médio ou longo prazo.

O mediador deverá pedir para que cada participante exponha suas diretrizes e explique a importância. Enquanto os agentes expõem suas propostas, um facilitador deve registrar as respostas no quadro geral de diretrizes. Após o preenchimento do quadro, os agentes deverão entrar em consenso sobre quais propostas seriam prioridade para os territórios discutidos, no curto, médio e longo prazo.

CuideUrbe **Participa Praia vermelha 2030**



Representante do DCE

"Garanto a comunicação entre alunos e corpo técnico através de reivindicações, seja por meio virtual (redes sociais) ou manifestações (protestos, passeatas)."

CuideUrbe **Participa Praia vermelha 2030**



Reitora

"Devo garantir a saúde financeira da Universidade, estabelecer relações com outras instituições e com a sociedade."

CuideUrbe **Participa Praia vermelha 2030**



Estudante de Pós-Graduação

"Sou aluno e pesquisador, estou vinculado a um programa de pós-graduação. Muitas vezes usufruo de laboratórios de pesquisa do campus e ofereço algum serviço à comunidade."

CuideUrbe **Participa Praia vermelha 2030**



Auxiliar de Limpeza

"Devo garantir a limpeza e conservação dos espaços."

Observações: (1) Os participantes precisam se colocar no lugar do agente, entendendo sua função, suas aspirações, desejos e necessidades; (2) Na planilha de diretrizes pode ser adicionados novos territórios pelos participantes; (3) Os participantes podem fazer o reconhecimento de novos agentes.

Resultados esperados: Espera-se que os participantes conheçam os diferentes agentes que atuam nos cenários estudados; que resulte em propostas para os territórios em questão; e que haja debate e reflexão sobre as prioridades de investimento.

Tratamento dos dados e análise dos resultados: Os resultados podem gerar um quadro de diretrizes e também um quadro de prioridades a curto, médio e longo prazo.

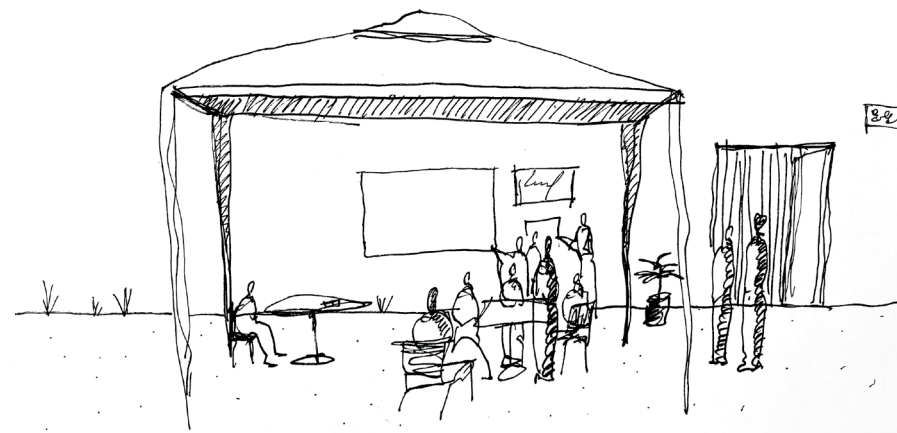


Figura 14: Exemplos de cartas. Fonte: CuideUrbe, 2024



Figura 15: Imagens do jogo dos agentes. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Dinâmica 4: Oficina colaborativa de desenho

Objetivo: Levantar possibilidades de intervenção. Planejar a paisagem, desenvolver propostas e apontar cenários futuros.

Duração Prevista: 2 horas

Materiais: Maquete do campus; tachinhas com Pictogramas; Barbante e fitas; Planta do campus impressa em A0; Desenhos e fotografias dos territórios do campus; Papel vegetal; Canetinhas coloridas; Pranchetas.

Preparação: Para essa dinâmica, devem ser criadas três estações de trabalho distintas:

Arranjo Espacial TRÊS ESTAÇÕES DE TRABALHO

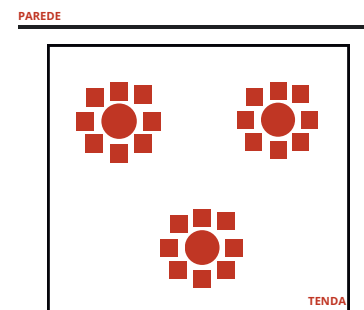


Figura 16: Arranjo espacial das estações de trabalho. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.

Primeira Estação: Focada no desenho de cenários futuros, tendo como base representações gráficas de diversos territórios significativos do campus, em perspectiva. Essa estação oferece fotografias e desenhos dos espaços, papel vegetal para sobreposição e criação de novos cenários, além de canetas coloridas.

Segunda Estação: Voltada para a elaboração de propostas a partir de uma planta-baixa. Aqui, os participantes têm acesso a uma planta do

campus impressa em tamanho A0 e canetas coloridas para reflexão e intervenção.

Terceira Estação: Dedicada à intervenção em uma maquete, onde os participantes usarão pictogramas para representar elementos de infraestrutura e mobiliário que poderiam ser incorporados ao campus.

Execução: O mediador deve iniciar a dinâmica apresentando o quadro de diretrizes elaborado no Jogo dos Agentes. Neste momento ele deverá explicar brevemente o contexto da dinâmica passada e deixar claro o objetivo da dinâmica atual. Posteriormente deve apresentar para os participantes as três estações de trabalho e pedir para que escolham livremente em qual delas desejam se engajar para realizar propostas. Cada estação de trabalho deverá ter um mediador para auxiliar a discussão e um relator para anotar as propostas que estão sendo criadas. É desejável que os participantes transitem entre as estações e trabalhem em mais de uma.

Enquanto as propostas são elaboradas, o mediador poderá ir pendurando os desenhos em um varal, para que todos possam ver. Por fim, o mediador deve pedir para que cada participante apresente as propostas desenvolvidas. Os participantes poderão também, no caso da maquete e da planta, apresentarem as propostas em grupo.



Resultados esperados: Explorar as diversas possibilidades e propostas para o campus, criar discussões acerca dos desejos dos participantes para os territórios e explorar sua criatividade.

Tratamento dos dados e análise dos resultados: As diretrizes criadas através dos desenhos podem ampliar e concluir o quadro geral de diretrizes, iniciado na primeira dinâmica e preenchido ao longo do ciclo.

Além disso, o material pode ser sintetizado em pranchas gerais do campus e em pranchas específicas por território, como as apresentadas nas páginas a seguir.

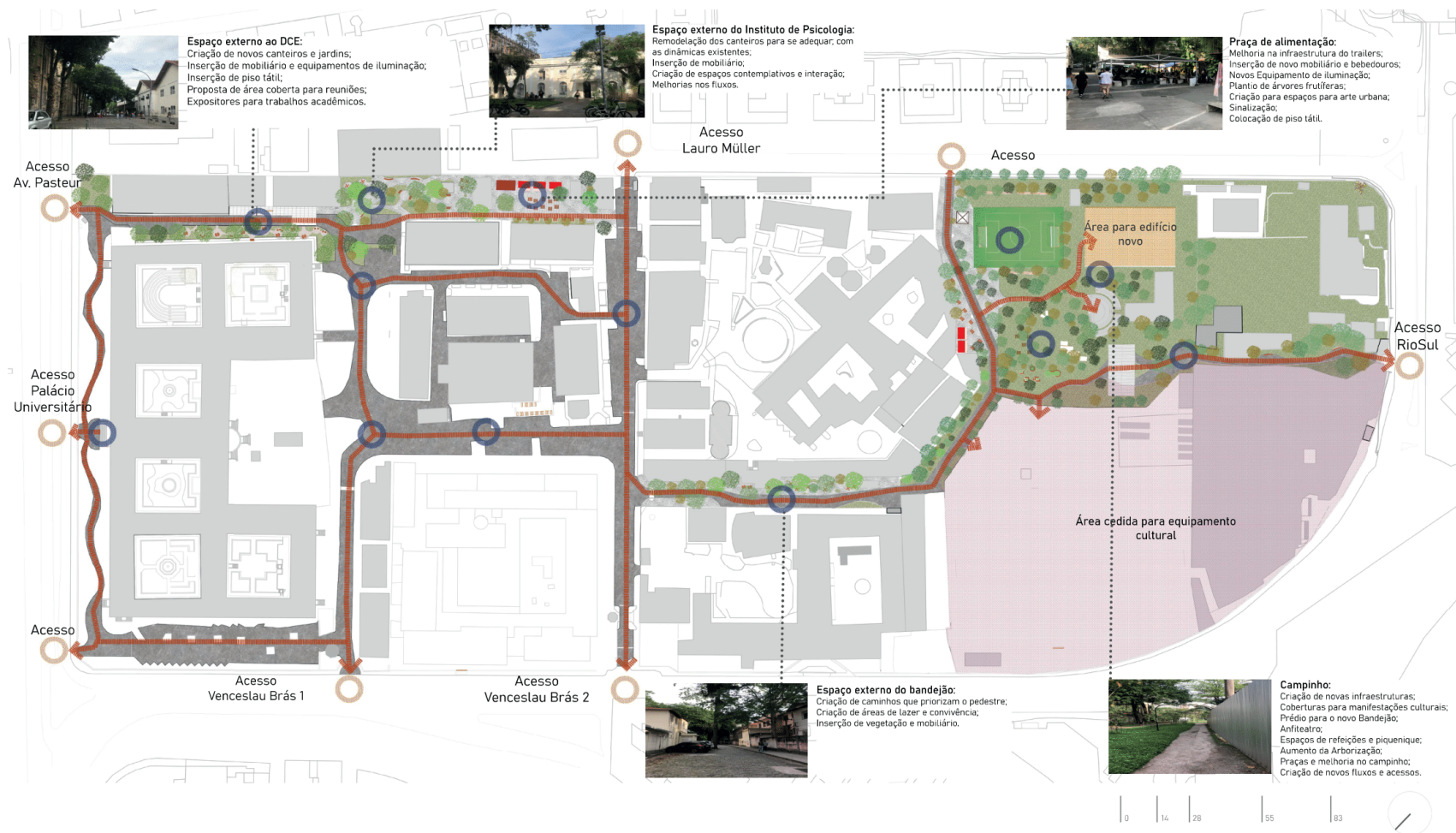


Figura 17: Imagens da oficina colaborativa de desenho. Fonte: Rede CuidarUrbem, 2024.

Planilha de Diretrizes

Territórios Significativos	Uso	Pontos Fortes	Pontos Fracos	Agentes	Problematização	Diretrizes
Condomínio de salas de aula (CSA)	Estudo		Provisório/eterno	Decania Staff(tercerizados) Seguranças Decano do CCJE professor	• Salas com estrutura precária	• Colocar mais projetores e planejar salas mais acessíveis
Bandeirão	Refeições	Fornecimento de refeições	Deteriorado, insuficiente, cansativo, precário	Estudante gerenciador de páginas virtuais de informações e denúncias Spotted Equipe de Nutrição Nutricionista do bandeirão	• Falta espaço para as pessoas fazerem suas refeições, filas longas • Insuficiência de espaços para atender aos estudantes • Poucas mesas, cadeiras e circulação ruim • Fila longa e poucos espaços para as refeições	• Reformar para ampliação do espaços e ter mais mobiliário(mais bancos) • Ampliação dos espaços de bandeirão para realizar as refeições • Expandir os espaços para sentar e comer, planejar melhor os acessos • Reforma: Mais mesas e cadeiras e mais opções de entradas •Fazer cobertura na áreas descoberta(arborização), sinalização("acessos- onde que entro?", banheiros
Campinho	Lazer, interação, descanso, refúgio	Tranquilo e agradável	Abandonado			•Sinalizar o campinho; • colocar mobiliário(mesas grandes); • pintar as divisórias de verde; • colocar iluminação, colocar piso tátil; • lixeiras para materiais recicláveis; • arte urbana-monumento; • flores e árvores frutíferas;
Instituto de Psiquiatria (IPUB)	Trabalho, serviço, estudo		Burocrático, inacessível	Estudantes de pós-graduação Equipe de Saúde Mental Psicólogo do IPUB/ Diretor do IPUB/ Usuário do IPUB		• Sinalização("placa grande com o nome do IPUB - com breve descrição da história", iluminação); • Lixeiras recicláveis; aumento da largura do passeio; piso tátil; • Estande de vendas com mural de avisos sobre atividades do IPUB; plantas.
Praça de alimentação	Alimentar-se, interação	Descontraído	Falta mobiliário em geral	Estudantes/ Dono do trailer		• Tomar o espaço mais colorido("mais artes na parede") e agradável para comer e conversar; • colocar piso tátil; • ter mais barraquinhas e quiosques, • diminuir os preços, • colocar árvores frutíferas
Espaço externo ao DCE	Socialização	Fresco, arborizado, com sombra	Melhorar infraestrutura	Estudantes Corpo do DCE Equipe de manutenção/ Prefeitura Estudante de graduação representante DCE)	• Falta mobiliário urbano, iluminação e adequação de nível	• Construção de bancos, pontos de iluminação,reforma da pavimentação • Mobiliário, mesas e cadeiras, sinalização
Jardim de inverno (dentro do palácio)	Descanso, contemplação, estudo, alimentação	Agradável, espaço multiuso	-	Equipe de manutenção/ Limpeza/ Estudantes	• Falta de iluminação	• Colocar no orçamento para assegurar luz
Acesso principal ao palácio universitário	Acesso		Fechado/abandonado	Equipe de manutenção/ Sub prefeito da PV	• O fechamento do acesso impede o deslocamento	• Abertura da entrada para facilitar o acesso e o deslocamento
Entrada da Pasteur	Pesquisa, trabalho e estudo	Potencial para lazer e contemplação	Vazio e solitário	Equipe de manutenção/ Prefeitura/segurança Prefeitura		• Colocar placas de sinalização, espaços para arte urbana
Estacionamento do Palácio	Locomoção	Potencial para lazer e contemplação	Mosquitos, falta de mobiliário	Mosquitos, falta de mobiliário	• Falta de poste de recarga elétrica	• Patrocínio da empresa de tomadas com cobrança para uso
					• Poucos horários, fica lotado às vezes	• Mais horários, aumentar as frotas
						• Sinalizar os prédios do campus, marcar os acessos de entrada e saída do campus

Quadro 3: Quadro de diretrizes gerais: conclusão da tabela, com problematizações e diretrizes. Fonte: Rede CuideUrbe, 2024.



Legenda:

- Pontos de interesse
- Acessos
- Fluxos

O conteúdo exposto neste caderno, é produto de um ciclo de quatro dinâmicas realizadas no campus da Praia Vermelha e ou a espacialização das propostas construídas pelos participantes da metodologia do projeto. As dinâmicas realizadas puseram extrair dos participantes algumas das problemáticas presentes nos territórios do campus da Praia Vermelha. A partir das problemáticas expostas por meio das dinâmicas: Rolê na PV, Ecomapa, Jogo dos Agentes e Oficina de desenho Colaborativo, foi possível criar um conjunto de diretrizes e propostas para intervenções no campus, mais citadas nas atividades para representar essas ações.

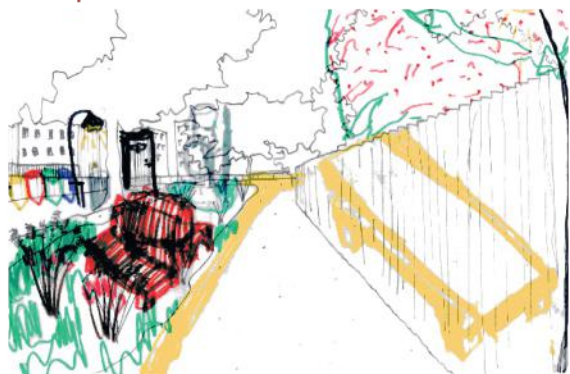
Para demonstrar algumas das possibilidades de intervenções, selecionamos alguns dos territórios mais citados nas atividades para representar essas ações. As imagens e plantas são estudos e representações com o objetivo de exemplificar e a partir de aspectos essenciais para a consolidação de projetos urbanos é necessário das discussões propostas neste momento, e por isso, deve-se considerar este caderno como um exercício para facilitar a compreensão e interpretação.



Equipe: Ana Clara Meirelles, Ana Luiza Silva, Franciso Procópio, Jacira Saavedra, Luis Felipe Lima, Maria Dalila Rufino, Maria Lis Paula, Ramon Miranda, Ricardo Lopes e Vera Regina Tângari

Figura 18: Planta geral com a síntese das propostas. Fonte: CuideUrbe, 2024.

Campinho



desenho feito pelos participantes



situação atual



Planta proposta

Programa construtivo - Dinâmica 4 - Oficina de desenho

- Sinalizar o campinho;
- colocar mobiliário(mesas grandes);
- pintar as divisórias de verde;
- colocar iluminação;
- colocar piso tátil;
- lixeiras para materiais recicláveis;
- arte urbana-monumento;
- flores e árvores frutíferas;
- espaço para alimentação ;
- pequenos restaurantes.

Situação preexistente



Elementos de ativação

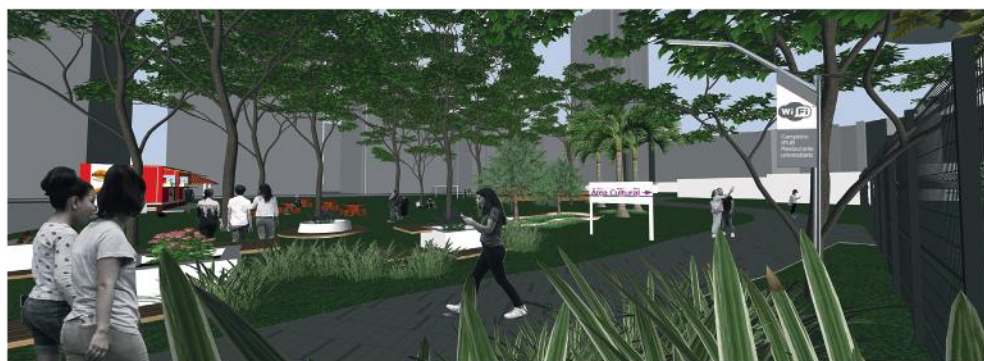


Objetivos



Equipe: Ana Clara Meirelles, Ana Luiza Silva, Francisco Procópio, Jacira Saavedra, Luis Felipe Lima, Maria Dalila Rufino, Maria Lis Paula, Ramon Miranda, Ricardo Lopes e Vera Regina Tângari.

As propostas criadas para o Campinho buscaram manter a identidade do lugar como um espaço livre com características de parque. Para isso, foi necessário aumentar a diversidade de usos do espaço, criando novas edificações como o bandeirão, áreas cobertas para manifestações culturais, anfiteatro para reunião ao ar livre, espaços de refeições, piqueniques, campo para esporte e distribuição de novas espécies vegetais. Também foi pensando na criação de novos fluxos e acessos para conectar a rua com o campus.



Perspectiva Campinho

Figura 19: Prancha-síntese de propostas para um dos territórios significativos (Campinho). Fonte: CuideUrbe, 2024.

Considerações finais

Espera-se que as reflexões e dinâmicas desenvolvidas neste projeto de pesquisa possam apoiar outras iniciativas participativas em instituições e municípios. Um dos principais desafios encontrados foi mobilizar pessoas, seja por falta de interesse, tempo ou conhecimento. Para além dos baixos quóruns, também são restritos os segmentos sociais que acessam os meios de participação social existentes. No caso da UFRJ, especialmente no campus Praia Vermelha, apesar dos convites amplos e abertos a todos, certos grupos, como usuários dos serviços de saúde e funcionários terceirizados, foram sub-representados. Portanto, um desafio futuro é sistematizar a diversidade dos mecanismos e estratégias de aproximação, tornando-os mais acessíveis para diferentes grupos sociais.

Referências

- AL-AZAWI, Rula; AL-FALITI, Fatma; AL-BLUSHI, Mazin. Educational gamification vs. game based learning: Comparative study. **International Journal of Innovation, Management and Technology**, Singapura, v. 7, n. 4, 132-136, 2016.
- ANDERSON, Ben and HARRISON, Paul (org.), Taking-Place: Non-Representational Theories and Geography, Farnham: Ashgate, 2010.
- AZEVEDO, G. A. N. **Diálogos entre Arquitetura, Cidade e Infância: territórios educativos em ação**. Rio de Janeiro: PROARQ/Paisagens Híbridas, 2019.
- BOMFIM, Zulmira Áurea Cruz et al. **Cidade e afetividade: estima e construção dos mapas afetivos de Barcelona e de São Paulo**. 2010.
- BORDENAVE, J. E. D. **O que é participação**. 8 ed. São Paulo: Brasiliense (Coleção Primeiros Passos), 1994.
- BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro. Elsevier, 2010.
- CHATZIDAKIS, Andreas; HAKIM, Jamie; LITTLER, Jo; ROTTENBERG, Catherine; SEGAL, Lynne. The Care Manifesto: **The Politics of Interdependence**. London: Verso, 2020.
- CHAVES, Ramon. Um modelo de inteligência coletiva para apoiar discussões sobre a cidade. Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro - Instituto Tércio Pacitti de Aplicações e Pesquisas Computacionais, Programa de Pós-graduação em Informática. Rio de Janeiro, 2022. 161f.
- CORREIA, Ricardo. **Cidades ocupacionais e o acompanhamento urbanístico: categorias teórico-práticas para a análise e o cuidado em terapia ocupacional nas cidades**. Monografia (Especialização em Cidades, Planejamento Urbano e Movimentos Sociais) – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) - Instituto de Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional. Rio de Janeiro, 2023.
- CORREIA, Ricardo. Estratégias de participação social em leituras comunitárias de municípios brasileiros: aproximações da terapia ocupacional com a política urbana. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, 29, e2752, 2021. Acesso: <<https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoAO2079>> em 11/09/2023.
- CORREIA, Ricardo. O ecomapa na prática terapêutica ocupacional: uma ferramenta

para o mapeamento das percepções sobre a participação nas redes sociais de suporte. **Revista Interinstitucional Brasileira de Terapia Ocupacional**, 1 (1), pag. 67-87, 2017.

CORREIA, Ricardo; GONÇALVES, Mônica. Terapia ocupacional e o direito à cidade. **Cadernos Brasileiros de Terapia Ocupacional**, 29, e2757, 2021. Acesso: <<https://doi.org/10.1590/2526-8910.ctoARF2082>> em 15/09/2023.

FONTES, Adriana; PINA, João; PAIVA, Larissa. **Urbanismo tático: X ações para transformar cidades**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2021.

GUIZZO, Iazana. **Os métodos de concepção do espaço comum: a participação em Christopher Alexander, Lina Bardi e Hassan Fathy**. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro - Programa de Pós-graduação em Urbanismo (PROURB). Rio de Janeiro, 2014. 303f.

GORAYEB, Adryane; MEIRELES, AJ de A.; SILVA, EV da. Princípios básicos de cartografia e construção de mapas sociais: Metodologias aplicadas ao mapeamento participativo. A. Gorayeb, AJA Meireles, & EV Silva, **Cartografia social e cidadania: Experiências de mapeamento participativo dos territórios de comunidades urbanas e tradicionais**, p. 9-24, 2015.

HEINRICH, A. J. Integrating visual and verbal data. In **Handbook of Qualitative and Visual Methods in Spatial Research** (Re-Figuration von Räumen, 7). Bielefeld: transcript Verlag. p.91-102. 2024.

HEINRICH, A. J., MARGUIN, S., MILLION, A., & STOLLMANN, J. (Eds.). **Handbook of Qualitative and Visual Methods in Spatial Research** (Re-Figuration von Räumen, 7). Bielefeld: transcript Verlag. 2024. <https://doi.org/10.14361/9783839467343>

LASTOWKA, Greg & STEINKUEHLER, Constance. (2014). Game state? In WALZ, Steffen & DETERING, Sebastian (Eds.). **The gameful world: Approaches, issues, applications**. Londres: The Mit Press, 2014. p. 501-512.

Lerner, Josh. **Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics**. Cambridge: MIT Press, 2014.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. Lisboa: Edições 70, 1999. 193 p.

MARICATO, Ermínia. O impasse da política urbana no Brasil. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

NASCIMENTO, Mariana; LIBONATI, Priscila; LIRA, Aline; VAL, Marília; CASTRO, Luiz

Guilherme. Considerações sobre o cuidado e as questões urbanas. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPUR (ENANPUR), 2023, Belém. Anais. Rio de Janeiro, ANPUR, 2023.

NETO, Francisco Otávio Landim; DA SILVA, Edson Vicente; DA COSTA, Nátane Oliveira. Cartografia social instrumento de construção do conhecimento territorial: reflexões e proposições acerca dos procedimentos metodológicos do mapeamento participativo. **Revista da Casa da Geografia de Sobral**, v. 18, n. 2, p. 8, 2016.

ONU HABITAT. **Caderno de oficinas: desenho de espaços públicos**. Pernambuco, 2023.

SANTOS, Carlos Nelson F. **A cidade como um jogo de cartas**. Niterói: EDUFF; São Paulo: Projeto editores, 1988. 192 p.

SANOFF, Henry. **Visual Research Methods in Design**. Nova Iorque: Van Nostrand Reinhold, 1991.

SANOFF, Henry. Design games. Michigan: W. Kaufmann, 1979. 96 p.

SILVA, Jonathas Magalhães Pereira da Silva. **Desenho como questionamento: distintas dimensões de planos e projetos urbanos**. Rio de Janeiro: FAUFRJ; São Paulo: PUC-Campinas. 1ª edição, 2019. 268 p.

VENKATESH, Viswanath; THONG, James YL; XU, Xin. Consumer acceptance and use of information technology: extending the unified theory of acceptance and use of technology. *MIS quarterly*, p. 157-178, 2012. <https://doi.org/10.2307/41410412>