

Prates da Gente: quando a cartografia social vira um jogo

Viviane Zerlotini da Silva¹

Rachel de Castro Almeida²

RESUMO

Este artigo é fruto de um projeto de pesquisa e extensão realizado em conjunto com a comunidade próxima ao antigo aeroporto Carlos Prates. Os dados coletados durante a pesquisa de campo, utilizando cartografias sociais colaborativas, inspiraram a equipe a criar um jogo educativo. Esse jogo é baseado no *Landlord's Game*, mais conhecido como *Monopoly*. O objetivo é ser uma ferramenta para colaborar com o protagonismo de moradores e estudantes no processo de produção cotidiana do espaço e tomada de decisão da destinação da área. A base teórica inclui conceitos como autoprodução do espaço, vida cotidiana e reabilitação ambiental urbana. Os resultados visam organizar e divulgar as práticas existentes de cuidado com o espaço, identificar os desejos da comunidade por novos usos e destinações. O jogo contribui para revelar as práticas cotidianas de cuidados com a área do antigo aeroporto e tornar públicas novas práticas a partir dos desejos dos moradores, valorizar a capacidade de os moradores, minimamente organizados, produzirem espaço, promover a prática política do comum e ressaltar a capacidade de suporte do sítio frente ao debate de propostas de destinação da área.

Palavras-chave: cartografia social; produção cotidiana do espaço; autoprodução; jogo colaborativo.

ABSTRACT

This article is the result of a research and extension project carried out together with the community close to the old Carlos Prates airport. The data collected during field research, using collaborative social cartography, inspired the team to create an educational game. This game is based on the *Landlord's Game*, better known as *Monopoly*. The objective is to be a tool to collaborate with the protagonism of residents and students in the process of daily production of space and decision-making regarding the destination of the area. The theoretical basis includes concepts such as self-production of space, everyday life and urban environmental rehabilitation. The results aim to organize and disseminate existing space care practices and identify the community's desires for new uses and destinations. The game helps to reveal the daily care practices of the old airport area and make new practices public based on the wishes of the residents, value the capacity of residents, minimally organized, to produce space, promote the political practice of the common and highlight the site's support capacity in the face of the debate on proposals for the area's destination.

Key-words: social cartography; everyday production of space; self-production; collaborative game.

APRESENTAÇÃO

O protótipo do jogo "Prates da Gente" é um dos desdobramentos de assessoria técnica realizada pelo Núcleo de Estudos Sociopolíticos (NESP)³ e pelo grupo de ensino e extensão

¹ Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil. vivianezerlotini@gmail.com

² Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Brasil. rachelcastroalmeida@gmail.com

³ O Núcleo de Estudos Sociopolíticos (NESP) da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas) vem acompanhando a resistência dos movimentos populares que desejam dar uma destinação social e ambientalmente sustentável para os 547 mil metros quadrados do aeroporto Carlos Prates, em vias de desativação, desde setembro de 2021, tendo como principais interlocutores o Coletivo Cultural Noroeste BH e o Coletivo Atingidos pelo Prates. A equipe de assessoria e monitoramento dos poderes públicos já elaborou várias matérias a esse respeito (vide site <https://nesp.pucminas.br/>). Na ocasião, a Casa Comum, escola de formação política do NESP realizava a assessoria técnica.

Produção do Espaço Urbano nos brasis (PEU nos brasis) aos coletivos Cultural Noroeste e Atingidos pelo Prates, nos anos de 2021 a 2023⁴, no contexto de desativação das atividades do então aeroporto Carlos Prates e da discussão sobre a destinação dessa área⁵.

O desenvolvimento do jogo⁶ é uma contribuição do projeto de extensão Programa de Formação de Autoprodutores em Saberes Ambientais (PROSA)⁷ aos moradores vizinhos ao antigo aeroporto Carlos Prates, no âmbito da articulação entre pesquisa e extensão, promovida pela assessoria técnica realizada pelo NESP. O PROSA é uma linha de ação do grupo de ensino, extensão e pesquisa PEU nos brasis, que se propõe a desenvolver material didático-pedagógico, fruto de assessoria técnica do projeto de extensão, realizada com aqueles que vivem um conflito socioambiental.

Ao final desse ciclo de pesquisa e extensão com a comunidade e os alunos do ensino médio da Escola Estadual Professor Moraes, o propósito foi o de deixar uma ferramenta tangível que continue a contribuir para o debate sobre a destinação da área, mesmo após o encerramento da assessoria técnica. Acredita-se que o jogo pode funcionar como um meio para colaborar com o protagonismo de moradores e estudantes no processo de produção cotidiana do espaço e tomada de decisão da destinação da área. Do atrito entre o conhecimento técnico e o popular, surge uma reorientação do papel social do arquiteto-urbanista, ao reconhecer os autoprodutores como

⁴ Este trabalho foi desenvolvido entre setembro de 2021 e outubro de 2023. Até julho de 2023, o Núcleo de Estudos Sociopolíticos contava com uma escola de formação política, chamada Casa Comum, e uma das técnicas dessa escola, Laura Diniz Rena, arquiteta e urbanista, teve uma intensa participação nesse processo. Em função do volume de trabalho realizado ao longo de 2022, elaboramos os projetos de pesquisa e de extensão. Assim, no âmbito da Pró-Reitoria de pesquisa e pós-graduação, o projeto foi inserido dentro do Programa *Fundo de Incentivo a Pesquisa*, contando com recursos para a produção da maquete do terreno e a participação ativa da bolsista de iniciação científica - Luiza Rodrigues de Carvalho Souza. No âmbito da Pró-Reitoria de extensão, o projeto foi aprovado sem fomento, e pode contar com a valorosa participação voluntária de Hadassa Rodrigues Dias e Lorenna Amália Lopes Rocha. A partir do segundo semestre de 2023, tivemos também a participação do projeto de extensão Programa de Formação de Autoprodutores em Saberes Ambientais (PROSA), com a contribuição da aluna bolsista Ana Paula de Assis Miguel.

⁵ A disputa pela área do antigo Aeroporto Carlos Prates (547 mil metros quadrados), em Belo Horizonte é, atualmente, uma das maiores batalhas de política urbana na capital. Esse aeroporto, inaugurado em 1944, com o propósito de atender ao Aeroclube do Estado de Minas Gerais, tinha a finalidade de formar quadros para a aviação civil e militar e foi desativado em abril de 2023. Atualmente, a área está em processo de transferência do âmbito federal para o municipal.

⁶ A partir desse ponto do artigo, vamos referir ao protótipo Prates da Gente com o termo jogo, em função da discussão empírica-teórica que o texto mobiliza sobre a função do jogo como ferramenta de entretenimento, de reflexão de valores morais e de reconhecimento social.

⁷ O projeto de extensão PROSA levou o mesmo nome do Programa de Formação de Autoprodutores em Saberes Ambientais do curso de Arquitetura e Urbanismo da PUC Minas, que atualiza a antiga Escola de Formação de Mão de Obra (EFMO), prevista no antigo Projeto Político Pedagógico do curso, pela sua abordagem crítica e propositiva frente aos modelos que são difundidos em sala de aula no ambiente técnico científico como conhecimento consolidado no âmbito da construção civil. Levando em conta os inúmeros desafios ambientais, técnicos e sociais que essa indústria ainda precisa superar para ser considerada socioambientalmente sustentável, o programa PROSA busca romper com o processo tradicional de assessoria técnica, em que o saber técnico formal prevalece sobre o popular ou o nega, inclusive em sua potência. O projeto foi coordenado pela professora Viviane Zerlotini da Silva. A aluna Ana Paula Miguel recebeu a bolsa de extensão.

principais atores na produção do espaço, em uma perspectiva de preservar a autonomia de ambos.

O objetivo é promover a liberdade dos assessorados e não sua dependência do técnico especialista. Os Atingidos pelo Prates têm solicitado assessoria técnica ao NESP para contribuir nos processos de decisão sobre a destinação da área, de modo que eles possam evitar novos usos e ocupações incompatíveis com a vizinhança do lugar⁸.

No âmbito do projeto de extensão PROSA, os trabalhos de assessoria realizados junto às comunidades em territórios que vivenciam conflitos socioambientais adotam as seguintes premissas: (a) fortalecimento das ações já realizadas pelos moradores e do protagonismo dos envolvidos; (b) consideração das práticas cotidianas dos assessorados na produção dos espaços e os novos usos imaginados por eles; (c) estímulo ao reconhecimento dessas práticas cotidianas, dotadas de sentido, interconectadas em um processo contínuo de produção de cultura e de espaço e que, portanto, devem ser identificadas como um modo de autoprodução do espaço, (d) valorização dos traços de autonomia dessas práticas por meio da circularidade dos saberes entre o saber popular e o conhecimento científico e (e) promoção da autogestão dos territórios pelos movimentos populares de luta por moradia, em sua acepção mais ampla.

As urgências das questões socioespaciais na área do antigo Aeroporto Carlos Prates, amplificadas pela crise ambiental e governança neoliberal, solicitam que a assessoria técnica incorpore "a atividade de projeto ao cotidiano da produção" (Lima et al., 2020, p. 99), a fim de propor as bases de políticas urbanas que reconheçam a cidade autoproduzida, o seu potencial e as suas necessidades.

Além disso, essas atividades de pesquisa e extensão procuraram estimular o debate em torno de alguns dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), da Agenda 2030, elaborada pela ONU, a saber: (a) tornar as cidades e os assentamentos humanos inclusivos, seguros, resilientes e sustentáveis (ODS 11); (b) promover água potável e saneamento: garantir disponibilidade e manejo sustentável da água e saneamento para todos (ODS 06); (c) promover educação de qualidade: assegurar a educação inclusiva, equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos (ODS 04).

O jogo Prates da Gente tem inspiração no jogo *Landlord's Game*, patenteado em 1904

⁸ No momento em que estamos escrevendo este artigo, a prefeitura de Belo Horizonte (PBH) celebra com o Governo Federal um contrato de cessão gratuita de uma parcela do terreno onde anteriormente funcionava o Aeroporto Carlos Prates. Foi assinado também um Acordo de Cooperação Técnica (ACT) para discutir projetos para o uso do restante do terreno – que totaliza aproximadamente 450 mil metros quadrados. A Prefeitura Municipal de Belo Horizonte e o Ministério de Gestão e Inovação em Tecnologia criaram um Grupo de Trabalho para finalizar a doação e elaborar o projeto de ocupação do terreno do antigo Aeroporto Carlos Prates.

pela feminista, poetisa, inventora Elizabeth Magie, chamada de Lizzie pelos seus amigos. Lizzie, ao divulgar publicamente seu jogo, dizia que ele era uma demonstração prática do então sistema de roubo de terras, se referindo ao monopólio de terras urbanas promovido pela grande especulação imobiliária que precedeu a crise de 1929, nos Estados Unidos.

Em uma economia industrial e rentista, esta última baseada no parcelamento de terra urbana para comercialização, havia uma crença de que a prosperidade econômica dos Estados Unidos teria duração infinita. Os preços da terra urbanizada subiram vertiginosamente. Quando os preços alcançaram níveis insustentáveis, eles despencaram rapidamente. A crise imobiliária promoveu a desvalorização das ações das empresas na Bolsa de Valores de Nova York, desencadeando uma crise financeira mundial:

Em pouco tempo o mercado só tinha vendedores, e os preços, como em geral acontece, despencaram até mais rapidamente do que haviam subido. A bolha especulativa imobiliária estourou, renunciando o que ocorreria um pouco mais tarde de forma muito mais contundente na Bolsa de Valores de Nova York (Sandroni, 1996).

Diante da população norte-americana assolada pela pobreza e pelas péssimas condições de trabalho, Lizzie desenvolveu o jogo com o objetivo de denunciar os danos à sociedade do monopólio da terra, a partir de dois conjuntos de regras, a que favorecia o monopólio, segundo a tradição capitalista, e a que impedia a acumulação da terra, como previa o movimento de inovação social fundado pelo político e economista Henry George (Pilon, 2015). Por conter todos os elementos que contribuem com o fracasso e o sucesso da acumulação da riqueza, Lizzie o denominava de "Jogo da Vida" (Pilon, 2015).

Por sua vez, o vendedor Charles Darrow, desempregado à época, plagiou somente o conjunto de regras de acumulação de renda fundiária do *Landlord's Game* e desenvolveu o jogo *Monopoly*. Em 1939, Darrow vendeu o conceito do jogo (Pilon, 2015) à empresa americana, fabricante de brinquedos e jogos, Parker Brothers (hoje Hasbro). Atualmente, há várias versões do *Monopoly* em diferentes países⁹ (Fleury; Somain, 2009) e no Brasil é conhecido como Banco Imobiliário.

Os três jogos têm a questão da terra urbana como central em suas dinâmicas. São compostos por

⁹ "O tabuleiro de jogo representa geralmente as ruas da capital, mas nem sempre é o caso. Certamente, a República Checa usa as ruas de Praga, como faz a Dinamarca (Copenhague), a Grécia (Atenas), a Hungria (Budapeste), a Noruega (Oslo), a Polônia (Varsóvia), a Romênia (Bucareste), a Eslovênia (Ljubljana), a Tailândia (Banguecoque), a Croácia (Zagreb), a Islândia (Reykjavik). Roma, capital política da Itália foi preterida em favor de Milão, a capital econômica do país: este jogo, capitalista por excelência, escolheu logicamente a cidade economicamente mais rica, e a Turquia fez a mesma escolha ao eleger Istambul. [...] Alguns países escolheram brincar, não nas ruas da capital, mas nas de várias cidades do país. É o caso da Austrália, onde se brinca nas ruas das cidades de Darwin, Hobart, Perth, Adelaide, Brisbane, Melbourne, Sydney e Camberra, a capital política. Israel adotou a mesma opção, o jogador tem a possibilidade de comprar as ruas de Tiberíade, Eilat, Haifa, Jerusalém, Telavive e Ashkelon. Em Portugal, o jogo se desenrola nas ruas de Lisboa, Braga, Porto, Setubal e Coimbra. Na África do Sul permite conhecer melhor as ruas Durban, Johannesburg, Bloemfontein e Kaapstad (Cidade do Cabo). A Bélgica alterna as ruas de Tournai, Namur, Bruxelas, Gande, Charleroi; os Países Baixos usa oito cidades do país, incluindo Rotterdam, Amsterdam, Groningen e Utrecht. O Brasil, certamente para não alimentar a eterna rivalidade entre Cariocas e Paulistas, escolheu representar igualmente ruas do Rio de Janeiro e de São Paulo" (Fleury; Somain, 2009, p. 7)

tabuleiros emoldurados por uma sequência de casas que representam os lugares a serem apropriados pelos jogadores (Figura 01).

O debate sobre a apropriação da terra, e a pobreza ou a riqueza que ela proporciona à sociedade, apresenta três dimensões, que são inseparáveis em cada jogo: (1) moral (se a privatização da terra é ou não um roubo), (2) funcionalista (que ideias sobre a terra são disseminadas por meio do entretenimento) e (3) ética (quem tem o direito sobre a terra).

Figura 01- Tabuleiros dos jogos *Landlord's Game*, *Monopoly* e Prates da Gente (na sequência)



Fontes: Pilon (2015) e Prosa (2023)

Os três jogos expressam também visões de mundo distintas sobre justiça territorial. Veremos que, a depender do contexto histórico em que cada jogo é formulado, uma das três dimensões anteriores parece predominar. No jogo original, *Landlord's Game*, prevalece a dimensão moral, que concebe a terra como um bem inapropriável. No *Monopoly* sobressai a dimensão funcionalista, em que o foco no estímulo à acumulação de terras urbanas, a partir da falência dos adversários, expressa a sua lógica na tradição liberal. No Prates da Gente, a intenção é promover uma discussão ética, nos termos do campo da crítica cultural elaborada por pesquisadores do campo do direito à cidade, estudiosos e assessores técnicos de movimentos populares, que propõem novas ordens de representação e novos regimes de reconhecimento de grupos historicamente discriminados.

Em consonância com o campo dos estudos anticoloniais, para compreender as dinâmicas da vida social e da produção cotidiana do espaço, é preciso evitar a armadilha do pensamento moderno sobre falsos dilemas: entre o universalismo e o particularismo. O primeiro generaliza para encobrir as diferenças, o segundo reduz a luta popular às questões de identidade, congelando os sujeitos a representações pré-determinadas. Outro falso dilema é aquele entre o economicismo e o culturalismo, que separa os universos da produção e da reprodução da vida.

No Prates da Gente, busca-se a contribuição dos indivíduos, a partir de suas histórias, experiências, habilidades e competências pessoais, para que eles possam juntos ocupar a área

de acordo com as formas de vida¹⁰ presentes no lugar. A ideia é indicar aos moradores as possibilidades de autodeterminação coletiva sobre o uso e a ocupação do lugar. Em uma perspectiva da produção cotidiana do espaço como prática política, os moradores conferem uma função social e ambiental ao território que eles ocupam.

As ações cotidianas da população na produção do espaço são atos políticos. Ao estudar o cotidiano, o filósofo francês Henri Lefebvre identifica a grandeza oculta sob a miséria expressa nas enfadonhas atividades a que homens e mulheres estão submetidos diariamente: “grandeza do cotidiano, a continuidade, a vida que se perpetua, estabelecida sobre este solo; a prática desconhecida, a apropriação do corpo, do espaço e tempo, do desejo”¹¹ (Lefebvre, 1968, p. 49, tradução nossa). A apropriação do corpo, do espaço e tempo pela sociedade seria possível pela revolução que colocaria fim na miséria do cotidiano.

A filósofa, professora feminista italiana radicada nos Estados Unidos Silvia Federici, ao investigar a história das mulheres na transição do feudalismo para o capitalismo, principalmente das mulheres africanas, articulou com precisão a relação entre o acesso à terra e a reprodução da vida cotidiana: “[...] o acesso à terra continuava a representar uma condição vital para a reprodução da vida cotidiana, e a maior parte dos alimentos consumidos no país vinha da agricultura de subsistência, realizada sobretudo por mulheres [...]” (Federici, 2019, p. 30). Veremos que no contexto urbano, onde o conflito territorial ocorre nos bairros populares pericentrais¹², o acesso à terra também é essencial para o universo da reprodução da vida cotidiana. As apropriações de espaços urbanos também resultam em assentamentos humanos onde há o compartilhamento de recursos e de decisões sobre esse universo (Federici, 2019). Essa apropriação de espaços, rurais ou urbanos, é acompanhada de intenso trabalho coletivo para transformar o local em um lugar para se viver. Dessa maneira, amplia-se o conceito de reprodução da vida cotidiana que abarca a memória coletiva:

A reprodução não diz respeito apenas às nossas necessidades materiais, como moradia, preparação de alimentos, organização do espaço, criação dos filhos, sexo e procriação. Um de seus aspectos importantes é a reprodução de nossa memória coletiva e dos símbolos culturais que dão sentido à nossa vida e alimentam nossas lutas (Federici, 2019, p. 33).

¹⁰ "Por 'forma de vida' quero dizer formações sociais constituídas por meio do que chamo de 'conjuntos' de práticas, que incluem práticas econômicas, sociais e culturais" (Fraser; Jaeggi, 2015, p. 158).

¹¹ “[...] grandeza de lo cotidiano, la continuidad; la vida que se perpetúa, establecida sobre este suelo; la práctica desconocida, la apropiación del cuerpo, del espacio y el tiempo, del deseo”.

¹² Atualmente, a inscrição territorial dos bairros ‘populares’ centrais é um tópico de investigação e reflexão particularmente relevante nas Ciências Sociais e é um tema crítico no domínio da ação pública. Em Belo Horizonte, se, por um lado, esses bairros mantêm uma morfologia, um conjunto de relações sociais, espaciais e simbólicas muito próprias e distintas das áreas centrais ou das áreas mais elitizadas, como os bairros da regional centro-sul; por outro lado, esses bairros são tocados por uma multiplicidade de processos que exigem uma leitura cuidadosa, considerando especialmente os grupos sociais locais, suas necessidades, suas carências, demandas e potencialidades.

Esse alargamento do conceito de reprodução amplia também a compreensão dos lugares onde ela ocorre, no sentido de ir além dos espaços privados domésticos e abarcar os lugares de sociabilidade coletiva, como as vizinhanças. As teóricas críticas feministas Nancy Fraser e Rahel Jaeggi fazem uma breve referência ao espaço para exemplificar o conceito abrangente de reprodução.

[..] reprodução social abarca a criação, a socialização e a subjetivação de seres humanos de modo mais geral, em todos os seus aspectos. Ela também inclui o fazer e o refazer da cultura, das várias camadas de intersubjetividades que os seres humanos habitam - solidariedades, significados sociais e horizontes de valor nos quais e por meio dos quais vivemos e respiramos. Além disso, quero desenvolver uma visão ampla dos lugares onde a reprodução social se localiza na sociedade capitalista. À diferença das feministas-marxistas, que associam essa atividade exclusivamente à esfera doméstica do lar, vejo-a ocorrer em diversos lugares, incluindo, como acabo de mencionar, vizinhanças, associações da sociedade civil e agências estatais, mas também, cada vez mais, em espaços mercantilizados (Fraser; Jaeggi, 2015, p. 48).

O jogo Prates da Gente sintetiza as práticas socioespaciais dos moradores e suas relações de vizinhança, levantadas durante o período de 2021 a 2023. Na ocasião, oficinas e cartografias sociais¹³ com moradores e estudantes abordaram as suas memórias, as práticas cotidianas de produção do espaço e de cuidados ambientais com o lugar e os seus desejos. Apresentamos neste artigo, as reflexões e os desdobramentos provocados pelo desenvolvimento do jogo e os testes realizados¹⁴. Para esses testes, contamos com o apoio da Escola Estadual Professor Morais¹⁵ e do Laboratório de Extensão, Práticas, Pesquisas e Publicações Acadêmicas e Internacionalização (Lepppai)¹⁶.

Veremos que foi possível elaborar um jogo que representasse a lógica interna da produção de espaço. Veremos também que essa gramática da vida, usada pelos moradores na produção cotidiana do espaço, foi mobilizada para lidarem com uma contradição: como, nos bairros pericentrais, os pequenos proprietários de terra cuidam de espaços de uso comum? A tentativa é superar a centralidade da propriedade privada da terra no falso dilema posto pela moral do jogo *Landlord's Game*, que pretende predeterminar o que pode ou não pode ser

¹³ Para conhecer sobre as oficinas e as cartografias realizadas, veja o artigo intitulado *Destinação aeroporto Carlos Prates: cartografias sociais como instrumento de mobilização social*, publicado em 2023, nos anais do 47º Encontro Anual da ANPOCS (Rachel; Silva, 2023).

¹⁴ 27/10/2023 - Jogo teste com turmas do terceiro ano do ensino médio da Escola Estadual Professor Morais, realizado na escola; 31/10/2023 - Jogo com turmas do terceiro ano do ensino médio da Escola Estadual Professor Morais, realizado na escola; 17/11/2023 - Oficina com a equipe do Laboratório de Extensão, Práticas, Pesquisas e Publicações Acadêmicas e Internacionalização (Lepppai) para análise de pontos de melhoria do jogo e engajamento dos participantes, realizada na Proex PUC Minas.

¹⁵ As atividades realizadas na Escola Estadual Professor Morais contaram com a colaboração constante da professora Maria Renata de Alvarenga Guimarães Teixeira com cinco turmas do terceiro ano.

¹⁶ O Lepppai pertence à Pro-Reitoria de Extensão da PUC Minas e é coordenado pelo professor Dr. Robson Figueiredo Brito.

apropriável.

A MORAL DO *LANDLORD'S GAME*

O jogo *Landlord's Game*, originalmente concebido por Lizzie nos princípios do século passado, pretendia refletir as ideias progressistas do político e economista Henry George. Na concepção de sua teoria econômica, a terra bem como a natureza não deveriam ser privatizadas e comercializadas: "A terra não era para ser confiscada, comprada, vendida, negociada ou parcelada em quarteirões da cidade onde as pessoas eram forçadas a pagar aluguéis exorbitantes" (Pilon, 2015, p. 18). Portanto, todo proprietário de terra deveria pagar um imposto sobre o valor da terra, também conhecido como "taxa única", em função da supressão de porções de terra do domínio de todos. A teoria de Henry George admitia, por sua vez, a apropriação dos bens produzidos ou criados pelos homens sem nenhum tipo de taxaço (Pilon, 2015).

As ideias antimonopolistas de George visavam combater os dois tipos de acumulação capitalista: acumulação por "exploração" da mais valia (tempo de trabalho alheio não pago ou do produto do trabalhador) e acumulação por "expropriação" de terras (base material para a reprodução social da vida). Tais roubos violentos acabam assumindo formas legais: o contrato do "salário" no primeiro caso, e a "propriedade privada da terra" no segundo caso.

Resultado geral: ao incorporar as fontes originais de riqueza, a força de trabalho e a terra, adquire o capital uma força de expansão que lhe possibilita ampliar os elementos de sua acumulação além dos limites aparentemente estabelecidos por sua própria magnitude, fixados pelo valor e pela quantidade dos meios de produção já produzidos, através dos quais existe o capital (Marx, 2009, 703).

Para além dos golpes engendrados pela nova classe dos proprietários para se apropriar legalmente da riqueza produzida pela sociedade, é revelador como a acumulação por "expropriação" (ou despossessão) torna possível a acumulação por "exploração" (Harvey, 2005). De modo sintético, é necessário destruir antigos modos de vida, baseados na terra como meio de reprodução, de modo a liberar mão de obra desterritorializada para ser explorada nos recentes centros urbanos, originados pela implantação da grande indústria.

Há uma outra dimensão da associação entre "expropriação" e "exploração", igualmente reveladora dos processos de violência engendrados por capitalistas, porém mais perversos. Mulheres, crianças, idosos, bem como indivíduos racializados são sempre considerados *inerentemente expropriáveis*: "os sujeitos à expropriação são seres não livres e dependentes, despojados de proteção política e tornados desamparados" (Fraser; Jaeggi, 2015, p. 58).

A autora, professora, teórica feminista, artista e ativista antirracista estadunidense Gloria Jean Watkins mais conhecida pelo pseudônimo bell hooks, adota outra terminologia para se referir a esta relação entre "expropriação" e "exploração". A partir de uma visão interseccional entre raça, gênero e classe, em que discute as relações sociais opressivas sofridas principalmente por mulheres negras pobres estadunidenses, a autora adota a expressão "renegados" (aspas da autora) revolucionários para denunciar como, "Com o tempo, as construções supremacistas brancas da história apagaram efetivamente da memória cultural pública o reconhecimento da solidariedade e comunhão entre indígenas, africanos e afro-americanos" (hooks, 2019, p. 321).

Citando historiadores, bell hooks lembra que povos africanos vieram para as Américas antes da invasão de Colombo e que entre os povos africanos e americanos nativos havia uma forma de conhecimento similar: "a reverência pela natureza, pela vida, pelos ancestrais" (hooks, 2019, p. 318), que proporcionou uma interação baseada no respeito mútuo e na reciprocidade. O rompimento dos laços entre africanos e indígenas é fruto de um longo processo de apagamento da história de compartilhamento entre os povos, promovido pela dominação branca racista e imperialista (hooks, 2019). Novamente, a questão da terra é determinante para o rompimento dos laços entre os dois povos.

Dois momentos históricos, ambos moldados pelo imperialismo branco, afetaram profundamente as relações estabelecidas entre os povos negro e indígena: a realocação forçada dos nativos americanos em campos (reservas) e a posterior migração em massa das pessoas negras das regiões rurais para cidades do norte. Nesses dois casos, os laços com a terra foram, em grande parte, rompidos (hooks, 2019, p. 326-7).

No contexto dessa lógica de separação entre o campo e a cidade promovida pela Revolução Industrial, ou de separação entre o rural e o urbano, nos parece que as ideias de George pretendiam combater as injustiças sociais advindas dessa ruptura. Elas inspiraram a formação de partidos antimonopolistas que atuaram lutando contra a escravidão (raça), reivindicando a igualdade de direitos das mulheres (gênero) e celebrando o direito do usufruto do produto trabalho realizado pelos trabalhadores (classe) (Pilon, 2015).

No entanto, essas ideias progressistas foram elaboradas por membros de uma classe intelectualizada, não pelos próprios expropriados ou renegados. Não surpreende que elas negligenciem em grande medida a capacidade de autodeterminação coletiva. Tais propostas são consideradas reformistas, porque partem do princípio de que é possível conciliar expansão industrial com estabilidade social. Como a filósofa e economista polonesa, com nacionalidade alemã, Rosa Luxemburgo (2010) demonstrou, as propostas de cunho socialistas adotam medidas que na realidade estão comprometidas com a

conservação do capitalismo.

Mesmo as ideias progressistas do movimento georgista, que contemplam classe, gênero e raça, permanecem em bases legalistas – um imposto único para inibir a privatização da terra e nenhum imposto sobre os bens produzidos pelos trabalhadores. É verdade que Henry George fornece grande valor à esfera da reprodução, ao considerar a terra como um bem inapropriável. No entanto, as medidas tomadas para garantir o acesso à terra são acompanhadas de preceitos morais fundamentados na punição/remissão individual e, novamente, desconsideram a capacidade de autodeterminação coletiva dos membros da sociedade, principalmente dos expropriáveis ou dos renegados.

De modo análogo à taxa única (desestímulo à privatização da terra por meio de uma imputação individual), o coeficiente de aproveitamento igual a 1 do atual Plano Diretor de Belo Horizonte pretende desencorajar a verticalização em áreas já adensadas da cidade, no contexto atual de nova associação entre a política neoliberal e a nova onda de concentração de terras. No entanto, a redução da gestão da terra urbana a parâmetros construtivos não tem impedido que grandes incorporadoras imobiliárias ocupem as últimas áreas não parceladas do município, aumentando a expansão urbana em áreas ambientalmente sensíveis¹⁷, às custas de expulsão de comunidades em situação de vulnerabilidade e de apagamento de corpos hídricos, como nascentes, cursos d'água, linhas de drenagem, áreas verdes, espécies da fauna que garantem a biodiversidade. Tal situação não é diferente com a área do antigo aeroporto, localizada em topo de morro e pertencente a duas bacias hidrográficas, contribuintes do Rio das Velhas, ribeirões do Onça e do Arrudas.

Considerando que a área é ambientalmente sensível, importa como moradores no entorno da área do antigo aeroporto produziram e produzem espaço e modos de vida bem particulares. Veremos que estes modos de vida revelam práticas cotidianas de cuidados ambientais, como o cuidado com áreas verdes, nascentes e pragas urbanas.

A forma institucionalizada da representação do espaço no tabuleiro do *Landlord's Game* reforça seu caráter normativo. As parcelas de terra a serem comercializadas apresentam a forma de retângulos que ocupam todo o perímetro do tabuleiro. Fazem referência direta ao processo usual de urbanização que transforma a terra parcelada em mercadoria, a partir do máximo aproveitamento da divisão das terras em retângulos padronizados. Por sua vez, a mãe-terra é

¹⁷ Para mais informações a esse respeito, consulte o site do Seminário Novos Horizontes, disponível no seguinte link: <https://sites.google.com/view/seminario-novos-horizontes/>. Esse seminário foi realizado por uma série de entidades e movimentos populares organizados e teve como objetivo a aplicação integral da Lei 11.181 do Plano Diretor de Belo Horizonte.

representada em um canto do tabuleiro, proporcionalmente menor que as parcelas de terra a serem comercializadas, a despeito da importância que ela tem na produção de riqueza na teoria georgista. O conjunto "casa de pobres" e "parque público", "necessidade absoluta" (pão, carvão e abrigo, por exemplo) (Pilon, 2015), "prisão", "banco", "salários" revelam as relações sociais determinadas por suas instituições.

As "casas de pobre", por exemplo, foram instituições propostas para lidar com uma nova questão social: o surgimento dos supranumerários ou pobres inválidos durante o pioneirismo da Revolução Industrial na Inglaterra atrelado ao cercamento de terras (Polany, 2000). É mais uma ideia que pretendeu tornar o pauperismo rentável, porém com uma justificativa de caráter educativo, disciplinador. O jogo elaborado por Lizzie postulava demonstrar como o regime fundiário de acumulação de terra gera riqueza e pobreza ao mesmo tempo. No entanto, pecava por substituir a regra contra a acumulação de terra por outra regra, a da "taxa única". A forma instrumental como Lizzie reduziu as relações sociais denuncia a intenção disciplinadora do seu jogo.

A CONCENTRAÇÃO DE TERRAS NO *MONOPOLY*

O jogo *Monopoly* normatiza, na então recente sociedade capitalista, as ideias mercantilistas de concentração da renda da terra urbana. Supera-se a ideia dos monopólios de terra por expropriação (cercamentos de terras nos países europeus e apropriação de terras por colonização nos países invadidos) e implanta-se a lógica dos monopólios de renda da terra urbanizada (concentração de terra bem localizada na cidade). É um novo tipo de cercamento e que provoca ameaças violentas de novos processos de expulsão de residentes e de supressão de áreas ambientalmente sensíveis.

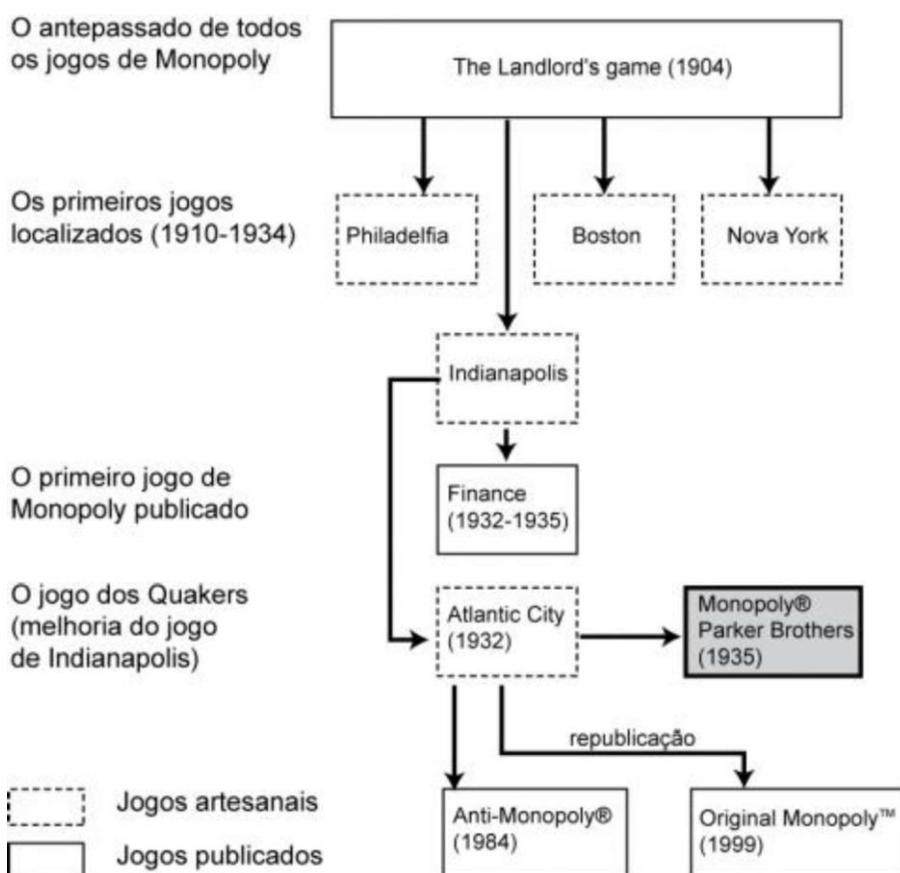
O objetivo interdito do jogo *Monopoly* é levar o adversário à falência. Assim, o jogador consegue acumular propriedades. A estratégia é se apossar dos imóveis e cobrar aluguel toda vez que o adversário parar nas casas correspondentes a essas propriedades. Quanto mais propriedades forem adquiridas, o jogador terá mais chances de obter um monopólio. O monopólio permite que o jogador tenha maior poder de negociação com os adversários: ele pode cobrar mais pelo valor do aluguel, dobrando o valor do imóvel alugado ou, simplesmente, adicionando mais imóveis, como casa e hotel, e pode negociar em condições mais favoráveis quando um adversário precisar vender seu imóvel.

De acordo com as regras oficiais, “a ideia do jogo é vender, comprar ou alugar propriedades de maneira vantajosa, de tal maneira que um dos jogadores fique mais

rico e chegue ao monopólio”. A regra do jogo ressalta que “não se deve ajudar os outros jogadores asalvuardar os seus bens”, a meta final é de fazer fortuna, mas o objetivo não confessado é de arruinar os outros jogadores, por todos os meios possíveis (Fleury; Somain, 2009, p. 2).

As variações do jogo *Monopoly* (Figura 02) fazem referências à cidades reais, geralmente capitais de diferentes países. Para cada versão nacional, as casas nos tabuleiros correspondem a lugares que podem gerar uma boa renda da terra, em função de sua localização. Portanto, parcelas de terras bem urbanizadas, no contexto da cidade representada pelo jogo, são valoradas segundo o mercado imobiliário.

Figura 02 - A gênese do jogo Monopoly



Fonte: Fleury e Somain (2009, p. 1).

No Brasil, o tabuleiro do *Monopoly*, denominado de Jogo Imobiliário, tradicionalmente representa os lugares mais valorizados dos grandes centros urbanos: Rio de Janeiro, São Paulo, Brasília, Recife, Porto Alegre e Belo Horizonte. O administrador público, pesquisador e professor Luiz César de Queiroz Ribeiro, ao estudar a relação entre financeirização e rentismo em sua tese de doutorado, esclarece que essa associação promove o monopólio da terra urbana. O capital rentista, ao investir no mercado de terras, parceladas como mercadorias, encontra

limites para obter o lucro que espera do seu investimento.

O arquiteto e urbanista, pesquisador e professor Flávio Villaça esclarece os limites que o capital rentista enfrenta para garantir o lucro e revela também a manobra que ele elabora. A terra parcelada é uma mercadoria especial. Encontra-se presa ao terreno e, por conta disso, não pode ser produzida em grande escala e não pode ser comercializada em outros mercados. O "valor de troca" da terra parcelada torna-se alto, em função de sua localização e, conseqüentemente, do maior acesso ao "valor de uso", produzido pelo trabalho humano (serviços de fornecimento de energia, água, esgotamento sanitário, etc., e equipamentos urbanos como escolas, hospitais, teatros etc.). Quanto mais bem localizada a terra parcelada estiver, maior será o seu "valor de troca". E isso vale para o imóvel, lote ou construção.

Mas o capitalista não fica rico só produzindo terras bem localizadas. É necessário fazer a mercadoria-terra ser comercializada no mercado para o investimento inicial gerar o lucro esperado. Dois fatores impedem a comercialização: o longo período de produção e uso da mercadoria-terra e o baixo custo do valor da mão de obra. É necessário muito tempo para urbanizar o terreno ou construir um imóvel. Quando o terreno ou a construção é comprada, leva muito tempo para ser comercializada novamente. E grande parte da população brasileira, que inclui os trabalhadores da indústria da construção civil, não tem renda suficiente para adquirir a mercadoria-terra (Villaça, 1986).

Para tentar superar esses obstáculos, o capital rentista se alia ao capital financeiro para adiantar o lucro sem necessariamente vender a mercadoria-terra. Trata-se das operações de empréstimo dos incorporadores imobiliários ou das parcelas de financiamento da casa própria dos programas habitacionais brasileiros, como o Banco Nacional de Habitação (BNH) da década de 1960 e o Programa Minha Casa Minha Vida (PMCMV) dos anos 2000. Não é por acaso que o tabuleiro do jogo *Monopoly* não contempla as instituições concebidas inicialmente por Lizzie para configurar no tabuleiro. Impera somente o banco imobiliário e desaparece "casa de pobres", "parque público", "necessidade absoluta", "prisão", "banco", "salários".

Se o valor da terra-mercadoria é determinado pela quantidade de trabalho socialmente necessário para provê-la de serviços e equipamentos urbanos, o seu preço é determinado pela disputa entre os agentes econômicos, que atuam na produção do espaço urbano na cidade formal, pelos terrenos mais bem localizados. O objetivo é garantir o sobrelucro das vantagens locais (Ribeiro, 1997). Por isso, no jogo Banco Imobiliário, as casas se referem a imóveis bem localizados e, evidentemente, com preços muito altos.

A tese que esboçamos é que a terra urbana somente adquire um preço porque o seu uso permite aos agentes econômicos obterem ganhos extraordinários nos

investimentos que realizam na cidade. O preço da terra somente é um reflexo da disputa pelos diversos capitalistas pelo controle das condições que permitem o surgimento dos sobrelucros de localização (Ribeiro, 1997, p. 40).

O preço de monopólio surge quando a mercadoria não pode ser reproduzida total ou parcialmente, tornando-a um produto exclusivo:

Entendemos por preço de monopólio o determinado apenas pelo desejo e pela capacidade de pagamento dos compradores sem depender do preço geral de produção ou do valor dos produtos. Uma vinha onde se obtém vinho de qualidade excepcional e que só pode ser produzido em quantidade relativamente reduzida proporciona preço de monopólio. O excedente desse valor do produto é determinado unicamente pela riqueza e pela paixão dos bebedores requintados de vinho, e em virtude de tal preço o viticultor realiza importante lucro suplementar. Esse lucro suplementar que deriva do preço de monopólio converte-se em renda, em virtude de seu direito sobre esse pedaço do globo terrestre dotado de qualidades especiais (Marx, 2008, p. 890).

No Brasil, o monopólio da terra urbana tem origem na década de 1940, quando a política populista de Vargas implanta as condições para a associação entre o capital rentista e o financeiro: congela os preços de aluguel, estimula o financiamento à construção e legaliza a instituição dos condomínios. Essas condições promovem o surgimento da figura do incorporador imobiliário que tem a dupla função: encomendar a construção a uma empresa especializada e realizar a gestão da comercialização das unidades construídas. Ao concentrar essas funções, o incorporador acelera a rotação do capital investido (Ribeiro, 1997). O sobrelucro locacional é garantido não apenas pela construção de arranha-céus nas ditas áreas nobres dos grandes centros urbanos, como também pela venda do imóvel exclusivo, que simbolicamente fornece um novo estilo de vida para a classe média recém-formada. "Trata-se da invenção do copacabana-apartamento que, correspondendo à aspiração da modernidade das camadas médias recém-surgidas, cria a diferenciação social necessária ao sobrelucro localização" (Ribeiro, 1997, p. 333).

É somente nos anos 1960, com a implantação da política habitacional desenhada pelo governo dos militares, que os incorporadores imobiliários conseguem criar instituições financeiras para a captação sistemática de recursos para o financiamento imobiliário. O programa habitacional BNH tem o papel de desviar os recursos da poupança das instituições de previdência social do trabalhador assalariado e da Caixa Econômica Federal para garantir a renda dos incorporadores imobiliários (Ribeiro, 1997).

Nos anos 1970, com a escassez da terra urbana, o BNH começa a financiar a infraestrutura urbana (Villaça, 1986). No jogo Banco Imobiliário, morar em Copacabana, Ipanema, trabalhar na avenida Paulista confere distinção tanto quanto ter ações em companhias urbanizadoras.

O teste do jogo Prates da Gente, com os estudantes secundaristas, revelou a dificuldade de eles lidarem com um jogo colaborativo, no qual o vencedor é quem contribui mais com a ocupação do espaço e não com a acumulação de terras. Além disso, havia um desapontamento, quando os jogadores percebiam que não bastava chegar primeiro ao final dos circuitos do tabuleiro para ganhar o jogo. Ao menos no teste, os estudantes não se sentiram desafiados com a missão de se organizarem para ocupar o espaço público. A oficina com o Lepppai indicou a necessidade de debater com a comunidade escolar a experiência coletiva proporcionada pelo jogo, no sentido de indicar como cada indivíduo pode contribuir com as ações engendradas colaborativamente na produção cotidiana de espaço.

ESPAÇOS DE REPRODUÇÃO DA VIDA NO PRATES DA GENTE

O jogo Prates da Gente (figura 03) é composto por:

- 1 Tabuleiro;
- 130 fichas tipologias de cobertura vegetal: Verdejar o Prates;
- 65 fichas de mobiliário urbano;
- 65 fichas de construção de apoio;
- 32 cartões experiência positiva / negativa;
- 6 rainhas;
- 2 dados.

Esses elementos do jogo refletem os princípios subjacentes à sua concepção: (a) revelar as práticas cotidianas de cuidados com a área do antigo aeroporto e tornar públicas as novas práticas a partir dos desejos dos moradores, sistematizados nas oficinas e cartografias sociais promovidas pelo Nesp; (b) valorizar a capacidade de os moradores, minimamente organizados, de produzir coletivamente espaço; (c) promover a prática política do comum; e (d) ressaltar a capacidade de suporte do sítio, frente ao debate de propostas de destinação da área.

Figura 03 - Peças do jogo Prates da Gente



- a) revelar as práticas cotidianas de cuidados com a área do antigo aeroporto e tornar públicas novas práticas a partir dos desejos dos moradores

Distanciando-se das práticas de cartografia tradicional, este projeto se propõe o desafio da construção de uma outra epistemologia, cujos princípios estão vinculados ao reconhecimento dos saberes mobilizados por aqueles que produzem o seu próprio espaço e os territórios onde vivem, trabalham, estudam, realizam suas práticas de lazer, etc. Assim, a metodologia escolhida foi cartografia social colaborativa, compreendida como um campo de possibilidade para a mediação de saberes e a construção ou o reconhecimento das relações de pertencimento em um determinado lugar.

A colaboração neste trabalho abrange uma diversidade de sentidos. A colaboração se deu no processo de construção das cartografias: nas derivas pelas ruas dos bairros e nos percursos de carro (uma escolha do grupo em função do tamanho do território, da exigência física e da disponibilidade de tempo) que geraram a organização de caronas. Também foi colaborativo o processo de produção dos mapas, com o uso de uma linguagem técnica, elaborados por especialistas, em consonância com as leituras e análises da comunidade, desenvolvidos como ferramentas de luta no jogo político, atendendo às necessidades da comunidade. Aqui, mesmo a ideia de determinada cartografia temática ter sido definida pelo

especialista, a partir de seu conhecimento técnico, considera-se colaborativa pelo fato de ela ter sentido na luta política dos movimentos populares, pelo reconhecimento de suas práticas socioterritoriais.

Realizamos as cartografias sociais colaborativas com os moradores dos bairros Caiçara Adelaide, Caiçaras, Jardim Montanhês, Monsenhor Messias, Dom Bosco, Jardim São José, Carlos Prates e com os estudantes do ensino médio da escola estadual Professor Moraes (Figura 04). Nas atividades realizadas na escola, a produção dessas cartografias envolveu: (a) o reconhecimento do território pelos alunos, por meio de uma visita técnica e uma oficina de fotografia, cujo registro foi realizado em seis grupos de WhatsApp para as seis turmas de 3º ano, com o nome de “Memórias do Aeroporto”; (b) várias oficinas temáticas sobre a dinâmica urbana da região; (c) uma oficina de desenho para o reconhecimento das dinâmicas do território, quando os estudantes se localizaram e realizaram desenhos e textos para externalizar suas ideias e propostas para a área do antigo Aeroporto Carlos Prates; (d) uma Miniconferência em que os grupos apresentaram suas propostas e ao final realizaram uma votação para escolher o melhor projeto e (e) exposição Urbanismo Cidadão: o que queremos para o Prates, realizada no anexo e no foyer do Teatro João Paulo II, na PUC Minas.

Figura 04 - Inventário das práticas cotidianas de produção do espaço na área do antigo aeroporto Carlos Prates e entorno



Fonte: Prosa, 2023

Nas atividades realizadas com o coletivo Atingidos pelo Prates, a produção dessas cartografias contemplou: (a) caminhadas pelo bairro; (b) oficina de desenho com as crianças

para externalizar suas ideias para a área; (c) oficinas com cartografias (linha do tempo, maquete e mapas) em que os moradores revelaram suas memórias e expectativas em relação ao bairro; (d) oficina de fotografia; (e) palestras com especialistas técnicos e com moradores de luta, denominados assim pelos movimentos populares pela contribuição histórica na luta por melhorias habitacionais; (f) rodas de conversa; (g) exposições e (h) festivais.

Na cartografia dos **desejos** para a destinação da área, realizamos oficinas que estimularam crianças no bairro e adolescentes na escola a desenharem seus desejos. A análise dos mapas mentais identificou uma diversidade de possibilidades, o que indica a importância de se fortalecer o debate para a destinação da área, diante dessa variedade de atividades e da capacidade de suporte do sítio em acomodá-las (Figura 05).

As cartografias sociais indicaram uma sociabilidade própria de bairro interiorano, com cuidadores de quintais compartilhados, ruas sem saída com trânsito local, casas com portas e janelas abrindo nas calçadas já que não há afastamento frontal, árvores frutíferas nos passeios, capelas singelas inseridas na paisagem urbana. Ao mesmo tempo, evidenciam-se os ônus da convivência com uma grande área pública: longas extensões de muro, áreas verdes sem manutenção, interrupções no sistema viário que dificultam a mobilidade tanto a pé quanto motorizada, presença de barrancos nos quintais devido à movimentação de terra para implantação do aeroporto, baixa eficiência dos dispositivos de drenagem urbana, o que leva os moradores a conviverem com fortes enxurradas em seus quintais e nas ruas na época chuvosa.

Ao fim e ao cabo, todas essas atividades nos relembram o conselho da psicóloga social, a brasileira Ecléa Bosi¹⁸:

Os urbanistas devem escutar os moradores, estar abertos à sua memória, que é a memória de cada rua e de cada bairro. Recuperar a dimensão humana do espaço é um problema político dos mais urgentes. A sobrevivência de um grupo liga-se estreitamente à morfologia da cidade; esta ligação se desarticula quando a especulação urbana causa um grau intolerável de desenraizamento. (Bosi, 2003, p. 206)

¹⁸ Embora a autora se refira à especulação imobiliária como sendo um fator central para a promoção do desraizamento, já sabemos por Ribeiro (1997) que o processo que promove o apagamento de espaço antigo e construção de espaço novo vincula-se à disputa de vários agentes produtores do espaço pelo sobrelucro da localização. Ribeiro (1997) nos ensina que a especulação imobiliária mantém o espaço urbano vazio, à espera de valorização. Ou seja, são imóveis vazios, estoques de terra ou de edificações não disponíveis para comercialização.

Figura 05 - Desejos para o Prates



**A cartografia na construção política e social no território:
um estudo de caso da destinação do aeroporto Carlos Prates**

**Levantamento sócio-espacial
Desejos para o Prates**

Responsáveis técnicas:
 Viviane Zerlotini da Silva CAU 137071-5
 Rachel de Castro Almeida CAU A209213-1
 Laura Diniz Rena

Estagiárias e extensionistas:
 Ana Paula de Assis Miguel (PUC Minas)
 Hadassa Rodrigues Dias (PUC Minas)
 Lorenna Amália Lopes Rocha (PUC Minas)
 Luiza Rodrigues de Carvalho Souza (PUC Minas)

PEU PRODUÇÃO DO ESPAÇO URBANO
CASA comum
PUC Minas

Na luta contra esse intolerável e violento desenraizamento, com os pouquíssimos recursos materiais que dispúnhamos, mas com a soma dos esforços coletivos dos moradores, das lideranças, dos estudantes, dos colegas arquitetas urbanistas, arquitetos urbanistas, sociólogas, cientistas sociais, geógrafas e geógrafos, psicólogas e psicólogos, historiadoras, pedagogas e é melhor nem tentarmos listar todos, pois certamente poderemos incorrer no erro de esquecermos alguém muito especial, realizamos ao longo dos dois últimos anos esse exercício coletivo de reconhecimento, de recuperação da memória, de valorização das práticas sociais, individuais e coletivas. Em síntese, recuperamos a dimensão humana do espaço, enquanto um problema político, a partir da crítica da vida cotidiana.

Nas regras do jogo, as práticas cotidianas de cuidados com a área do antigo aeroporto são fomentadas pelo objetivo de os jogadores colaborarem com a ocupação dos lugares que são representados no tabuleiro por dois circuitos. No circuito 1, mais externo, as casas representam as práticas de cuidado existentes. No circuito 2, mais interno, as casas representam novas ocupações, segundo os desejos dos moradores, identificados no levantamento da cartografia social. Se no *Monopoly* os jogadores percorrem os espaços rivatizados com o objetivo de realizar transações financeiras, no Prates da Gente os jogadores percorrem os lugares da vida cotidiana com o objetivo de ocupá-los.

- b) valorizar a capacidade de os moradores, minimamente organizados, produzirem espaço:

O jornalista, escritor e ativista, profundo conhecedor dos movimentos sociais na América Latina, Raúl Zibechi, afirma que o traço principal que diferencia os atuais movimentos populares latino-americanos em relação aos velhos movimentos sociais e aos atuais movimentos do dito Primeiro Mundo é a **territorialização dos movimentos**: "ou seja, de seu enraizamento em espaços físicos recuperados ou conquistados por meio de prolongadas lutas, abertas ou subterrâneas" (Zibechi, 2022, p. 47).

O autor se refere ao modo de vida popular de povos indígenas e negros e de movimentos urbanos, do qual fazem parte as culturas afro, as rurais, as cristãs de base e as indígenas. No meio urbano, esses coletivos são formados por parcelas de "desempregados e trabalhadores informais que criaram assentamentos nas periferias das grandes cidades, por meio da tomada e da ocupação de imóveis" (Zibechi, 2022, p. 47). De fato, grande parte dos centros urbanos latino-americanos é autoproduzida por seus moradores.

Os territórios dos movimentos são espaços nos quais os excluídos garantem a sobrevivência diária. Isso significa que agora os movimentos estão começando a tomar nas próprias mãos a vida cotidiana de seus integrantes. Passaram a ser produtores, e isso representa um dos maiores êxitos dos movimentos nas últimas décadas, pelo que supõe em termos de autonomia e de capacidade de criar um mundo novo, distinto do hegemônico pelo capital (Zibechi, 2022, p. 51).

Fazem isso ocupando espaços que o mercado imobiliário não teve interesse em ocupar, como áreas de expansão urbana, vales de rios ou encostas íngremes.

No entanto, se considerarmos a história de ocupação da regional Noroeste, onde está localizada a área do antigo aeroporto Carlos Prates, iremos constatar um duplo movimento de expansão urbana: ocupação espontânea pelos primeiros moradores (desde os anos de 1910) e

ocupação precária promovida por ação do Estado e da iniciativa privada (desde os anos de 1950)¹⁹. Neste último caso, os conjuntos residenciais estimulados pelo Estado (Fundação da Casa Popular (FCP)) e pelo Instituto de Aposentadoria e Pensões dos Comerciários (IAPC) ou os loteamentos legais exigiram que os moradores se auto-organizassem coletivamente para transformá-los em lugares habitáveis, dada a escassez de infraestrutura e serviços urbanos, em função da omissão do Estado. Os territórios autoproduzidos pelos moradores são fruto desses movimentos populares de luta por habitação em busca de condições mínimas de reprodução da vida, que inclui a classe média emergente, alvo dessas políticas habitacionais restritas.

Aqui reside uma contradição. À medida que os moradores conseguem se organizar para transformar a terra parcelada, mas não urbanizada, em bairros, eles vão adotando um modo de vida burguês. Com o tempo, a partir do endividamento em função do financiamento da casa própria, transformam-se em pequenos proprietários de terra e, ao mesmo tempo, criam uma sociabilidade de bairro a partir das relações de vizinhança que, diferente das centralidades urbanas, ainda ocorrem no espaço público.

O jogo Prates da Gente é uma tentativa de revelar e exaltar a capacidade de autogoverno dos moradores nos territórios onde vivem e trabalham. Ao invés de criticar o conservadorismo do pequeno proprietário de terra ou de idealizar valores predefinidos, como dignidade no trabalho, solidariedade ou sustentabilidade, o jogo procura evitar esse tipo de cristalização pela crítica ou pelo discurso, ao reconhecer os padrões de interação espacial estabelecidos pelos próprios moradores próximos à área. Enfrentando as contradições em bairros localizados em áreas pericentrais, o objetivo é valorizar a contribuição dos membros da comunidade na criação conjunta do espaço, revelando tanto suas capacidades quanto os conflitos que surgem ao ocupar o lugar. Nesse último caso, pretende-se evitar uma romantização de pautas conservadoras, ao revelar as diferenças e promover o debate democrático pelo e no espaço.

O desafio do jogo Prates da Gente é a ocupação coletiva da área do antigo aeroporto. Ganha o jogo quem mais colaborar com a ocupação do espaço. O tabuleiro tem casas que representam as práticas socioespaciais existentes no lugar. Optou-se por representar no tabuleiro não os espaços e sim as próprias práticas, a fim de revelar as relações sociais engendradas pelos moradores para ocuparem os lugares. Evita-se o fetiche da mercadoria "terra", que no jogo *Monopoly* é percebida como uma relação entre coisas (lotes, imóveis, companhias urbanizadoras e dinheiro), o que na verdade são relações sociais entre pessoas,

¹⁹ A esse respeito, temos uma publicação em processo de submissão, segundo os termos da chamada do dossiê v. 24, n. 67, *Etnografias del habitar contemporáneo: prácticas de creación de mundos*, da revista *Luminuras*.

segundo a acepção de Karl Marx.

O espaço interno do tabuleiro é ocupado por uma foto aérea, com alta resolução, da antiga área do aeroporto e de seu entorno imediato. O objetivo é promover a interação amigável dos moradores com a imagem, de modo que eles possam melhor se localizar, a partir da visualização de elementos espaciais que são considerados referências na paisagem urbana da região²⁰. De fato, no teste do jogo, os alunos e os professores presentes facilmente identificaram os lugares do bairro, representados na foto aérea.

As casas localizadas nos cantos do tabuleiro são nomeadas de *fake news*, onde os jogadores são obrigados a permanecer em suas residências, impedidos de ocupar o espaço público, durante algumas rodadas do jogo. A casa surge do teste realizado na escola, quando algumas falas dos estudantes revelam narrativas polarizadas sobre os programas habitacionais promovidos pelos dois últimos governos federais. Surge também do trabalho que as lideranças realizam junto aos moradores para esclarecer dúvidas sobre narrativas tendenciosas, promovidas por empresários da aviação e agentes imobiliários, interessados em se apropriar privadamente da área do antigo aeroporto.

O "Banco de Sementes" é uma alusão ao "Banco Imobiliário" do *Monopoly*. No entanto, evita-se a compreensão de uma instituição reificada, considerando que a casa "Banco de Sementes" foi criada a partir do trabalho de dois irmãos, ativistas agroecológicos, moradores do bairro Caiçara. Eles mantêm um quintal em sua casa, com mudas de árvores, e um trabalho de revegetação no antigo aeroporto e na região metropolitana de Belo Horizonte. No jogo, o "Banco de Sementes" tem a função de fornecer mudas para os jogadores ocuparem a área. Novamente, essa prática de cuidado com as áreas verdes está presente nos quintais dos moradores vizinhos, em hortas e pomares cultivados pelos moradores nas áreas limítrofes ao antigo aeroporto e em jardins cultivados por eles nos espaços públicos.

c) promover a prática política do comum

A cartografia colaborativa possibilitou a identificação de algumas formas de apropriação que revelam a construção do comum presente nas práticas de cultivo de quintais, hortas e pomares, na promoção da espiritualidade, de cuidado com a nascente existente no local, de manutenção das áreas verdes do parque para evitar queimadas e na produção coletiva de um

²⁰ Estratégia empregada nas cartografias sociais do antigo Escritório de Integração, a partir da experiência do professor maquetista Tiago Castelo Branco.

parque linear popular do outro lado do anel rodoviário.

No âmbito da produção social do espaço, a construção do comum revela experiências de criação de mundos que podem ser fortalecidos na proposta da destinação da área: quintais compartilhados revelam a possibilidade da figura jurídica da posse coletiva de um terreno; o cuidado com a nascente solicita o acesso público a fonte de água; as práticas de esporte e de lazer convocam para a ampliação dessas atividades dentro e no entorno da área, a exemplo do parque popular linear; os olhos vigilantes dos moradores que ocuparam as áreas lindeiras ao antigo aeroporto reivindicam a segurança da posse pela regularização fundiária plena; esses mesmos olhos vigilantes revelam a possível e a desejável implantação de novas unidades habitacionais vinculadas às novas áreas verdes de modo que seus moradores possam cuidar dessas áreas; o encantamento dos moradores com as aeronaves pede a implantação de um equipamento urbano público para manter vivas as memórias das antigas atividades aeroportuárias, em especial, da escola de aviação; as antigas travessias para cortar caminho entre os bairros e os desejos de novos caminhos indicam a necessidade de repensar as conexões da área com os bairros e entre eles e promover a mobilidade ativa; as atividades dos escoteiros do ar nos instigam a pensar em um parque de aventuras, apesar desse grupo não ter aceitado os nossos reiterados convites para participarem das atividades; a destinação de resíduos na área pede a implantação de um lugar de entrega voluntária assistida por catadores de material reciclável e uma usina de tratamento de Resíduos da Construção Civil (RCCs); as visadas do topo do morro demandam mirantes; e as práticas socioespaciais dos estudantes solicitam a ocupação da área pela escola com espaços de laboratório, quadras, centro cultural com um auditório.

O reconhecimento do valor do trabalho dos moradores que cuidam da área no entorno do antigo aeroporto pressupõe a construção do comum como prática política:

Nada é comum em si ou por natureza, apenas as práticas coletivas decidem, em última análise, o caráter comum de uma coisa ou conjunto de coisas. Portanto, há comuns de espécies muito diversas, em função do tipo de atividade dos atores que os instituem e se empenham em conservá-los e mantê-los vivos (comuns fluviais, comuns florestais, comuns de produção, comuns de sementes, comuns de conhecimento etc.) (Dardot; Laval, 2017, p.618).

O comum rompe com a dicotomia entre público e privado, porque define uma norma do inapropriável e, assim, ele supera a centralidade da instituição propriedade privada da terra: “É reger seu uso sem fazer-se proprietário dela, isto é, sem se arrogar o poder de dispor dela como dono (Dardot; Laval, 2017, p. 620).

No jogo, as cartas de revés/sorte são consideradas experiências positivas e negativas e expressam a prática do comum como uma construção social. Essa construção mobiliza ajuda mútua, solidariedade e organização coletiva (Figura 06) e, ao mesmo tempo, problemas, contradições e conflitos (Figura 07). As cartas representam as experiências que os assessorados viveram ao longo desse período.

Figura 06 - Cartas das experiências positivas para a autogestão

<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A Escola Estadual Professor Moraes realizará o Festival de Dança no espaço onde você parou. Você vai ser jurado no festival. Escolha um lugar para ganhar 10 árvores frutíferas.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>As academias de ginástica do entorno querem promover aulas livres na pista do antigo aeroporto. Você se organiza para promover áreas sombreadas no entorno para os praticantes descansarem. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Um grupo de empresários, comerciantes locais, premiará o melhor time de futebol de várzea da região. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>O movimento popular de habitação irá construir casas populares com técnicas e materiais ecológicos. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 
<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A prefeitura quer realizar uma consulta aos moradores da regional noroeste em uma reunião na sede da regional da prefeitura. Você consegue se organizar com outros jogadores para exigir que a conversa seja realizada na área do antigo aeroporto. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>O coletivo Pomar BH se inseriu em uma política pública de doação de mudas. Você organizará um Mutirão de Plantio de Mudas. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>O Coletivo Atingidos pelo Prates e o Pomar BH organizaram um Mutirão de Limpeza no Parque Maria do Socorro. Você será responsável por coletar e destinar o lixo orgânico. Escolha um lugar para ganhar 5 composteiras.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Os skatistas vão realizar um evento no Parque Maria do Socorro Moreira. Você também irá participar. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 
<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Os praticantes de grau vão realizar um evento no Parque Maria do Socorro Moreira. Você também irá participar. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Os times de futebol que usam o campo irão organizar um festival para as categorias de base. Você será o juiz. Escolha um lugar para ganhar 5 jardins de chuva.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Os escoteiros do ar vão organizar um festival de arborismo no parque da aventura. Você será responsável por acompanhar a construção da trilha na copa das árvores. Escolha um lugar para ganhar 5 árvores do bioma de transição do Cerrado Mata Atlântica.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Os moradores do entorno do Parque Maria do Socorro Moreira vão organizar uma horta comunitária. Você também irá participar. Escolha um lugar para ganhar 5 composteiras.</p> 
<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A Paróquia Nossa Senhora Rainha da Paz irá realizar um evento no Parque Maria do Socorro Moreira. Você foi ao evento e percebeu um processo de erosão no talude no parque. Você organizará uma reivindicação coletiva para a manutenção do local pela Prefeitura. Escolha um lugar para ganhar 5 gramíneas para contenção do talude.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A prefeitura está cadastrando espaços para serem destinados a hortas comunitárias e pomares, 10 moradores do entorno vão participar, e você descobriu que uma dessas pessoas é da sua família. Escolha um lugar para ganhar 5 árvores frutíferas.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>As igrejas da paróquia Santa Margarida Maria Alacoque realizarão um evento no parque Maria do Socorro Moreira, ao nascer do sol, no mirante. Você também irá participar. Escolha um lugar para ganhar 5 gramíneas para contenção do talude.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>As escolas estaduais Benvinda De Carvalho, Eliseu Laborne e Vale, Guia Lopes e Professor Moraes realizarão os Jogos de Primavera nas quadras, no campo e nas pistas do Parque Maria do Socorro Moreira. Você irá participar. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 
<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>As paróquias Padre Eustáquio, Nossa Senhora Rainha da Paz e Santa Margarida Maria Alacoque irão promover uma missa campal na região da nascente e você está participando da organização. Escolha um lugar para ganhar 5 árvores do bioma de transição Cerrado Mata Atlântica.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A Câmara dos Vereadores realizará uma audiência pública sobre a implementação de um Centro Cultural na área do antigo aeroporto. Sua escola conseguiu organizar com outras escolas do entorno, vocês conseguiram transporte, e vão participar da audiência. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>A Câmara dos Vereadores realizará uma audiência pública sobre a implementação do Parque de Aventura na área do antigo aeroporto. Sua escola conseguiu organizar com outras escolas do entorno, vocês conseguiram transporte, e vão participar da audiência. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 	<p>EXPERIÊNCIAS</p> <p>Um grupo de empresários, construtoras locais, realizarão um evento sobre manutenção de quintas, hortas e jardins no Parque Maria do Socorro Moreira e você irá participar. Escolha um lugar para ganhar 10 trepadeiras.</p> 

Figura 07 - Cartas das experiências negativas para a autogestão



O jogo Prates da Gente tenta mostrar a totalidade das questões que incidem na disputa da área e na sua destinação, evitando reduzir o debate a uma única questão, como propõem aqueles que compartimentam a dinâmica urbana em dimensões setoriais como ambiental, moradia, mobilidade, educação, etc. De fato, nos estudos realizados pela equipe de assessoria

técnica, a capacidade de suporte do sítio (Carvalho, 1999) ou, em outras palavras, a aptidão da área em receber construções finalísticas, foi considerada ambientalmente comprometida (Figura 08).

No teste do jogo com os alunos da escola, observamos que nem todos liam a contextualização das experiências. De forma imediata, os alunos queriam entender a consequência da carta sorteada. Quando os alunos liam a contextualização, reconheciam as experiências como algo próximo da realidade da região onde eles moram e estudam.

Quando Lizzie divulgava o seu jogo *Landlord's Game*, ela relatava sua admiração quando os jogadores simpatizavam ou lamentavam com as consequências das cartas. Ir para a "Prisão" ou para a "Casa dos Pobres" causava uma certa comoção entre eles (Pilon, 2015). No teste do jogo Prates da Gente com os alunos, observamos que nem todos ficaram comovidos com as situações de ficar preso na casa "Fake News" ou se encontrar para organizar coletivamente um evento de ocupação do território. Neste último caso, a oficina com o grupo Lepppai nos esclareceu a necessidade de se trabalhar nas escolas o debate entre a disputa por terras como propriedade e a produção da terra como a prática política do comum.

- d) ressaltar a capacidade de suporte do sítio frente ao debate de propostas de destinação da área

O mapa (Figura 08) revela a importância da área, localizada no topo do morro, para recarga do lençol freático, fundamental para a vazão das inúmeras nascentes existentes na região. Manter a área permeável, independentemente da sua destinação, evita vários tipos de risco no seu entorno: de escorregamento, de assoreamento associado a escavações e de contaminação do lençol freático. Do ponto de vista técnico, é fácil perceber que a revegetação da área evitaria danos causados pela força das águas das chuvas nas encostas do entorno. Em tempos de emergências climáticas e pandemias, é claro que essa revegetação promoveria a biodiversidade na região, tão carente de áreas verdes. A criação de uma grande área verde no antigo aeroporto tem a função de interligar as zonas de preservação ambiental e áreas de diretrizes especiais ambientais presentes na região, como as matas da PUC, dos Morcegos, do Parque Ursulina de Mello e do Parque da Cascatinha²¹, visando à melhoria da arborização urbana e à formação de corredores ecológicos.

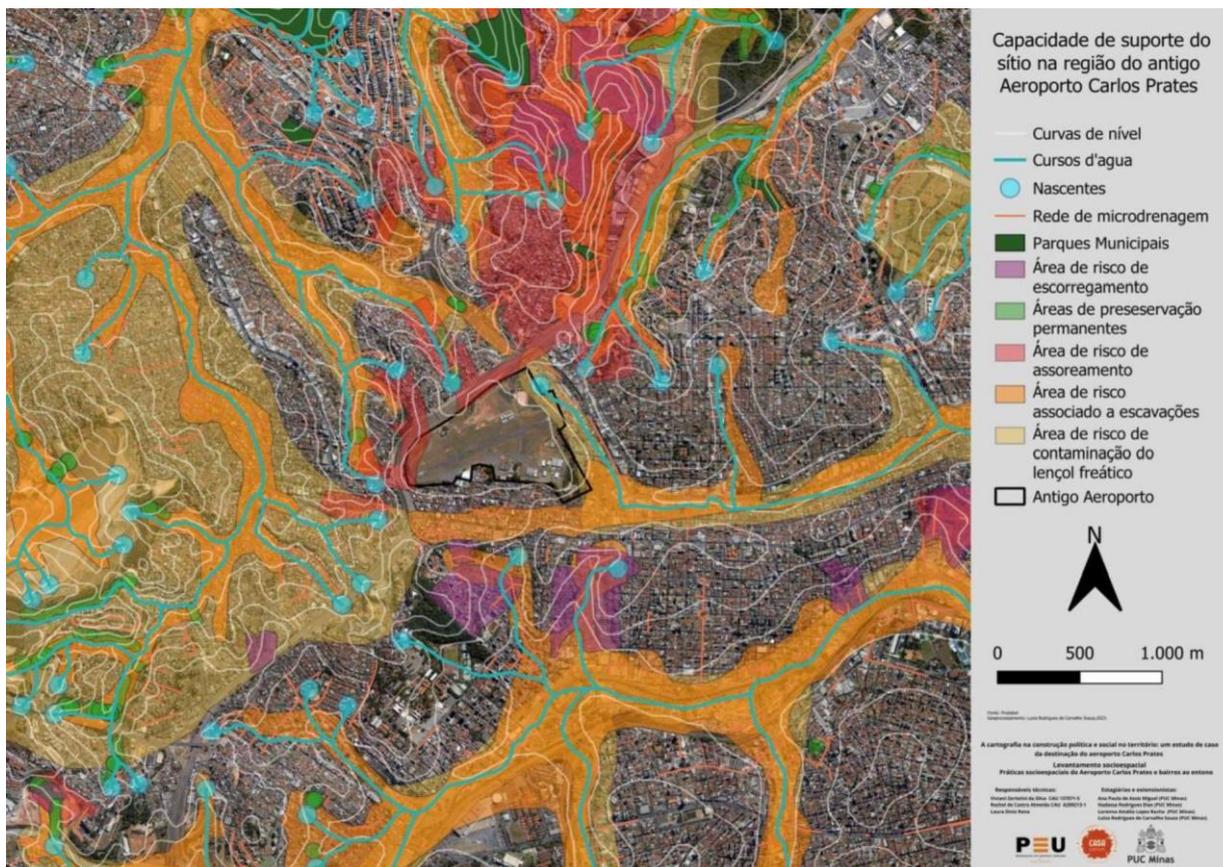
²¹ O Parque Ecológico e de Lazer do bairro Caiçara, conhecido pelos moradores como Parque da Cascatinha, é fruto de histórica mobilização de associações de moradores, desde 1986, para tentar preservar as nascentes do bairro e o único trecho não canalizado do córrego Cascatinha.

Essa área está situada na divisa entre duas grandes bacias hidrográficas: a do Ribeirão Arrudas e a do Ribeirão do Onça, que por sua vez fazem parte da Bacia do Rio das Velhas, que deságua no Rio São Francisco. Na microescala ambiental urbana, a área do aeroporto encontra-se no interflúvio dos vales dos ribeirões Pampulha, Arrudas e Córrego do Pastinho, com a presença de nascente dentro da área e nas suas proximidades. A população vivencia cotidianamente as consequências ambientais de uma ocupação adensada e desse modelo de produção de espaço que atende às lógicas e aos interesses do capital, uma vez que essa é a regional da cidade de Belo Horizonte com menor número de áreas verdes; são 47 bairros e apenas 1 parque, enquanto, por exemplo, a regional Centro-Sul que integra 41 bairros é contemplada com 19 parques.

O geólogo brasileiro Edézio Teixeira Carvalho supera a dicotomia futuro-presente ao convocar os técnicos especialistas a atuarem em benefício das atuais gerações, rompendo com o conceito eurocêntrico de sustentabilidade, que predominou desde a década de 1980 no Ocidente. Tal concepção afirmava que o uso sustentável dos recursos naturais deve "suprir as necessidades da geração presente sem afetar a possibilidade das gerações futuras de suprir as suas" (CMMAD, 1988).

Embora a questão filosófica possa ser posta em diversos outros termos, por brevidade, e considerando o momento do debate ambiental mundial, a filosofia da gestão em todos os seus setores deve ser a da sustentabilidade, todavia sem cometer o lamentável equívoco de privar a geração atual em suposto benefício das gerações futuras, quando é evidente que uma geração atual privada de recursos ambientais suficientes certamente não será capaz de deixar um bom legado às gerações futuras (Carvalho, 2009).

Figura 08 - Capacidade de suporte do sítio na região do antigo Aeroporto Carlos Prates



Embora Carvalho (1999) permaneça na lógica de escassez de recursos, indica o caráter urgente de reabilitação do meio ambiente urbano. Em uma visão ecológica, o geólogo desenvolve uma série de alternativas tecnológicas para a urbanização das cidades, de modo a permitir a realização do ciclo hidrológico e a consequente recarga do lençol freático, com o objetivo de combater a crise hídrica.

É Marx quem desvela as relações entre o desenvolvimento de tecnologias de produção em massa e a quebra do ciclo metabólico da natureza. O professor americano de sociologia, John Bellamy Foster, estuda economia política e ecologia segundo a teoria marxista. De acordo com Foster (2015), a partir dos estudos do químico alemão do século 19, Justus Von Liebig, Marx relaciona a industrialização da agricultura com o roubo de nutrientes do solo, no século XIX. A produção em massa de alimentos levou à crise de fertilidade do solo, já que seus nutrientes não retornavam ao solo em forma de adubo orgânico. Os resíduos da produção em massa de alimentos se acumularam nas cidades, agravando a poluição urbana. À medida que os solos se tornavam inférteis, generalizou-se o uso comercial de químicos sintéticos, agravando a poluição rural. Inaugura-se a separação do campo e da cidade e a primeira grande crise ambiental.

Marx escreveu sobre uma quebra no metabolismo do solo causada pela agricultura industrializada. Nutrientes essenciais do solo, tais como nitrogênio, fósforo, e potássio contidos nos alimentos ou fibras foram enviados ao longo de centenas ou milhares de quilômetros para cidades densamente povoadas onde acabavam como resíduos, agravando a poluição urbana enquanto eram perdidos para o solo (Foster, 2015, 84).

A partir da ideia de que o trabalho é um processo em que “o ser humano, com sua própria ação, impulsiona, regula e controla seu intercâmbio material com a natureza” (Marx, 2010, p. 211), o jogo Prates da Gente concebe espaços de trabalho de modo que possam contribuir com a garantia das condições para a reprodução natural e social da vida dos moradores no entorno do antigo aeroporto:

Na perspectiva marxista clássica, é precisamente porque a história humana criou um modo de produção (capitalismo) que aliena as relações metabólicas entre seres humanos e natureza, criando assim uma fissura metabólica e a ruptura das condições de reprodução ecológica, que podemos ter a esperança de restaurar o metabolismo essencial – através de uma reversão revolucionária do capitalismo e da criação de uma nova realidade material, coevolutiva. Esta é a principal mensagem ecológica de Marx (Foster, 2018).

A partir da implantação de Tecnologias de Urbanização Sustentável (TUS) e da gestão colaborativa da bacia hidrográfica, busca-se fomentar a implantação de estratégias de reabilitação ambiental urbana, segurança hídrica, preservação da identidade e dos modos de vida ali presentes. As contribuições de cada jogador promovem um espaço urbano mais adequado às práticas cotidianas da comunidade e à capacidade de suporte do sítio (figura 09).

No teste do jogo com os alunos, eles não compreenderam a importância de se "Verdejar o Prates" e não reconheciam os termos técnicos como "jardins de chuva", "tetos verdes" ou "composteiras". Outros termos técnicos empregados nas cartas das experiências positivas e negativas, como "nascentes" e "taludes" também causaram estranhamento por parte dos alunos. Novamente, a oficina com o grupo Lepppai nos indicou a necessidade de levar para a sala de aula o debate sobre as questões ambientais que incidem no território e as TUSs que podem ser adotadas para o cuidado com o lugar.

No âmbito do fortalecimento do intercâmbio entre universidade, escola pública e sociedade, o grupo Lepppai também nos provocou a buscar estratégias para promover a experiência dos moradores no espaço. Uma alternativa é incluir encartes no jogo para esclarecer como a comunidade poderia organizar mutirões para implantar as TUSs. No âmbito do programa PROSA, esses encartes seriam fichas técnicas com as informações básicas sobre recursos materiais e econômicos, técnicas construtivas e mão de obra especializada, necessários para a realização dos mutirões.

Figura 09 - Tecnologias de Urbanização Sustentáveis (TUSs)

		JOGADORES					
		01	02	03	04	05	06
VERDEJAR O PRATES	CONTRIBUIÇÕES ✓						
	jardins de chuva						
	tetos verde						
	árvores do bioma transição Cerrado Mata Atlântica						
	árvores frutíferas						
	hortaliças						
	gramíneas						
	composteiras						
	trepadeiras						
	mobiliários urbanos						
construções de apoio							

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em resumo, o jogo "Prates da Gente" emerge como uma ferramenta inovadora e inclusiva para envolver a comunidade no planejamento urbano integrado, promovendo o diálogo entre conhecimentos técnicos e populares e buscando soluções sustentáveis e socialmente justas para os desafios urbanos contemporâneos.

Ele representa não apenas um jogo, mas também uma experiência que pode inspirar outras ações que visem enfrentar a discussão sobre o direito à cidade, o monopólio de terras e a consequente expropriação e exploração do trabalhador; reconhecer as práticas cotidianas de produção do espaço urbano; valorizar a política do comum e a capacidade de os moradores organizados produzirem coletivamente espaço.

Além disso, o jogo visa evidenciar que planejamento urbano integrado deve ser um processo democrático e participativo, envolvendo toda a comunidade, e especialmente assegurando espaço e voz para os grupos continuamente desterritorializados. Isso significa, como apontado neste artigo, adotar uma abordagem interseccional e incluir efetivamente mulheres, crianças, idosos, grupos étnicos, negros e indígenas.

Com efeito, a produção do espaço urbano se dá no cotidiano, e suas soluções são complexas e interdependentes, por isso, as estratégias de abordagem setorial amplamente empregadas no século passado não dão conta da realidade. Elas só contribuem para fragilizar os movimentos populares, visto que, na disputa pelos recursos urbanos, muitas vezes se enredam no falso dilema de separar moradias de mobilidade, de equipamentos públicos, etc.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Rachel de C.; SILVA, Viviane Zerlotini da. Destinação aeroporto Carlos Prates: cartografias sociais como instrumento de mobilização social. **47º Encontro Anual da ANPOCS**: Campinas: ANPOCS, 2023. p. 1-20.

Bosi, Ecléa. (2003). Memória da cidade: lembranças paulistanas . **Estudos Avançados**, 17(47), 198- 211.

CARVALHO, Edézio Teixeira de. **Geologia urbana para todos**: uma visão de Belo Horizonte. Belo Horizonte: 1999.

CARVALHO, Edézio Teixeira de. **Manifesto sobre a fundamentação geológica de sistemas de drenagem urbanos**. Escritório de Integração PUC Minas. 27 out. 2009. Disponível em: <https://escritoriointegracao.blogspot.com/2009/10/manifesto-sobre-fundamentacao-geologica.html>. Acesso em: 13 mar. 2023.

COMISSÃO MUNDIAL SOBRE MEIO AMBIENTE E DESENVOLVIMENTO (CMMAD). *Nosso futuro comum* Rio de Janeiro: Fundação Getulio Vargas, 1988.

DARDOT, Pierre & LAVAL, Christian. **Comum**: ensaio sobre a revolução no século XXI. São Paulo, Boitempo, 2017.

FEDERICI, Silvia. **O ponto zero da revolução**: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. São Paulo: Elefante, 2019.

FLEURY, Marie-Françoise; SOMAIN, René. O Banco imobiliário, um jogo geográfico. **Confins** [En ligne], n.5, 2009. Disponível em: <http://journals.openedition.org/confins/5601>. Acesso em 17 mar. 2024.

FRASER, Nancy; JAEGGI, Rahel. **Capitalismo em debate**: uma conversa na Teoria Crítica. São Paulo: Boitempo, 2020, 256 p.

FOSTER, John Bellamy. **Marxismo e Ecologia**: fontes comuns de uma Grande Transição.

Lutas Sociais, São Paulo, vol.19 n.35, p.80-97, jul./dez. 2015.

_____. Marx, Value, and Nature. **Monthly Review**. vol. 70, no.3 (July-August 2018), pp. 122-36. Disponível em: <<https://monthlyreview>. Acesso em: jan 2023.

HARVEY, David. **O novo imperialismo**. 2. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

HOOKS, bell. **Olhares negros: raça e representação**. Tradução de Stephanie Borges. São Paulo: Elefante, 2019.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. Tradução Rubens Eduardo Frias. 5. ed. São Paulo: Centauro. Título original: *Le Droit à la Ville*, 2001 [1968].

LIMA, Francisco; VARELLA, Cinthia; SOUZA, Marcelo; TOFANELLI, Vivian; VALLE, Willian. Alternativas de Produção e Economia Alternativas. In: Rufino, S & Cruz, C. (orgs). **Engenharia Popular: Histórias, Práticas e Metodologias de Intervenção**. Coleção Temas em engenharia Popular – Vol. 01. Rio de Janeiro: REPOS- Redes de engenharia Popular Osvaldo Seva, p. 81-106, 2020.

LUXEMBURGO, Rosa. **Reforma ou revolução?** Tradução de Lívio Xavier. 2. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2010.

MARX, Karl. **O Capital**, livro 3, v.6. Tradução: Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008 [1894].

_____. **O capital**, livro 1, v.2. Tradução de Reginaldo Sant'Ana. 23. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2009 [1894]

_____. **O Capital**, livro 1, v.1. Tradução de Reginaldo Sant'Anna. 27. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010 [1894].

PILON, Mary. **The monopolists: obsession, fury, and the scandal behind the world's favorite board game**. New York, London: Bloomsbury Publishing Plc. pp. 30–41, 67–79, 84–89, 2015.

POLANYI, Karl. **A grande transformação: as origens de nossa época**. Tradução de Fanny Wrobel. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2000. 349 p. Título original: *The Great Transformation*, 2000 [1944].

PROSA (Programa de Formação em Saberes Ambientais). **Relatório Final: Projeto de Extensão PROSA**. Belo Horizonte: PUC MINAS, 2023.

RIBEIRO, Luiz Cesar de Queiroz. **Dos cortiços aos condomínios fechados: as formas de produção da moradia na cidade do Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira; IPPUR/UFRJ; FASE, 1997.

SANDRONI, Paulo. **Dicionário de administração e finanças**. São Paulo: Círculo do Livro, 1996.

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

ZIBECHI, Raul. **Territórios em rebeldia**. São Paulo: Elefante, 2022.