Mapa y visiones seriales en centros históricos: Un juego pedagógico de iniciación a la morfología urbana.

Map and serial visions in historic centers: an initiation to urban morphology pedagogical game

Evandro Z. Monteiro [1], Sidney P. Bernardini [2], Cláudio L. Ferreira [3]

[1] Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e urbanismo, Universidade Estadual de Campinas, Brasil, evanzigg@g.unicamp.br
[2] Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e urbanismo, Universidade Estadual de Campinas, Brasil, sidpiochi@gmail.com
[3] Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Brasil, claudiol.f@uol.com.br

Palabras clave:

enseñanza de morfología urbana, paisaje urbano, centro histórico

Key-words:

urban morphology teaching, urban landscape, historic center

Resumen:

Se ha ido cada vez más creciente la parcela de estudiantes de arquitectura y urbanismo que llegan, en las universidades latinoamericanas, con poca vivencia de espacios de los espectros T1 y T2 del transecto de Duany & Talen. Estos estudiantes, provenientes de los nuevos enclaves fortificados y usuarios de centros comerciales, hacen pocas incursiones a las áreas centrales de las grandes ciudades. Es previsible, a partir de ese contexto, que tengan poco repertorio para la comprensión de los principios básicos de la morfología urbana. Este trabajo describe el uso de conceptos y patrones propuestos por los clásicos Camilo Sitte, Kevin Lynch, Gordon Cullen y Christopher Alexander como elementos de un juego pedagógico que busca introducir actividades de análisis de los espacios, ambientes y lugares del centro de la ciudad. El juego se desarrolla en forma de una gincana, en la que los diversos equipos siguen un mapa indicativo de los elementos morfológicos y calidades del paisaje a ser recogidos a través de fotos con sus celulares. El instrumento ha sido aplicado y mejorado en una disciplina de urbanismo, y la última versión incluyó, además del mapa, un módulo de croquis a mano a partir de visiones seriales. El resultado de la experiencia refuerza la importancia de las actividades de campo como forma de compensar la falta de repertorio de morfología urbana de las nuevas generaciones de estudiantes, muchas veces restringidas al paisaje de áreas no centrales de la ciudad en su vivencia cotidiana.

Abstract:

It has been increasingly growing the percentage of architecture and urbanism students that arrive, at the Latin American universities, with little experience of Duany & Talen's transect's T1 and T2 spectra spaces. These students, coming from the new fortified enclaves and beeing shopping centers users, make few incursions to the central areas of the big cities. It is foreseeable, from that context, that they have little repertoire for the understanding of the urban morphology basic principles. This work describes the use of concepts and patterns proposed by the classics Camilo Sitte, Kevin Lynch, Gordon Cullen and Christopher Alexander as elements of a pedagogical game that seeks to introduce activities of analysis of the city centers' spaces, environments and places. The game is developed in the form of a gymkhana, in which the various teams follow a map indicating the morphological elements and qualities of the landscape to be collected through photos with their cell phones. The instrument has been applied and improved in a discipline of urbanism, and the latest version included, in addition to the map, a sketch module by hand from serial visions. The result of the experience reinforces the importance of field activities as a way to compensate for the lack of urban morphology repertoire of the new generations of students, often restricted to the landscape of non-central areas of the city in their daily life.

Línea temática:
8. Formas urbanas y mapping

El Pensamiento reflexivo y el Aprendizaje a través del Hacer: Los estudiantes de arquitectura en la era de los enclaves fortificados

Dewey (1959, p.13) describe el pensamiento reflexivo como el pensamiento que consiste en examinar mentalmente el asunto y darle consideración seria y consecutiva. En su libro Cómo Pensamos (1959 p.22), Dewey describe el pensamiento reflexivo como teniendo dos estados. 1- el estado de duda, vacilación, perplejidad, dificultad mental, el cual origina el acto de pensar; 2- un acto de investigación, búsqueda, para encontrar material que resuelva la duda y esclarezca la perplejidad. Pensar reflexivamente posibilita la preparación y la invención sistemáticas. Es por medio del pensamiento que el hombre logra perfeccionar y combinar señales artificiales para indicarle consecuencias anticipadamente, pudiendo conseguirlas o evitarlas.

El acto de pensar como una experiencia también es abordado por Donald Schön, cuando analiza el aprendizaje a través del hacer. Schön marca hoy la forma en que la reflexión es vista e interpretada, sus ideas han influido en el campo educativo. Mucho de su trabajo se basa en la teoría de la investigación de John Dewey, en la cual él valora el aprendizaje a través del hacer. No se puede enseñar al estudiante lo que es necesario que él sabe, sin embargo, se puede instruir según DEWEY y SCHÖN (2000, p.25):

> Él tiene que ver, por sí mismo ya su manera, las relaciones entre medios y métodos empleados y resultados alcanzados. Nadie más puede ver por él, y él no podrá ver sólo "hablando" a él, aunque el hablar correcto pueda guiar su mirada y ayudarle a ver lo que él necesita ver.

De esta forma el autor sugiere una nueva epistemología de la práctica, la cual se embasa en los conceptos de conocimiento en la acción y en la reflexión de la acción, lo que él llama "enseñanza práctica reflexiva", que tendría el objetivo de ayudar a los estudiantes a adquirir los tipos de aptitud esenciales para la competencia en zonas indeterminadas de la práctica. Schön utiliza el término "profesional artistry" para designar las competencias que el profesional revela en situaciones únicas y de conflicto, ese conocimiento que emerge espontáneamente en esas situaciones y no puede ser verbalizado, puede ser expresado por medio de la observación y la reflexión sobre la acción. De acuerdo con Schön (2000), se puede afirmar que los alumnos aprenden haciendo, mientras el profesor ejerce el papel de orientador, y no sólo de profesor, teniendo como principales actividades en una enseñanza práctica: demostrar, aconsejar, cuestionar y criticar.

Los análisis de John Dewey y Donald Schön contribuyen mucho a reflexiones sobre la enseñanza de Arquitectura y Urbanismo en Brasil. La formación de profesionales reflexivos, creativos y colaborativos constituye un considerable desafío para la docencia en diversas áreas del conocimiento. En este sentido, entender la enseñanza de arquitectura y urbanismo en Brasil por medio de juegos pedagógicos de iniciación a la morfología urbana es de suma importancia para el continuo desarrollo de estrategias de enseñanza / aprendizaje para los estudiantes en la era de los enclaves fortificados.

Pero en qué contexto los actuales estudiantes de arquitectura y urbanismo están desarrollando sus habilidades práctico-reflexivas? En los últimos años han surgido diversas líneas de investigación para tratar de acompañar el fenómeno de multiplicación de los llamados enclaves fortificados (Caldera, 2000, Monteiro y Turczyn, 2013) en las grandes ciudades brasileñas. A parte de los impactos impuestos al paisaje ya los desafíos creados para la planificación y diseño urbanos, el fenómeno viene acompañado de cambios de hábito de los ciudadanos de la forma en que vivencian el espacio de la ciudad. En este sentido, a pesar del hecho de que debemos considerar los conceptos en cuanto a la existencia de una generación "y" brasileña (Rocha de Oliveira et al., 2012), en la experiencia con alumnos de la disciplina "Fundamentos del Urbanismo" de la Unicamp – Universidade Estadual de Campinas- São Paulo – Brasil, en los últimos 10 años, ha sido observado la poca familiaridad de estos jóvenes con las áreas centralizadas. Es necesario considerar que para

las generaciones nacidas desde los años 80, el proceso de urbanización de las grandes ciudades brasileñas fue marcado por el surgimiento y proliferación de los Centros Comerciales (shoppings) que debilitaram el papel comercial de las áreas centrales.En el perfil de nuestros alumnos muchos son poco acostumbrados a recorrer la ciudad a pie, oriundos de clases sociales que ven el espacio urbano de las áreas centrales como peligroso, amenazador y sucio. Para esas clases, cuyas necesidades cotidianas se desplazaron hacia espacios segregados de la ciudad, el centro ya no es más foco de interés, como lo era para todas las clases antes del advenimiento de los centros comerciales. El territorio de que hablamos, la Región Metropolitana de Campinas (RMC - São Paulo - Brasil), trata de un conjunto de 24 ciudades, con una población de poco más de 3 millones de habitantes.

Además de la sede, Campinas, la mayoría de estas aglomeraciones conserva áreas centrales relacionados con las dos primeras etapas del periodo colonial (Delson, 1997), manteniendo similitudes de traçado y morfología en línea con la herencia Europea y portuguesa en particular, Estas similitudes pueden ser percibidas, por lo tanto, en los espectros T1 y T2 del transecto de Duany y Talen (2007). Una vez que estas áreas son poco visitadas por los jóvenes estudiantes, lecciones importantes del estudio del paisaje y la morfología urbana - que podrían aprenderse en los tramos y tejidos más densos y más antiguos, a través de la vivencia cotidiana, del andar a pie por calles y calzadas se pierden. Este hecho tiene un impacto particularmente importante para la enseñanza del urbanismo, una vez que ya que el repertorio vivencial y perceptivo de los alumnos es limitado a los espacios privados controlados, más pobres no sólo en términos de diversidad de paisaje urbano, pero sobre todo en términos de diversidad de ambientes urbanos .Aunque el nuevo paisaje de los enclaves fortificados configure sólo una región morfológica que será analizada por los estudiosos de la forma urbana en el futuro, o considerando que los fenómenos transformadores del siglo XXI reconfiguran toda la estructura morfológica de nuestras metrópolis y megalópolis, todavía es necesario desarrollar en los alumnos una herramienta más diversificada para hacer frente a los problemas urbanos. A partir de esta premisa, este trabajo describe los resultados de una actividad pedagógica orientada a la percepción de la morfología de la ciudad tradicional, y de los ambientes y lugares construidos y reconocidos por los habitantes. Los habitantes son que confieren vida y significados a esos espacios delimitados por los objetos físicos - topológicos y arquitectónicos. Los estudiantes, cuando se convierten en arquitectos-urbanistas, serán llamados a contribuir para dar diseño y forma a esos objetos. Este papel debe ser hecho con gran conocimiento de diseños y formas posibles, acumulados a veces por siglos en las llamadas áreas centrales.

La “Gincana Urbana”

Este artículo se centra en la experiencia pedagógica realizada desde 2005 en una disciplina introductoria de urbanismo (AU601-Fundamentos del Urbanismo) que se ofrece a alumnos de 2º año del curso de arquitectura y urbanismo de la Unicamp - Universidad Estadual de Campinas - São Paulo - Brasil. La "gincana" de urbanismo es precedida por dos fases distintas. La primera está relacionada con la lectura de los textos clásicos seleccionados para la actividad. De los cuatro libros seleccionados, dos ya son leídos por los estudiantes en otras disciplinas del curso: "La construcción de las ciudades según sus principios artísticos", de Camilo Sitte (1992), y "Lenguaje de patrones", de Christopher Alexander (2013). En el ámbito de la disciplina se añaden las lecturas de "Imagen de la Ciudad" de Kevin Lynch (1997), y de "Paisaje Urbano", de Gordon Cullen (1983). La segunda fase antes de la actividad de campo de la gincana está compuesta de una serie de ejercicios que tienen como objetivo consolidar los conceptos de los cuatro autores por medio de actividades de diseño y percepción.

Del diccionario Aurélio de la lengua portuguesa, "concurso" es una "competencia, por lo general entre los equipos motorizados, y que tiene en cuenta no sólo la rapidez con competidores cumplen las tareas predeterminadas, sino también la habilidad con que lo hacen. "Sin embargo, nuestra propuesta de gincana urbana ya se diferencia de la tradicional por requerir que los participantes vivan todo el trayecto, a pie. La gincana también fue estructurada para desarrollarse en un área central, en el caso, el centro de la ciudad de Campinas-SP

Hay 50 pruebas diferentes, distribuidas en siete categorías: (1) Cupón-foto-charada, (2) Lado "B", (3) Elementos de Lynch, (4) Plazas de Camilo Sitte, (5) Pasado y tradición, (6) Cualidades de Gordon Cullen, (7) Comida y tradición. La mayor parte de la evidencia consiste en registrar una característica de calidad, urbana u objeto de una manera visual, aunque tiene alguna evidencia relacionada con los otros sentidos, como la audición y el gusto. Obviamente, existe el objetivo implícito de que los estudiantes, simultáneamente con el ejercicio de su aspecto técnico-científico de la forma de la ciudad, tengan una experiencia sensorial / experiencial del área central. En este sentido, tres de las categorías están reservadas para los clásicos, una de ellas está vinculada a los hitos de la historia oficial y las élites, otra ligada a los hitos de las clases populares, las apropiaciones y subversiones del espacio urbano (lado " B "), más una categoría vinculada a los espacios de gastronomía (donde los estudiantes pueden aprovechar y dejar de alimentar al mediodía) y finalmente una categoría de cupones de foto-charadas.

Aunque la estructura básica de la gymkhana se definió en 2005, cada año es necesario que todo el material se revise previamente, actualizando el mapa y posiblemente las pruebas, que se enumeran en la parte posterior del mapa. También es necesario que el maestro (o un asistente) vaya al centro de la ciudad unos días antes para negociar con los comerciantes locales la custodia de los siete cupones de foto-charadas, que son fotos antiguas tomadas cerca de la escena impresa en el cupón. La idea es que los alumnos deben reconocer el lugar de la foto antigua en el paisaje actual, y reproducir una foto en el mismo ángulo. El mapa se imprime en hojas tamaño A3 (a dos caras), dobladas al medio, siendo una para cada equipo que participará en la gincana. El profesor debe programar con los alumnos un día para la actividad de campo, en el caso preferimos un día de semana útil, en que el centro de la ciudad sea bastante activo, pero ya utilizamos algunas veces el sábado. En Campinas iniciamos la gincana alrededor de las 8 de la mañana para concentrar la parte más activa en los horarios más frescos del día, siendo que el horario de término es alrededor de las 16hs. La gincana se realiza en 3 fases: la primera es la de búsqueda de las pruebas; la segunda es la de organización del material recogido para presentación; y la tercera es la de presentación y cómputo de los puntos para indicar a los equipos ganadores.

El inicio de la gincana (8hs) ocurre en una plaza pública, señalada en el mapa con un círculo gris. En ese lugar el profesor hace un breve histórico y contextualización del centro de la ciudad, entrega un mapa para cada equipo (Figura 1) y luego explica las reglas de la carrera. Los equipos pueden contener entre cuatro y seis estudiantes, siendo que cuando hay equipos mayores los propios alumnos optan por subdividirse para recoger las pruebas, lo que está permitido. Sin embargo, en los locales de la categoría de pruebas "comida y tradición", hay una prueba que pide que el equipo haga una "selfie" (foto auto-sacada) de todos los miembros.
Realizada la explicación de las reglas, cada equipo puede pasar algunos minutos para estudiar el mapa - algunos alumnos toman fotos de él en sus móviles - y planificar su estrategia para cubrir el mayor número posible de pruebas en menos tiempo. Es común también algunos equipos elegir un componente "especialista", que se encarga, por ejemplo, para el diseño de las visiones seriales en croquis, que valen más puntos. Hay también puntos de bonificación para cuando los equipos logran cumplir todas las pruebas de una misma categoría

Figura 1. Alumnos de la disciplina recibiendo los mapas y las instrucciones de la gincana en el punto inicial. En 2017, en la ciudad de Campinas, la "largada" fue en la plaza Carlos Gomes.

El mapa de la gincana (Figura 2) es en realidad una herramienta apenas indicativa que facilita a los equipos encontrar la ubicación de las pruebas. En el mapa hay iconos que indican el posible lugar de una prueba relacionada con su respectiva categoría. Por ejemplo, para los siete lugares donde los comerciantes están con la custodia del cupón de foto-charada, hay la indicación con el icono en la ubicación correspondiente a la tienda del comerciante, aunque sin especificar el color del cupón que se encontrará allí. El mapa también trae información adicional que luego se trabaja en clase, como la expansión urbana de la ciudad en 1842, superpuesta a la actual con el tono gris más oscuro. En la experiencia de 2017, se añadieron pruebas relacionadas con el concepto de visión serial (Cullen, 1983). Para estas pruebas se proporcionó a cada equipo un mapa de recorrido de visión serial, en color negro (Figura 3)
Antes de liberar a los equipos para buscar y registrar libremente las pruebas, se establecen el punto de llegada, el cronograma final de la carrera y la presentación y el tiempo de puntuación final. El punto de encuentro debe ser preferentemente un edificio o espacio público cubierto también en el centro de la ciudad, confortable, que tenga infraestructura de presentación multimedia, y con puntos de energía para que los equipos carguen sus micros personales en la segunda fase, de organización del material . En Campinas hemos utilizado el edificio conocido como "Palacio de los Azulejos", que es la actual sede del Museo de la Imagen y del Sonido. El horario final de la carrera es a las 13 hs y el horario final para entrega del pendrive con todas las pruebas numeradas y organizadas de cada equipo y de los cupones encontrados es el de las 14h30. Los equipos pueden perder puntos de retardo (uno por minuto) en ambos momentos. Después de la entrega de los pen-drives de todos los equipos, se inicia la presentación, utilizando un proyector multimedia para que todos acompañen. En una notebook separada, un asistente va a computar simultáneamente los puntos en una hoja de cálculo. La gincana se cierra a las 16hs, tras el anuncio y premios de los equipos ganadores.

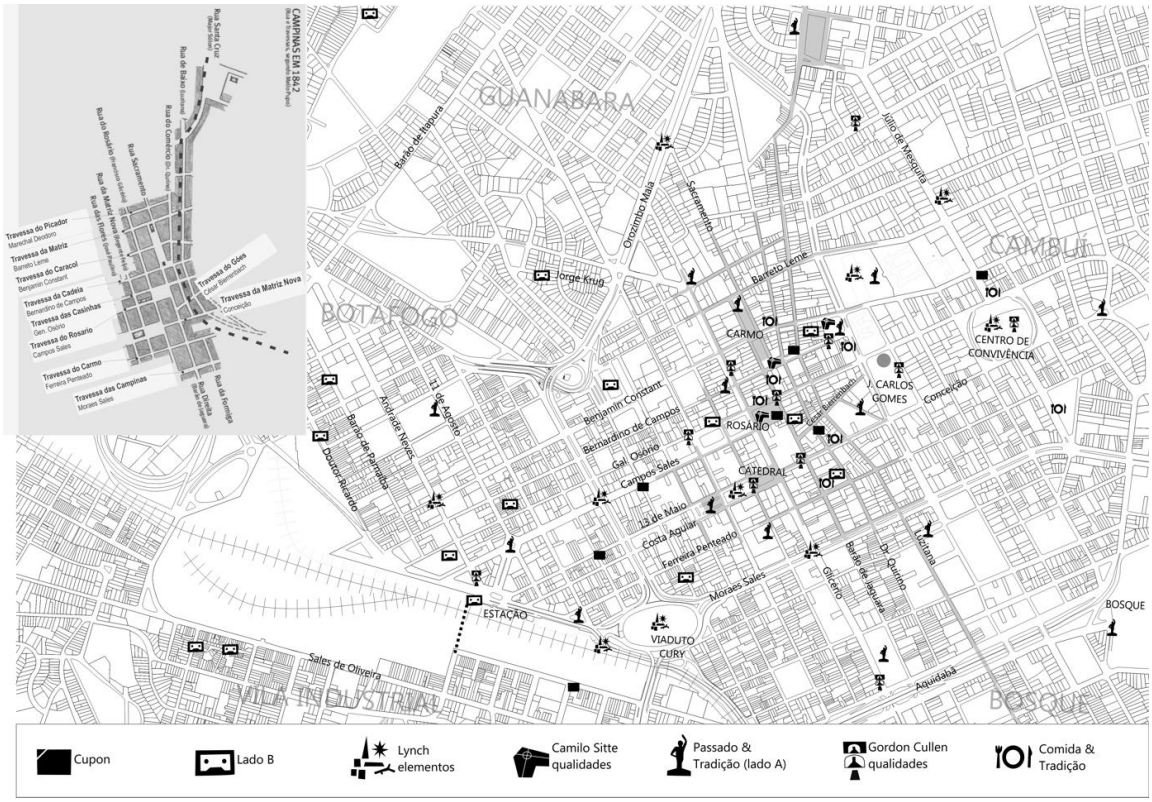

Figura 2. Imagen reducida del mapa de la gincana en formato A3 para la ciudad de Campinas-SP - Brasil, conforme versión ejecutada para la clase de la disciplina "Fundamentos del Urbanismo" del curso de arquitectura y urbanismo de la Unicamp en 2016. Los iconos señalan puntos donde posibles calidades de cada categoría pueden ser encontradas.

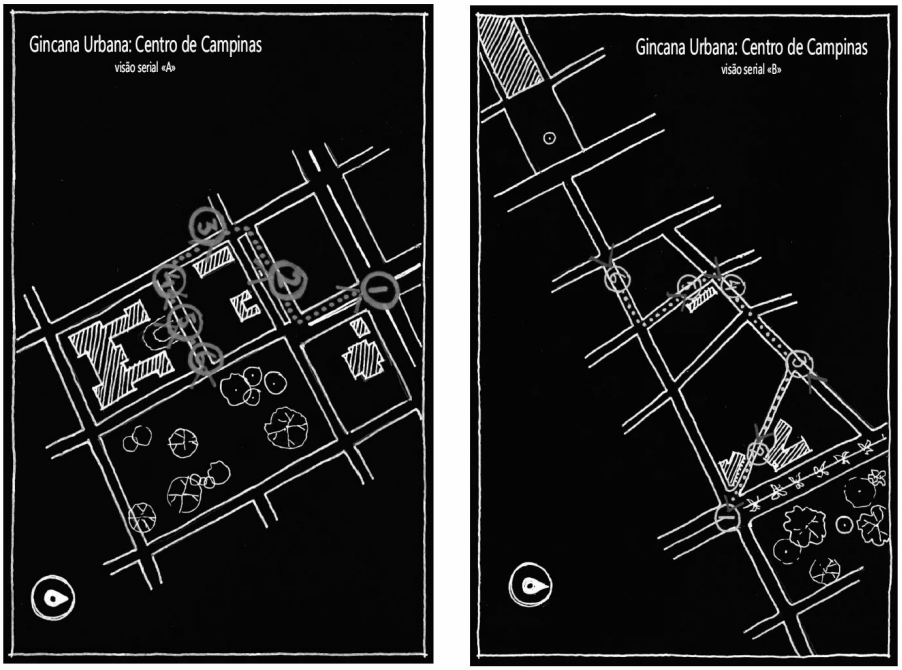

Figura 3. Ejemplos de los mapas negros suministrados con los recorridos y ángulos de las visiones seriales a ser producidas a través de croquis

El juego y sus lecciones

Los análisis teóricos educativos sobre los estudios de John Dewey con el pensamiento reflexivo y Donald Schön con el aprendizaje a través del hacer fueron fundamentales para la estructuración de la investigación, que tiene como objetos entender la enseñanza de arquitectura y urbanismo en Brasil a través de juegos pedagógicos de la iniciando la morfología urbana y principalmente las mejores formas de enseñanza / aprendizaje para los estudiantes en la era de los enclaves fortificados. Las teorías de la enseñanza / aprendizaje analizan cuestiones de cómo se aprende o se debe aprender. Cuando se utilizan para desarrollar currículos y estrategias, se vuelven prescriptivas, o teorías instruccionales. En otras palabras, esto implica decir que bajola base de ellas se elaboran métodos y / o modelos instruccionales. El currículo básico establece lo que enseñar y qué aprender, ya la instrucción define cómo enseñar o cómo presentar lo que se enseña. El primero trata del contenido y el segundo trata de la estrategia pedagógica. En ese sentido, construir estrategias instruccionales como los juegos pedagógicos de iniciación a la morfología urbana son fundamentales para la formación de profesionales, reflexivos, creativos y colaborativos. En la experiencia realizada, las cualidades y conceptos forjados por los autores clásicos, pautadas principalmente en la ciudad europea, al ser perseguidos en la competición, transforman ese conocimiento en una práctica reflexiva. Sin embargo, no es posible, en un trabajo que trae sólo el resultado de una experiencia, hablar en conclusiones. Pero es posible, especialmente en este caso, destacar la importancia de las lecciones que la propia ciudad es capaz de proporcionar en la formación del arquitecto urbanista. Las limitaciones impuestas por la clase social del alumno, por la dinámica y las condicionantes globalizantes, o por la propia condición urbana de los países menos desarrollados, han tenido un impacto reduccionista en la formación de su repertorio de paisaje. Lo que para otros profesionales puede ser comprendido como una cuestión de estilo de vida, para el arquitecto urbanista la carencia de contacto con el paisaje urbano de forma más amplia y diversificada, y especialmente con la de lostejidos centrales o más antiguos significa una laguna de formación .

A cada versión de la gincana urbana, se van acumulando memorias y lecciones de cómo cada grupo de estudiantes experimentó esa actividad pedagógica y lúdica. En ese período de poco más de 10

años, uno de los aspectos que más nos llamó la atención fue el impacto causado por las nuevas tecnologías de información, por la conectividad de los alumnos a través de sus celulares. En los primeros años era mínima, y muchos registros eran hechos por cámaras digitales que no embutidas en teléfonos celulares, mientras que en las gincanas más recientes el celular (o smartfone) se transformó en la gran herramienta de los estudiantes en la estrategia de todos los equipos. Es posible indagar si la gincana del futuro no será hecha a través de realidad virtual o aumentada, en el estilo "caza-pokemóns".

Aún así, hay preciosidades que son traídas por los estudiantes, en sus micro-vídeos, fotos y croquis. Se destacan las pruebas que piden imágenes cómicas, pues combinan con la velocidad y el carácter lúdico de la actividad. Ellos se sueltan, escenifican con la ciudad, juegan con los habitantes y con los transeúntes. El mejor viene después - en las siguientes clases de disciplina de urbanismo, una sorpresa: parte del juego se transformó en contenido incorporado: ellos pasan a usar las cualidades de Gordon Cullen o los elementos de Lynch en una nueva jerga, como si ahora supieran una nueva lengua secreta e interesante: "Nuestra, profesor, usted ha visto que el efecto infinito que tiene el proyecto de Louis Kahn para el Salk Institute?", o "profesor, en mi ciudad tiene una plaza que la viscosidad essensacional!" .

Con relación a las visiones seriales, innovación incorporada a la Gincana en 2017, se constató que el método del croquis a mano, aún utilizado en los cursos de arquitectura y urbanismo en Brasil, enriquece la experiencia perceptiva de los centros históricos. Sin embargo, detectamos que es necesario adaptarlo al ritmo más acelerado de los procesos que involucran una actividad como la de la gincana, en la cual las herramientas protagonistas son los smartfones capaces de tomar fotos, hacer videos y acceder a mapas con enorme rapidez; la mayoría de los equipos optó por no ejecutar los croquis de las visiones seriales en los propios locales.

Se tomaron fotos de los ángulos solicitados e hicieron la ejecución de los croquis posteriormente, en el lugar de cierre de la gincana. En el punto de encontro final, donde los equipos hicieron la sistematización de sus fotos y películas, las visiones seriales fueron presentadas en la forma de una exposición artística, en que los equipos fueron premiados con medallas oro, plata, bronce y mención honrosa para su conjunto de visión serial. (Figura 4)

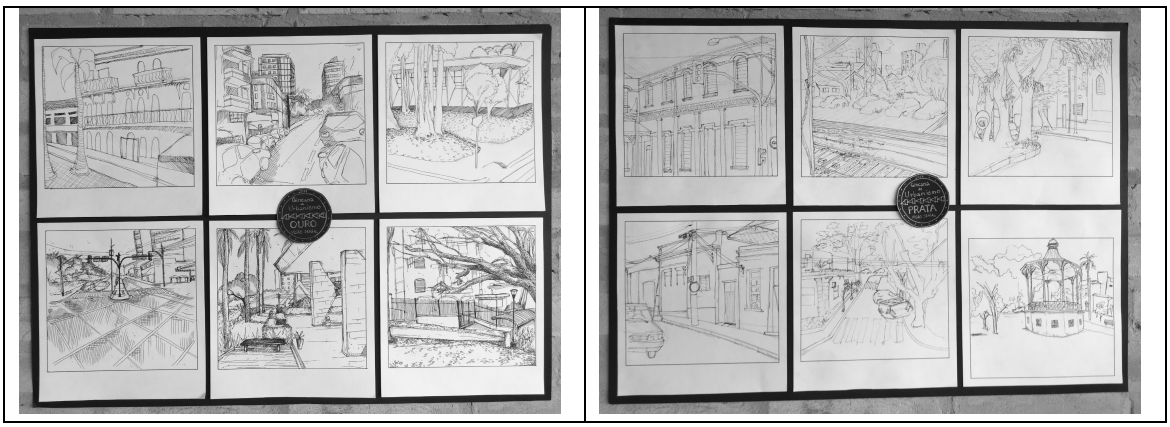

Figura 4. Arriba, conjunto de croquis de los dos equipos que mejor ejecutaron las visiones seriales, ganando premio "oro" y "plata", de izquierda a derecha. En la foto más grande, alumnos y profesores en el punto de encuentro para finalización de la gincana.

La experiencia encuentra eco en trabajos como el de Chee (2007), que enfatiza la importancia del aprendizaje a través de juegos didácticos como instrumento para fortalecer la identidad de los alumnos, además de naturalmente valorar el proceso de incorporación del conocimiento y no sólo la acumulación de información . En pocos años, la gincana de urbanismo se transformó en una tradición de la facultad. En cierta forma, la experiencia es una especie de iniciación o reconciliación de los estudiantes de arquitectura y urbanismo de la Unicamp con la ciudad de Campinas, hasta porque la universidad también es segregada de la sede, en un distrito cuya comunidad tiende a aislarse. Se ha convertido en un marco en la línea de urbanismo, cuando los estudiantes son bautizados como iniciados en sus habilidades de percibir y leer el ambiente urbano, a partir de las enseñanzas de los clásicos.

Referencias bibliográficas

Alexander, Christopher; Ishikawa, Sara & Silverstein, Murray. 1977. *A pattern language: towns, buildings, construction*. New York: Oxford University Press.

Caldeira, Teresa. 2000. *Cidade de muros: crimes, segregação e cidadania em São Paulo*, São Paulo, SP, Brasil: Edusp.

Chee, Yam S. 2007. *Embodiment, embeddedness, and experience: Game-based learning and the construction of identity*. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 2(01), 3-30.

Cullen, Gordon, 1983. *Paisagem urbana*. Lisboa. Edições 70.

Delson, Roberta M. 1997. *Novas vilas para o Brasil-Colônia: planejamento espacial e social no século XVIII*. Ed. Alva Ciord.

Dewey, John.1959. *Democracia e Educação: Introdução a Filosofia da Educação*. São Paulo, SP, Brasil: Companhia Editora Nacional.

Duany, Andrés, y Talen, Emily, 2002. "*Transect Planning"*. Journal of the American Planning Association, v. 68, n. 3, p. 245–266, 30 set. 2002. doi: 10.1080/01944360208976271.

Lynch, Kevin. 2010. A imagem da cidade. São Paulo: WMF Martins Fontes.

Monteiro, Evandro Z.; Turczyn Daniel, 2013. *As tipologias das mutações urbanas nas margens da rodovia Dom Pedro I, em Campinas*. Salvador, BA, Brasil: Anais: Encontros Nacionais da ANPUR.

Kohlsdorf, Maria Elaine. 1996. *A apreensão da forma da cidade*. Ed. Univ. de Brasília.

Rocha-de-Oliveira, S., Piccinini, V., & Bitencourt, B. 2012. *Juventudes, gerações e trabalho: é possível falar em geração* Y no Brasil?. Organizações & Sociedade, 19(62), 551-558. https://dx.doi.org/10.1590/S1984-92302012000300010

Schön, Donald. 2000. A. *Educando o Profissional reflexivo- um novo design para o ensino e a aprendizagem*. Porto Alegre, RS, Brasil: Editora Artmed.

Sitte, Camilo. 1992. *A construção das cidades segundo seus princípios artísticos*. São Paulo, SP, Brasil: Editora Ática.