



SUMÁRIO

DU001 - Ampliando olhares: acessibilidade. ARTAGNAN, Jacqueline Maria Oliveira; CIRIANI, Matheus Savero Ribeiro; GARCIA, Mariana Ferreira Martins.....	4
DU002 - Ampliando olhares: mapeamento coletivo. BRAGANÇA, Ádler Henrique Oliveira; SANTOS, Hayanara Azevedo; CAMPOS, Fernanda Gomes.....	5
DU003 - Ampliando olhares: as diversas formas de habitar o mundo. CINTRA, Maria Pinheiro; PASSOS, Vitor Henrique; REIS, Thiago	6
DU004 - Fábrica de software. DAIBERT, Pedro; CARNEIRO, José Antônio Serra; RODRIGUES, Gabriel Moreira; PEREIRA, Kayane Silva; RAMOS, Marcio Salmazo; PEREIRA, Victor Aparecido; BORBA, Luiz Elinio Machado; TAVARES JÚNIOR, Carlos Soares; VIANA, Paulo César Faria; SILVA, Antonio Tales Faustino da; SILVA, Mackley Magalhães da; SILVA, Samuel Lucas Rodrigues de Oliveira E; VITA, Stefano Schwenck Borges Vale; OLIVEIRA, Luciene Chagas de	7
DU005 - Análises urbanas: ampliando olhares. Aproximações e transformações. GUIMARÃES, Camila Ferreira; EGHRARI, Susan; REIS, Thiago; FERREIRA, Mariana; GOMES, Fernanda; BRAGANÇA, Ádler; MORALES, Bruno; BÓSCOLLO, Florença; SANTOS, Hayanara; ARTAGNAN, Jacqueline; PIMENTA, Laís; TOSTA, Lorena; CINTRA, Maria; CIRIANI, Matheus; PASSOS, Vitor.....	8
DU006 - Ampliando olhares: patrimônio cultural. PIMENTA, Laís; GUIMARÃES, Camila Ferreira	9



DU001 - Ampliando olhares: acessibilidade

Apresentador: ARTAGNAN, Jacqueline Maria Oliveira
Orientador: GARCIA, Mariana Ferreira Martins
Demais Autores: CIRIANI, Matheus Savero Ribeiro
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Arquitetura e Urbanismo

A oportunidade de se levar discussões presentes na academia à comunidade torna o aprendizado dos alunos mais complexos e mais humanos. O projeto de extensão, Análise Urbana: Ampliando Olhares, propõe esta imersão aos acadêmicos do curso de Arquitetura e Urbanismo ao ambiente escolar da Escola Minas Gerais que possibilita diferentes percepções aos alunos da escola perante a arquitetura que eles vivenciam. Um dos temas abordados no projeto é o da acessibilidade que tem como objetivo atentar aos alunos para as diferentes habilidades, características e limitações que o corpo humano pode desenvolver diante da vida e de como os ambientes e espaços podem influenciar em seus cotidianos. A dinâmica do tema da acessibilidade era simular uma vivência das ações cotidianas no espaço escolar e, posteriormente, no espaço público da cidade adicionadas de equipamentos que auxiliam a locomoção e/ou simulam restrições motoras e físicas, fornecidos pelo curso de Fisioterapia da Universidade de Uberaba, como cadeira de rodas, muletas, venda de olhos. A temática foi desenvolvida durante dois encontros de cinquenta minutos, composta por três partes: apresentação conceitual do tema, distribuição de material teórico e teste com os equipamentos. Os alunos revezavam os equipamentos de simulação e ações como ir ao banheiro, à biblioteca, atravessar a rua, acessar a escola deveriam ser realizadas. Depois, as percepções do grupo durante o trajeto deveriam ser descritas e, ainda, sintetizadas em anotações as possíveis soluções/melhorias. Ao final, retornavam à sala de aula e os grupos relatavam suas experiências e novas percepções sobre o tema. O relato de vários alunos, demonstraram emoções e descreveram experiências vividas, que se relacionam diretamente com a simulação. Ao despertar a empatia, falar sobre dificuldades, deficiência visual, motora ou locomotora, foi mais fácil. Pelos relatos apresentados, a maioria dos alunos se atentou na importância da acessibilidade para uma melhor integração e autonomia das pessoas. Posteriormente, foi possível deixar claro o papel do arquiteto enquanto profissional que define dimensões, perante regras de proporção e desenho, sendo responsável por gerar condicionantes espaciais para a qualidade das ações que acontecem nele. O projeto gerou um impacto positivo e possibilitou falar de forma mais abrangente as questões que envolvem a acessibilidade. É importante que temas como este sejam cada vez mais discutidos desde os primeiros anos escolares para que os alunos tenham a consciência das dificuldades que muitos possuem e de como as edificações e as cidades podem facilitar seus cotidianos. Assim, estes alunos não só ganharão conhecimento sobre o tema, mas também, ganharão empatia como cidadãos, mesmo porque, a acessibilidade é um direito de todos.

Palavras-chave: arquitetura; acessibilidade; escolas.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.



DU002 - Ampliando olhares: mapeamento coletivo

Apresentador: BRAGANÇA, Ádler Henrique Oliveira
Orientador: CAMPOS, Fernanda Gomes
Demais Autores: SANTOS, Hayanara Azevedo
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Arquitetura e Urbanismo

O mapeamento coletivo é uma forma de relatar o espaço em que se vive ou se utiliza socialmente. O protagonismo da criação dessas narrativas é dado ao usuário, que consegue traduzir suas impressões, reflexões, críticas e experiências, viabilizando uma outra maneira de nos relacionarmos com o território. Se torna um processo de organização mediante um trabalho colaborativo em suportes gráficos/visuais, e garantem maior entendimento daqueles que fazem e traçam essa nova narrativa espacial. Os aspectos teóricos utilizados permitiram ampliar os diversos significados e dimensões de espaço, evidenciando as mudanças da compreensão do todo, quando organizados em grupo, como é realçado por Milton Santos, que afirmava que o território é o espaço socialmente construído e que existe uma infinidade de formas de representação desse espaço. Realizou-se uma dinâmica, seguida de um breve debate. Foram definidos três eixos temáticos: Lugares de cultura e lazer; Edifícios antigos; Edifícios importantes. Seis mapas iguais do entorno da escola foram espalhados e colados na parede da sala. A turma se dividiu em seis equipes, duas equipes por tema. Tinham por função marcar no mapa os locais solicitados de acordo com suas interpretações. O grupo deveria analisar e localizar o que desejasse utilizando-se das referências que eles possuíam, como nomes de ruas, edifícios, lugares marcantes e suas memórias da região. Os alunos mostraram muito entusiasmo em compartilhar lembranças e histórias aos colegas, até chegarem a um consenso e realizarem as marcações definitivas em seus mapas. Houve bastante discussão e dúvidas se não teriam marcado lugares que pertenciam à temática de outro grupo. Foi explicado que alguns locais podem se enquadrar em várias temáticas, podendo aparecer em mais de um mapa. Chamou atenção que todos apresentaram um mesmo ponto importante: se imaginar andando na rua para entender onde ficava cada local, do porquê ter frequentado ou passado ali, e com quem criou essa recordação, para somente depois inserir no mapa. Os aspectos teóricos utilizados permitiram ampliar diversos significados e dimensões de espaço, evidenciando as mudanças da compreensão do todo, quando organizados em grupo, assim como é realçado pelo geógrafo Milton Santos, que afirmava que o território é o espaço socialmente construído e que existe uma infinidade de formas de representação desse espaço. Reafirmando vários conceitos de Lynch (como percebemos a cidade, quais os significados os objetos práticos e/ou emocionais têm para o observador, as possibilidades de relações espaciais, a memória coletiva, o reconhecimento da individualidade, e a imageabilidade) a dinâmica aconteceu no começo, possibilitando o entendimento na prática e através da própria percepção e entusiasmo, o valor das ferramentas apresentadas. Foi notável o interesse e participação destes alunos e as bases teóricas do conhecimento não ficaram comprometidas, pois, foram introduzidas no debate realizado após a dinâmica.

Palavras-chave: mapeamento coletivo; arquitetura; urbanismo.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.



DU003 - Ampliando olhares: as diversas formas de habitar o mundo

Apresentador: CINTRA, MARIA PINHEIRO
Orientador: REIS, Thiago
Demais Autores: PASSOS, Vitor Henrique
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Arquitetura e urbanismo

O projeto de extensão Análise urbana: ampliando olhares pretende realizar a divulgação de conteúdos teóricos e práticos da Arquitetura e Urbanismo para os alunos das Escolas Públicas da cidade de Uberaba/MG. Dos diversos grupos que compõem esse projeto, formados por alunos e professores da Universidade de Uberaba, o nosso propósito foi o de fazer uma aproximação crítica e filosófica sobre qual é o sentido do habitar. As ações foram realizadas em diversos encontros durante o ano de 2019, no Colégio Estadual Minas Gerais, para alunos do 7º ano do ensino fundamental. Baseamos nossas discussões em referências filosóficas, sobretudo nas teorias fenomenológicas. Para tanto, utilizamos o pensamento de Gaston Bachelard, cuja obra *A poética do espaço* apresenta uma perspectiva fenomenológica sobre a casa, aqui tomada em sentido amplo, isto é, de um lugar que nos assegura o estar-no-mundo. Do ensaio *Construir, Pensar e Habitar*, do filósofo Heidegger, extraímos uma concepção do habitar mais generalista: o homem habita o mundo na medida em que o constrói. Porém a construção, aqui, não deve ser entendida como uma mera produção do espaço, mas antes como a abertura para que haja o acolhimento do ser. Apesar dos aspectos teóricos que nos embasaram, nenhum deles foi diretamente citado. Isso nos permitiu manter certa informalidade no diálogo, ao mesmo tempo em que nos esforçamos por traduzir abstrações conceituais em imagens que fossem mais próximas do cotidiano dos alunos. Como complemento, em um de nossos encontros foi feita a projeção do curta-ficção de animação intitulado *A casa de pequenos cubinhos*, do diretor Kunio Kato. Ao longo do filme, os alunos puderam acompanhar o protagonista em sua busca por aquilo que seria o alicerce da sua existência, de seu lar original. Ao final da projeção, aliada às reflexões anteriores, fora solicitado aos alunos que respondessem por escrito a uma simples pergunta: Onde você gostaria de morar/habitar? A assimilação dos alunos do ensino fundamental frente à linha de pensamento proposta demonstrou ser mais que satisfatória. Os alunos foram capazes de ilustrar fatos de seu cotidiano que se encaixavam nos conceitos trabalhados, demonstrando a percepção de outros sentidos sobre habitar o mundo. A relevância do projeto está justamente em promover a assimilação de uma linguagem capaz de descrever e dar sentido a novas percepções de mundo, provocando os alunos do ensino fundamental a questionarem sobre a paisagem urbana que os rodeia. Tal fato nos faz refletir, ademais, sobre a forma de popularizar abordagens específicas da Arquitetura e Urbanismo para outros públicos, justamente pela importância e necessidade de inserir tais temas em nosso cotidiano para além das fronteiras acadêmicas.

Palavras-chave: habitar; arquitetura e urbanismo; prática extensionista.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.



DU004 - Fábrica de *software*

Apresentador: DAIBERT, Pedro
Orientador: OLIVEIRA, Luciene Chagas de
Demais Autores: CARNEIRO, José Antônio Serra; RODRIGUES, Gabriel Moreira; PEREIRA, Kauane Silva; RAMOS, Marcio Salmazo; PEREIRA, Victor Aparecido; BORBA, Luiz Elino Machado; TAVARES JÚNIOR, Carlos Soares; VIANA, Paulo César Faria; SILVA, Antonio Tales Faustino da; SILVA, Mackley Magalhães da; SILVA, Samuel Lucas Rodrigues de Oliveira E; VITA, Stefano Schwenck Borges Vale
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Engenharia de Computação

O projeto Fábrica de Software é composto por um conjunto de recursos (humanos e materiais), processos e metodologias estruturados de forma semelhante àqueles das indústrias tradicionais, utilizando as melhores práticas criadas para o processo de desenvolvimento, testes e manutenções dos softwares. Neste projeto são gerados artefatos tecnológicos ou serviços de TI (Tecnologia da Informação) que contribuem para o desenvolvimento e crescimento urbano, bem como possibilita o empreendedorismo e inovação tecnológica. Neste sentido, o desenvolvimento de softwares e inovações de base tecnológica produzem inúmeros benefícios que se estendem aos diversos setores sociais, tais como, as áreas da educação e da saúde. O objetivo de projeto Fábrica de Software é capacitar os alunos para que possam desenvolver *software* e gerar tecnologia para a comunidade externa, tais como empresas ou indivíduos. Estes indivíduos podem ser a população de forma geral ou indivíduos com necessidades especiais. Assim, o projeto permite promover a possível utilização de Tecnologias Assistivas. A principal justificativa deste projeto para a comunidade externa é que dentro da Universidade será possível gerar tecnologia para a comunidade externa que pode ser uma inovação tecnológica ou a automação de um determinado processo que irá contribuir para diversos benefícios, tais como: facilitar o acesso e circulação da informação, diminuir os custos com a produção, possibilitar uma gestão segura e eficaz, reduzir o tempo de trabalho, entre outros. O projeto funciona como uma empresa de software, ou fábrica de software, no qual os alunos participantes são os desenvolvedores, analistas de sistemas, testadores e arquitetos de softwares, e os professores orientadores são o gerente de projetos. Nos softwares desenvolvidos são utilizadas uma linguagem de programação web ou para dispositivos móveis, bem como, ferramentas de desenvolvimento de sistemas, de Engenharia de Software e de Banco de Dados. No projeto Fábrica de Software foi desenvolvido um site para a comunidade em geral cujo objetivo foi mostrar informações sobre a pandemia do Coronavírus (COVID-19). O site foi disponibilizado no link: <https://nautillus.info/>. Este site contém os seguintes módulos: o que é o coronavírus?, prevenção, sintomas, transmissão, tratamento, nutrição, fake news, dicas de higienização de aparelhos eletrônicos, atendimento médico, teste online (autodiagnóstico), mapa com dados reais por cidade e por estados do Brasil. Além disso foi criado um aplicativo, mas ainda não está disponível, que mostra os casos de COVID-19 no mundo e as maiores pandemias da história. O projeto Fábrica de Software obteve sucesso através da motivação dos alunos em participar de um projeto de software real e colocá-lo em prática (em implantação) promovendo o crescimento profissional, curricular e de conhecimento dentro da Universidade. Além disso, permite a produção e geração de tecnologias para auxiliar a comunidade em geral.

Palavras-chave: desenvolvimento de software; engenharia de software; tecnologia da informação.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.



DU005 - Análises urbanas: ampliando olhares. Aproximações e transformações.

Apresentador: GUIMARÃES, Camila Ferreira
Demais Autores: EGHRARI, Susan; REIS, Thiago; FERREIRA, Mariana; GOMES, Fernanda; BRAGANÇA, Ádler; MORALES, Bruno; BÓSCOLLO, Florença; SANTOS, Hayanara; ARTAGNAN, Jacqueline; PIMENTA, Laís; TOSTA, Lorena; CINTRÁ, Maria; CIRIANI, Matheus; PASSOS, Vitor
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Arquitetura e Urbanismo

A complexidade que envolve a cidade contemporânea nos traz uma questão sobre a urgência de potencializar a relação entre a universidade e a construção da sociedade. Ampliar os olhares técnicos construídos ao longo dos processos de formação e instrumentalizar os jovens para exercer seu papel de cidadão dentro do contexto urbano. Ampliar os olhares sobre a potência dos espaços vividos e compartilhados, bem como as suas fragilidades e incongruências. É neste contexto que este trabalho se insere, o projeto de extensão Análises urbanas: ampliando olhares propõe a aproximação de alguns conteúdos abordados no curso de Arquitetura e Urbanismo, que desempenham influência na percepção do espaço que habitamos, com os alunos de Escolas Públicas. Neste sentido, pensando na relação entre os alunos e professores, temos com proposta ampliar o diálogo entre os participantes das diferentes fases da formação do indivíduo, onde a construção do conhecimento se faz de forma horizontal pelo compartilhamento das experiências cotidianas. O projeto tem como objetivo principal desenvolver reflexões críticas sobre o papel do aluno no contexto urbano, ressaltando suas vivências. Outro ponto importante é o desenvolvimento da capacidade de interação dos alunos do curso de Arquitetura e Urbanismo na elaboração das atividades que foram desenvolvidas ao longo do primeiro ano de aplicação do projeto. Neste primeiro ano, aplicamos o projeto junto aos alunos no Nono Ano de Escola Estadual Minas Gerais, a partir de atividades voltadas para as cinco temáticas do projeto: acessibilidade, patrimônio cultural, poéticas do habitar, percepções espaciais por meio de mapeamento coletivo e avaliação pós-ocupação. Para a realização do projeto foram adotadas estratégias metodológicas distintas como aulas expositivas, debates, atividades práticas interativas como a experimentação do espaço simulando necessidades especiais, reflexões sobre o patrimônio cultural por meio de uma atividade lúdica, análise e avaliação do espaço habitado por meio de mapas e desenhos. Além dessas estratégias realizamos visitas guiadas no entorno da Escola para debater as questões trabalhadas ao longo da realização das cinco temáticas do projeto. Como resultado do projeto, percebemos que os alunos da Escola Estadual Minas Gerais foram desenvolvendo uma percepção mais sensível e crítica em relação ao espaço habitado. Tal percepção foi construída a partir dos relatos dos alunos frente aos 5 eixos trabalhados: acessibilidade, patrimônio cultural, habitar, mapeamento e avaliação pós-ocupação. Os relatos dos alunos - ampliados pelo novo vocabulário e a partir do percurso crítico no entorno da escola realizado junto aos professores e monitores - apresentavam, em sua grande maioria, uma preocupação maior com a qualificação espacial dos locais vivenciados, no sentido de ressaltar a relação dos espaços interiores com o espaço urbano, bem como a história manifestada no edifícios patrimonializados e a capacidade de inclusão ou exclusão que um determinado espaço pode induzir. Além dos relatos construídos pelos alunos no último encontro, foi possível identificar a construção de um olhar crítico para espaço durante o desenvolvimento das atividades práticas que foram realizadas em cada encontro, onde foram produzidos desenhos, textos e questionários sobre os aspectos trabalhados. O desenvolvimento do projeto trouxe diversas questões e inflexões no que diz respeito a necessidade de ampliar o alcance dos conteúdos abordados no Curso de Arquitetura e Urbanismo, principalmente aqueles que incidem diretamente na reflexão do espaço que habitamos. O exercício da cidadania requer o [re]conhecimento do direito à cidade, e, para tanto, a nossa proposta aspira possibilitar, por meio das ações extensionistas, que os alunos das escolas públicas de Uberaba possam ter instrumentos para avaliar e questionar o espaço em que vivem.

Palavras-chave: espaço; habitar; urbano.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.



DU006 - Ampliando olhares: patrimônio cultural

Apresentador: PIMENTA, Laís
Orientador: GUIMARÃES, Camila Ferreira
Demais Autores: TOSTA, Lorena Rodrigues De Oliveira
Instituição: Universidade de Uberaba
Curso: Graduação em Arquitetura e Urbanismo

O patrimônio cultural é o conjunto de edificações, documentos, obras, objetos e manifestações artísticas de valor histórico, sendo ampliado quando inserido em espaços concretos, sociais e naturais, associando a história com o ambiente. Propomos dentro do projeto de extensão Análises urbanas: ampliando olhares o desenvolvimento de um eixo temático sobre o patrimônio cultural no contexto da cidade de Uberaba correlacionando com a área educacional. O objetivo geral com alunos do Ensino Fundamental e Médio da Escola Estadual Minas Gerais a relação do significado da arquitetura no cotidiano, desenvolvendo um aprendizado mais dinâmico e reflexivo. O objetivo específico do eixo temático Patrimônio Cultural é apresentar aos alunos conceitos sobre a patrimonialização e estabelecer um vínculo do patrimônio com a cidade, o ambiente escolar e seu entorno, além de ser um suporte da memória coletiva, o que possibilita o reconhecimento da história, do território e do habitar. Para obter resultados significativos no projeto, foi realizado reuniões entre os monitores e o orientador, que discutia sobre as melhores estratégias para facilitar a compreensão do que é patrimônio para os alunos. O conteúdo foi trabalhado primeiro de maneira mais rápida e teórica, explicando o que é patrimônio e após isso, de maneira mais interativa um jogo de tabuleiro, este com a intenção de aguçar a teoria da Escola Minas Gerais. O jogo de tabuleiro que foi desenvolvido tinha como tema a própria escola, onde o mesmo representava a planta do lugar e cartões com perguntas ampliando o conhecimento sobre o local. Foi realizado também um passeio nas proximidades da escola, apresentando e descrevendo as características das edificações, reforçando o conceito aplicado. Ao final das intervenções, foram realizados diálogos com a turma, para dúvidas e maiores esclarecimentos, garantindo uma aprendizagem significativa dos conteúdos abordados. O projeto possibilitou o fortalecimento do vínculo dos alunos com a cidade, reavivando memória do local e a identificação com o ambiente escolar e seu entorno. As discussões em aula favoreceram reflexões sobre o tema, de modo que os alunos reconhecessem e valorizassem o espaço frequentado. Com o passeio urbano, observou-se maior participação da turma com perguntas, apontamentos e análises sobre o espaço, expressando percepções sobre o patrimônio e sobre a acessibilidade. Logo, reafirma-se que o projeto teve implicações positivas no aprendizado, pois facilitou a apropriação do tema e do espaço de estudo. Entende-se a partir disso a importância da visão arquitetônica patrimonial para os estudantes do ensino médio e fundamental, para que se apropriem de conhecimento sobre patrimônio que representa uma identidade cultural. Conclui-se que a experiência possibilitou reconhecer a importância da arquitetura e do patrimônio cultural na formação do cidadão, além de possibilitar aprendizados significativos ao unir teoria e prática, conteúdo, história e experiência.

Palavras-chave: patrimônio cultural; educação; análise urbana.

Linha Temática: Desenvolvimento Urbano.