

■ Pé em casa: Educação patrimonial em tempos de isolamento social

 Ana Paula Campos Gurgel *
Amanda Idala Dias de Oliveira **
Anny Caroline Mori Rodrigues ***
Juliana Albuquerque Campos da Silva ****
Vitor Vaz Mendes *****

Recebido em: 31 jul. 2020
Aprovado em: 12 ago. 2020

Resumo: O presente artigo tem por objetivo apresentar as atividades lúdicas de educação patrimonial desenvolvidas pelo projeto de extensão “Pé na Estrada” da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília. No atual momento de isolamento social vivenciado em virtude da pandemia de Covid-19, o projeto passou a trabalhar em atividades on-line, disponibilizando material para as famílias imprimirem e brincarem. Para construir essas atividades a equipe do projeto se debruçou sobre uma revisão teórico-metodológica acerca de temas de educação patrimonial e criação de “jogos sérios”, conforme será abordado nesse artigo. Especificamente, apresenta-se aqui a *Semana de Minas*, uma adaptação do roteiro de viagem para o mundo virtual no qual pode-se ressaltar a importância da conservação do patrimônio cultural.

Palavras-chave: Educação Patrimonial. Arquitetura. Lúdico. Isolamento Social. Redes sociais.

* Ana Paula Campos Gurgel é arquiteta e urbanista formada pela UFRN, mestre em Arquitetura e Urbanismo PPGAU-UFRN e doutora em Arquitetura e Urbanismo PPG.FAU-UnB. Professora adjunta do Departamento de Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo – UnB. Contato: prof.anapaulagurgel@gmail.com.

** Amanda Idala Dias de Oliveira é graduanda da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo pela UnB. Contato: amandaidala@gmail.com.

*** Anny Caroline Mori Rodrigues é graduanda da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo pela UnB. Contato: annycarolinemori@gmail.com.

**** Juliana Albuquerque Campos da Silva é graduanda da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo pela UnB. Contato: albu Campos@gmail.com.

***** Vitor Vaz Mendes é graduando da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo pela UnB. Contato: vitorvazmendes@gmail.com.

Introdução

O projeto de extensão “Pé na Estrada” desempenha papel importante para a formação acadêmica da graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília - FAU-UnB por meio do agenciamento de viagens, encontros, mesas redondas e outras atividades que fazem os alunos aprenderem sobre arquitetura além do espaço da sala de aula. Nas experiências empreendidas a rua, o museu, o parque ou outros espaços convertem-se em locais de aprendizado. Ademais a viagem pode prolongar-se para além daquelas horas em campo, em debates, seminários, exposições e produção acadêmica variada.

A iniciativa surgiu em 2011 com uma viagem para Goiânia, idealizada pelos professores Dr^o. Elane Peixoto e Dr. Ricardo Trevisan e foi retomada apenas em 2013, por meio dos esforços de duas estudantes: Bárbara Gomes e Brenda Pamplona concretizaram a ideia como uma “atividade complementar” da faculdade. Dessa forma o projeto ganhou força para levar os alunos à Curitiba (agosto/2014); Belo Horizonte, Inhotim e Ouro Preto (março/2015); Rio de Janeiro (outubro/2015); Salvador (agosto/2016); Belém (agosto/2017); São Paulo (agosto/2018) e Recife e Olinda (agosto/2019). A escolha dos roteiros tem por objetivo apresentar aos alunos diferentes nuances da arquitetura das cidades brasileiras, bem como seus aspectos sociais, culturais e econômicos (Figura 1).

Apesar de o projeto ter a viagem como atividade principal, o Pé na Estrada possui outras vertentes que se desenvolvem durante o ano todo. Uma das vertentes é o Pé na Esquina, que tem como intuito compreender a dinâmica urbano-paisagística do Distrito Federal através de experiências de deslocamentos, percepções urbanas e visitas às obras arquitetônicas. Passeios que têm se destacado nos percursos do projeto são: a visita ao Campus Darcy Ribeiro da UnB e na Quadra Modelo (Superquadra Sul 308).

No entanto, devido à pandemia da Covid-19, o projeto teve que se adaptar ao distanciamento social. Foram organizadas pela equipe diversas atividades a serem feitas em casa durante a quarentena, todas baseadas em Arquitetura e Urbanismo e tendo como foco a educação patrimonial. Criou-se então a mais nova vertente do projeto: o “Pé em casa”, composto por jogos de tabuleiro e de memória para imprimir e jogar; cadernos de desenhos das cidades brasileiras para pintar; *templates* para publicar nas redes sociais; além de sugestões de leituras, visitas virtuais e vídeos que contam de experiências a roteiros de viagens. Ainda que sob uma nova realidade e circunstâncias adversas diante da pandemia, observou-se uma oportunidade e, esta nova etapa na história do Pé na Estrada busca alcançar novos públicos e expandir sua área de atuação.

Figura 1 - Painel resumo do Projeto Pé na Estrada.



Fonte: Autoria própria, 2020.

Neste artigo, será apresentada a Semana Minas. Com o adiamento da viagem anual do Pé na Estrada para diversas cidades de Minas Gerais que aconteceria em maio de 2020, em um roteiro marcado tanto pela herança colonial na Arquitetura e no Urbanismo brasileiro quanto pelas obras modernistas da capital do estado, as atividades foram adaptadas e a Semana Minas aconteceu através do *Instagram* e do *site* do projeto e foi bem recebida por diversas famílias que utilizaram os conteúdos para passar o tempo enquanto aprendiam sobre a importância da conservação do patrimônio. Para construir essas atividades a equipe do projeto se debruçou sobre uma revisão teórico-metodológico acerca de temas de educação patrimonial e criação de jogos sérios¹, conforme será abordado nos itens a seguir.

Educação Patrimonial: Caminhos Trilhados

É relativamente recente o reconhecimento e a necessidade de preservação dos bens culturais por meio de ações

institucionalizadas. No contexto mundial, a Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciências e Cultura – UNESCO, reunida em Paris no período de 17 de outubro a 21 de novembro de 1972, em sua 17ª sessão, divide o patrimônio em cultural e natural. Didaticamente, costuma-se dividir o Patrimônio Cultural em três categorias: (1) os elementos naturais; (2) o conhecimento ou as técnicas, que “são os elementos não tangíveis do patrimônio” (LEMOS, 1987, p. 9); e, (3) os artefatos obtidos “a partir do meio ambiente e do saber fazer” (LEMOS, 1987, p.10). Neste último grupo estão os bens tangíveis, que compreendem tanto os bens móveis (obras de arte, documentos etc.) quanto os imóveis (monumentos, conjuntos arquitetônicos etc.).

Dentro desse panorama mais amplo, o patrimônio arquitetônico e urbanístico destaca-se como “[...] uma parte integrante da ação ‘cristalizada’ em determinado espaço e tempo, constituindo-se em uma evidência material, a partir do espaço construído pelo homem, que dá suporte a todas as suas atividades e a sua existência” (SCHNEIDER, 2005; p. 24). Desta forma, tal qual a arquitetura, a cidade representa a dimensão física numa escala ampliada, para a salvaguarda da memória de uma sociedade.

As expressões culturais de uma cidade são fruto de todos os saberes e de todas as memórias das experiências humanas. Nessa perspectiva, a arquitetura contempla e caracteriza-se por uma pluralidade de valores (econômicos, sociais, técnicos, funcionais, artísticos, espaciais e decorativos). Do mesmo modo que se produz as cidades, também os sujeitos se produzem coletivamente, posto que a figura da cidade que se quer está vinculada aos projetos sobre as possibilidades humanas, sobre quem queremos vir a ser ou, talvez, de modo mais pertinente, em quem não queremos nos transformar. (OLIVEIRA et al, 2019, p.581)

Nesse sentido, na cidade sua história e seus agentes (trans) formadores são narrados por meio do seu acervo arquitetônico de distintas épocas. Acredita-se que o entendimento das escalas arquitetônicas e urbanísticas pelos usuários é responsável pela decorrente valorização e proteção das mesmas. Diversos autores trazem à tona a questão de necessidade de preservação e diversas são as iniciativas de educação patrimonial vigentes no cenário nacional e internacional. Não se pode preservar o que não se conhece ou aquilo que não é distinguido pela população como parte relevante de sua história. Acredita-se que o reconhecimento do patrimônio pelos seus moradores e usuários, e a decorrente valorização do mesmo, é vetor para a manutenção da identidade local e de sua história narrada por seu acervo arquitetônico de distintas épocas.

Por isso as atividades de educação patrimonial², entendidas “[...] como um instrumento de ‘alfabetização cultural’ que possibilita ao indivíduo fazer a leitura do mundo que o rodeia, levando-o à compreensão do universo sociocultural e da trajetória histórico-temporal em que está inserido.” (IPHAN, 2014, p.4). Este processo leva ao reforço da autoestima dos indivíduos e comunidades e à valorização da cultura brasileira, compreendida como múltipla e plural.

Pode-se, assim, por meio ao apego ao lugar, estimulando o orgulho e o zelo dos cidadãos pela preservação, ter um vetor para a manutenção da identidade local. Para Teixeira (2008) e Cerqueira

et al. (2008), a educação patrimonial deve ter uma abordagem inclusiva, fomentando a autoestima das esferas locais, estimulando o conhecimento e valorização de seu patrimônio, memória e identidade cultural. De acordo com Noelli (2004, p.1414) “diante da realidade de um país multicultural, a educação patrimonial precisa (e com urgência!) estar presente nas redes de ensino e deveria ser considerada objeto relevante de reflexão por aqueles que pensam e articulam a educação brasileira.”

Entretanto, como tais discussões podem ser transpostas para um universo infanto-juvenil? Autores como Corsaro (2009), defendem a ideia de que o brincar envolve uma construção da realidade que não pode ser desvinculada do seu contexto sócio cultural. Ou seja, a interação entre crianças e jovens com jogos, brincadeiras e no uso de suas capacidades expressivas (verbais, gestuais, iconográficas, plásticas etc.) são diretamente transformadas por essa cultura na qual estão inseridas e contribuindo para sua interpretação e transformação. Nesse sentido, apresentaremos a seguir uma revisão acerca das questões sobre o lúdico e a criação de jogos voltados para a educação patrimonial.

A importância do lúdico e dos “Jogos Sérios”

O termo adjetivo lúdico é descrito como relativo a jogos, brinquedos e divertimentos no dicionário Aurélio (DOS ANJOS, 2008). A ludicidade, definida como inserção e prática do lúdico, está exposta na experimentação da plenitude com um envolvimento do indivíduo por inteiro em uma atividade flexível e saudável (LUCKESI, 2000). De acordo com Silva (2016), através de uma perspectiva sociológica pode-se dizer que a dimensão lúdica é em parte responsável pela transmissão de cultura de um povo e através de uma perspectiva pedagógica é um instrumento de transmissão de conhecimentos. Dentre tais aspectos cabe ressaltar que a prática lúdica deve ser vista como uma etapa de um processo grande da aprendizagem (SILVA, 2016).

Através da produção reunida por Macedo, Petty e Passos (2000), pode-se dizer que a presença da dimensão lúdica é caracterizada através da ocorrência de cinco qualidades: o prazer funcional, o desafio, as amplas possibilidades dispostas, dimensão simbólica e a expressão construtiva descritas pelos autores. Dentre tais aspectos, destaca-se que a valorização da presença do lúdico impregnada nos processos de aprendizagem deve ser considerada a partir da ótica das crianças (MACEDO; SÍCOLI PETTY; PASSOS, 2000).

Ressalta-se em primeiro plano a visão construtivista de se utilizar o jogo como um instrumento para ampliar o repertório infantil (MACEDO; SÍCOLI PETTY; PASSOS, 2000). A meta geral esperada é a de se transformar os múltiplos estímulos presentes na vivência de uma criança em dados efetivamente relevantes e significativos (MACEDO; SÍCOLI PETTY; PASSOS, 2000).

O jogo é definido por toda estrutura composta por recursos arranjados com base em diretrizes (FLUSSER, 1967). Em seu artigo, Flusser faz distinção entre dois tipos de jogos: os abertos e os fechados. Para tal categorização, ele faz uma analogia relevante para corroborar seu discurso. Dentre outras comparações, ele contrapõe o jogo de xadrez com o pensamento brasileiro através da estrutura do repertório de cada um dos universos específicos. Em meio ao discurso, pode-se perceber a figuração adotada: enquanto o xadrez, como jogo fechado, é regido por

grids ou elementos quadriculados ordenadores de todas as possibilidades de jogada, o pensamento brasileiro, como jogo aberto que de fato é, permeia todas as palavras e arranjos de vocábulos contidos no universo da Língua Portuguesa.

Tais conceitos são norteadores para a prática consciente do jogo como uma estratégia de aprendizagem. Tão pouco se tratando da introdução da narrativa das cidades, organismos vivos frente ao universo de combinações dos elementos urbanos. A origem do baralho, até onde se sabe, está na China e se desenvolveu a partir do *Tarot*, um jogo com simbologias que tentam empreender discursos entre a vida humana e uma dita relação com as estruturas celestes (SANTOS, 1993). Ao comparar a cidade com um jogo de cartas, Santos (1993) aborda questões relativas à *urbis* de modo a se utilizar da narrativa recreativa para apresentar as tessituras que regem a organização das cidades e suas questões de poder nas relações de “anseios por progressos e modernização”. A exemplo disso define Brasília como clima desse pensamento na sociedade nacional: “materialização da utopia”.

Paralelo a isso, convém destacar a relação deste tipo de pensamento regido por recursos embasados em regras, aqui elegidos como jogos, com a cidade criada por Ítalo Calvino: *Ândria*, que como um jogo de tabuleiro segue linhas ordenadoras seu desenho urbano segue elementos celestes e está conduzida sob “minuciosa regulamentação” e diferente das cidades comuns não está sujeita ao “arbitrio humano”, mas sim ao movimento do céu (CALVINO; MAINARDI, 2005).

Dentre todos esses aspectos, destaca-se o espaço propício para a construção de narrativas que partem da cidade como um grande jogo aberto de onde se pode retirar diversos materiais que são potenciais ensinamentos sobre aquilo que se chama *urbis*. De modo que a aplicação dos jogos sérios é potencial agregador de uma visão de cidade ligada à premissa de que o espaço público é de todos os cidadãos e de que todos são responsáveis por ele (GURGEL; MOREIRA, 2019). Um jogo criado para gamificar um processo não lúdico tem, portanto, um outro objetivo além do de divertir (POPLIN, 2011) – no nosso caso específico, trazer à tona a questão patrimonial. Diversos grupos de profissionais, ONGs e órgãos governamentais têm tomado a iniciativa de pensar na gamificação como modo de transmitir conhecimento sobre planejamento urbano e temas afins, promovendo a pedagogia cívica à respeito da cidade de maneira lúdica e dinâmica.

Com a necessidade de adaptação da viagem de estudos “Pé em Minas” para o ambiente virtual, organizou-se uma série de atividades que se denominou “Semana Minas”. Nesse novo formato, a aplicação dos jogos sérios foi uma

alternativa que repercutiu entre os usuários que acompanharam a semana como uma nova ferramenta de aprendizado e experiência. No item a seguir descreve-se como foi pensada e elaborada a “Semana Minas” em conjunto com o Pé em Casa, o roteiro virtual elaborado, as atividades desenvolvidas e como o Pé conseguiu interagir com os internautas.

Semana Minas com o Pé em Casa: Um estudo de caso

O Pé em Casa surgiu em meados de março de 2020 como proposta de atividades voltada às famílias que se encontram em quarentena por conta da pandemia do Covid-19. Nele encontram-se propostas lúdicas que abarcam temas sobre educação patrimonial através da elaboração de materiais didáticos para que as crianças possam, além de serem introduzidas a uma leitura de cidade, interagir com a família. Trata-se de uma coletânea digital que inclui vários temas relacionados à Arquitetura e Urbanismo, tal como os jogos de tabuleiro, da memória, livretos com atividades de pinturas para crianças e indicações de leituras. No entanto, com o adiamento da viagem do Pé na Estrada para Minas Gerais, houve a necessidade de enriquecer o projeto com uma nova proposta que envolveu toda a equipe a frente do projeto, com o intuito de dar andamento a proposta anterior de conhecer e explorar pontos turísticos mineiros surgiu então, a ideia de uma semana especial, a “Semana Minas”, através de uma viagem virtual (Figura 2).

A intenção é que os alunos pudessem vivenciar um pouco do que estava previsto no roteiro da viagem do primeiro semestre de 2020. Na semana que aconteceria a viagem, entre 30/abril a 08/maio, seria feito um percurso com o roteiro já programado, passando por sete cidades mineiras, dentre elas, Brumadinho, Ouro Preto, Ouro Branco, Belo Horizonte, Mariana, Sabará e Congonhas. Essa experiência viria como uma oportunidade para alguns estudantes da FAU-UnB vivenciarem na prática e adquirirem diversos conhecimentos arquitetônicos,

Figura 2 - Cronograma da Semana Minas.



Fonte: Autoria própria, 2020.

aumentando assim o repertório discente. Essa proposta de realidade virtual alcançaria um número maior de estudantes, sendo possível expandir o público, no lugar de 50 acadêmicos viajantes, seria possível ampliar oportunidades a outras pessoas com interesse arquitetônico pela cidade de Minas Gerais, que poderiam experimentar e ter acesso aos e conhecimentos compartilhados dos nossos destinos.

Desta forma, iniciou-se a fase de planejamento com base nas ideias dos membros do projeto e a partir das reuniões, a equipe de roteiro e infraestrutura elaboraram a programação e dividiram as demandas para as equipes, que já existiam dentro do projeto de extensão, sendo elas, a coordenação geral, editorial, financeiro, infraestrutura, relações, roteiro e *marketing*. Por conta da alta demanda de atividades para a semana, ocorreram interações internas entre membros das equipes do projeto, com o objetivo de ajuda mútua e tornar a semana possível para todos. Apesar de tudo ter ocorrido bem, foi primordial o gerenciamento dos prazos, por ter muitas informações a serem postadas, foi necessário fazer um cronograma com horários para serem divulgados, todos os conteúdos tiveram que ser pesquisados e organizados para que tudo estivesse pronto no tempo certo. Algumas ferramentas *on-line* foram essenciais para a disposição de atividades postadas e, todos membros das equipes tiveram acesso às planilhas e documentos *on-line*, que detalharam a função que cada equipe/aluno (a) iria se submeter. Todas as atividades tinham um dia e horário específico para serem postadas, para não chocar com outras publicações.

Essa organização foi essencial para as equipes se mobilizarem seguindo o cronograma, os conteúdos gerados foram disponibilizados no site e nas redes sociais pela equipe de divulgação da Semana. Os vídeos de *JGTV*⁵ foram elaborados pelas professoras coordenadoras do projeto. A realização da atividade Pé Para Pintar Minas foi elaborada por uma discente integrante da equipe de *marketing* do projeto. A *live*⁶ executada durante a atividade foi feita pela aluna do editorial, juntamente com a Equipe B, escritório convidado, que tem sede em Belo Horizonte e desenvolve projetos culturais que se relacionam dentro da proposta de trabalho apresentada do projeto Pé em Casa, tais como a promoção do patrimônio cultural e da Arquitetura e Urbanismo, a partir de propostas educacionais sendo atividades lúdicas e didáticas (Figura 3). A Equipe B citada contribuiu trazendo experiências interessantes e imersivas para a viagem virtual, com conteúdos digitais, como os Jogos Patrimoniais, o Guia de Bens tombados de Belo Horizonte, o Circuito de Minas e a exposição Espaço Interativo Ciência da Vida, essa parceria foi importante para o desenvolvimento da proposta do grupo. As demais atividades da Semana foram idealizadas e executadas pelos membros do projeto.

O roteiro escolhido para a Semana Minas foi composto por sete cidades que possuem incontestável valor histórico para o patrimônio arquitetônico brasileiro, dentre elas, algumas cidades tombadas pela Unesco. Para que o acesso as cidades fossem possíveis, foi elaborado um compilado de visitas virtuais e disponibilizado no *site* e *Instagram* do projeto. Foram cinco *links* no total, onde as pessoas tiveram acesso aos destinos de Santuário do Bom Jesus de Matosinhos, em Congonhas, Museu Casa *Guignard*, em Ouro Preto, Instituto Inhotim, em Brumadinho, Igreja da Pampulha e São Francisco de Assis, em Belo Horizonte

e a Ouro Preto. Os *sites* selecionados disponibilizavam de acessibilidade aos usuários, nos quais poderiam escolher entre 4 idiomas, incluindo libras e também com a possibilidade de utilizar áudios como guias orientadores.

Outra forma de divulgação foi o Pé Para Pintar Minas, em dois formatos, um na configuração de livreto e outro para impressão padrão (Figura 4). O formato do livreto é frente e verso, sendo considerada uma boa opção para as crianças se divertirem com seu livro de colorir. Logo na capa, foram inseridas informações sobre as atividades lúdicas e como seria uma boa opção para toda família interagir durante o período de isolamento social devido ao novo coronavírus. Para deixar o usuário mais familiarizado com a arquitetura de Minas Gerais, foram selecionados e abordados três estilos arquitetônicos: o Modernismo, o Contemporâneo e o Colonial. Foram elaborados para cada estilo uma ilustração de uma obra mineira seguido de um texto pequeno, de fácil compreensão para ajudar o leitor a fazer uma melhor assimilação do conteúdo sobre a importância dentro da arquitetura. Essas atividades foram baseadas em algumas cidades, como Ouro Preto, Mariana, Sabará, e em Belo Horizonte o Complexo da Pampulha. Nos produtos a serem impressos foram incluídos *QR codes*⁷, para acesso a mais informações referentes aos conteúdos abordados.

Figura 3 - Live no Instagram com a Equipe B.



Fonte: Autoria própria, 2020.

Figura 4 - Pé para pintar Minas Gerais.



Fonte: Autoria própria, 2020.

Figura 5 - Sequência de Postagens do arQuiz.



Fonte: Autoria própria, 2020.

Como forma de acesso mais rápido, foram utilizados os *stories*, ferramentas do *Instagram* e *Facebook* para divulgação de todos os trabalhos que vinham sendo realizados pela equipe e meio de interação direta com os seguidores e leitores. Com o projeto da “Semana Minas”, surgiu a oportunidade de utilizar a ferramenta que o site disponibiliza aos usuários, trata-se do *IGTV* (sigla de *Instagram TV*), plataforma que permite o compartilhamento de vídeos longos. Desta forma, tal rede social mostrou-se como um espaço aberto para que professores, profissionais da arquitetura ou de áreas relacionadas pudessem expor conteúdos e conhecimentos, como atividades remotas que têm como finalidade aumentar o repertório acadêmico discente, ainda que em ambiente virtual (Figura 5).

Foram lançados durante a Semana Minas dois *IGTVs*, as convidadas foram duas professoras que junto de outras docentes iriam guiar as visitas durante o roteiro da viagem, prof^a Ana Paula Gurgel e prof^a Gabriela Tenório, que também são professoras coordenadoras do Projeto Pé na Estrada. Durante o vídeo de cada professora, foi possível relacionar o roteiro dos destinos selecionados com as disciplinas que elas ministram na FAU-UnB. A professora Ana Paula Gurgel introduziu experiências da viagem para Minas Gerais, destacou os principais pontos do roteiro e também discorreu sobre os planejamentos das cidades dando ênfase na arquitetura mineira como portadora de uma forte relação com a urbanização, com a arte e a natureza. Já a professora Gabriela Tenório discorreu sobre pontos importantes a serem considerados ao percorrer uma cidade, destacando a importância da construção de um olhar para a arquitetura e para o urbanismo, aproveitando as viagens para observar, racionalizar e incorporar a leitura da cidade.

Para finalizar a Semana Minas foi elaborado nos *stories*⁸ o “ArQuiz”, um jogo com várias perguntas com o objetivo de alcançar o maior número de acertos. O questionário teve como tema os assuntos discutidos durante as atividades propostas, como forma de interação com os que participaram e como forma de avaliação dos conhecimentos obtidos.

Por fim, destaca-se que a Equipe Pé na Estrada obteve bons resultados, já que o retorno e o alcance foram maiores do que o esperado. Foram feitos *feedbacks* internos, pontuando algumas questões com todos os envolvidos. Vale destacar que a experiência foi bem-sucedida, com cronogramas e divisões de

tarefas entre as equipes, muito embora nas reuniões posteriores relatos de desgastes dos alunos foram registrados enfatizando a alta demanda de atividades em apenas uma semana. São exemplos destes relatos, a produção das artes para os *posts* diários no *Instagram* feitos pela equipe de *marketing*, as pesquisas e divulgação dos materiais feitos pelas equipes de roteiro e infraestrutura e ainda a integrante da equipe do editorial que foi responsável por estudar, roteirizar e manter contato com os participantes da *live*. Mas o balanço é positivo e os resultados superaram as expectativas.

Conclui-se que a “Semana Minas” atingiu um reconhecimento surpreendente, o projeto recebeu *feedbacks* positivos dos alunos da FAU/UnB e da comunidade universitária e geral. Depois do alto alcance das publicações, surgiram oportunidades de parcerias para dar continuidade ao projeto em outras vertentes, como realizar palestras ou elaboração de projetos seguindo a mesma linha de trabalho com conteúdos *on-line*. Destaca-se também, outros convites recebidos para entrevistas, que geraram relatos em diversos meios de comunicação sobre como o projeto de extensão soube lidar com o isolamento social e quais foram as mudanças experienciadas.

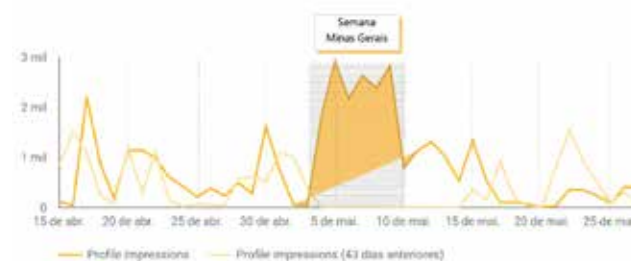
Considerações finais

Adaptar-se aos novos modos de educação remota ao longo da pandemia da Covid-19 talvez seja o maior dos dilemas que os profissionais da educação de todos níveis estão se debruçando agora. Lidar com tecnologias, nem sempre usuais, e com novas metodologias de ensino-aprendizagem em um curtíssimo espaço de tempo ainda renderá diversas pesquisas.

A Universidade também está se reinventando durante esse período. Especialmente no caso da extensão, usualmente tão ativa junto às comunidades, muitas atividades foram suspensas ou então desenvolveram novos modos de seguir com seus trabalhos. Nesse último grupo encontra-se o Pé na Estrada, cujas atividades remotas renderam-lhe grande visibilidade. Por meio da divulgação das atividades do projeto em grandes mídias da Arquitetura brasileira, como a Revista Projeto (em versão digital)⁹ e os portais on-line de notícias Archdaily¹⁰ e UnB Notícias, o site e as redes sociais do Projeto atingiram grandes picos de acesso, conforme pode ser visualizado nos Gráficos 1 e 2.

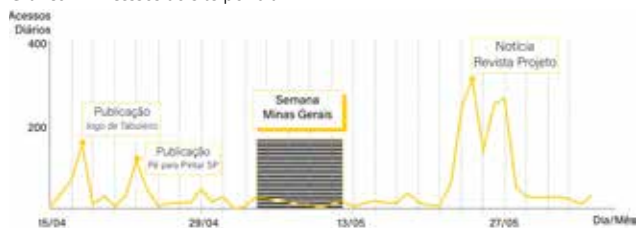
Assim como os acessos que o projeto obteve no site e *Instagram*, outra plataforma que se destacou foi o *Facebook*. Antes da Semana Minas, os números eram inferiores comparados a outras plataformas utilizadas pelo projeto. Com a divulgação

Gráfico 1 - Instagram Insights.



Fonte: Gerado no Google Analytics com a ferramenta Super Metrics. Anotações que constam no gráfico foram modificados pelos autores, 2020.

Gráfico 2 - Acessos ao site por dia.



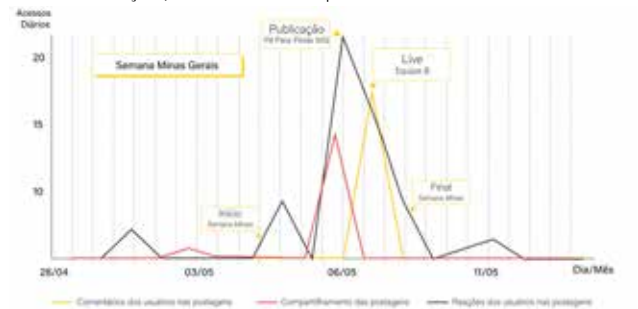
Fonte: Gerado no Editor de site Wix com a ferramenta Traffic na aba Análise e Performance. Anotações que constam no gráfico foram modificados pelos autores, 2020.

Gráfico 3 - Alcance das publicações.



Fonte: Gerado em Gerenciar Página da rede social Facebook na aba Informações. Anotações que constam no gráfico foram modificados pelos autores, 2020.

Gráfico 4 - Reações, comentários e compartilhamento dos usuários.



Fonte: Gerado em Gerenciar Página da rede social Facebook na aba Informações. Anotações que constam no gráfico foram modificados pelos autores, 2020.

e início da semana, os números triplicaram, as postagens alcançaram muitas pessoas dentro da rede social, aumentando a visibilidade do Pé na Estrada.

Os internautas¹¹ interagiram com as postagens reagindo com *likes*¹², comentários e compartilhamentos. Vale ressaltar que a forte participação de visitantes na rede social foi além do escopo de monitoramento da equipe do Projeto. O conteúdo passou a ser compartilhado em grupos privados com interesses arquitetônicos ou por meio de aplicativos de mensagens instantâneas, conforme pode ser visualizado nos Gráficos 3 e 4.

A internet é importante ferramenta para a popularização e democratização do acesso à informação. Por meio dela, o Projeto pôde ter seu alcance ampliado para além das fronteiras do Distrito Federal. Além disso, pode-se destacar o forte engajamento de visitantes de diversas metrópoles brasileiras, locais com vínculos que até já foram construídos anteriormente através das viagens e intercâmbios de conhecimentos do Projeto.

Espera-se nas próximas etapas do projeto dar continuidade a confecção de material didático sobre o patrimônio arquitetônico brasileiro, sempre prezando pela inclusão de atividades de caráter lúdico. Bem como a sua divulgação em nossas plataformas digitais. O projeto busca agora financiamento para a impressão desse material para a distribuição gratuita na rede pública de ensino. No caso do Distrito Federal, o projeto Pé em casa já desenvolveu cadernos de atividades nos moldes do Pé para pintar que comentamos anteriormente, além de outros jogos em homenagem aos 60 anos da inauguração de Brasília.

Durante o processo de divulgação foram encontrados alguns desafios para se alcançar parte do público alvo das publicações, algumas professoras de escolas públicas, especialmente em regiões periféricas, nos relataram que grande parte de seus alunos não consegue ter acesso à internet e muito menos acesso à impressão do material disponibilizado pelo projeto. Dentre tais aspectos, destacam-se os limites da abordagem em que se apresentaram várias ideias de aplicativos e aparatos eletrônicos. Porém, dentro da equipe ainda não se dispõe das ferramentas de programação e desenvolvimento de *softwares* que contemple a produção de jogos digitais, por exemplo. ■

Notas

- 1 Tradução livre do termo *serious game*. Define-se como um jogo cujo objetivo final, se não o primordial, é o de proporcionar alguma espécie de aprendizado ao jogador enquanto se diverte (GURGEL; MOREIRA, 2019). Apesar de soar contraditório por si só, é uma prática que já foi aplicada em diversas áreas do conhecimento desde a década de 2000, principalmente para educação e treinamento (POPLIN, 2011).
- 2 No Brasil, a museóloga Maria de Lourdes Parreiras Horta foi a pioneira em desenvolver metodologias de Educação Patrimonial na década de 1980. Hoje vários trabalhos são desenvolvidos em diversos lugares do país e em diversas áreas de conhecimento, tanto em âmbito federal no IPHAN, como em secretarias de cultura estaduais e municipais, além de diversas pesquisas em universidades.
- 3 Malha ou grelha de linhas horizontais e verticais que se cruzam.
- 4 A palavra 'gamificação' é um neologismo do termo inglês "*gamification*". É um conceito recente que pode ser entendido como o "uso de alguns elementos do sistema dos jogos em função de um objetivo comercial" e tem sido usada para "criar experiências que usam o poder dos jogos de maneira subentendida" (ZICHERMANN, 2011, s/p, tradução nossa).
- 5 Canal dentro da própria plataforma social *Instagram*, no qual se pode publicar vídeos no formato vertical e com a duração máxima de 60 minutos.
- 6 Recurso dentro das plataformas on-line que possibilita o usuário de realizar vídeos ao vivo, possuindo uma transmissão simultânea com os usuários de qualquer lugar do país. O vídeo pode ser de no máximo 60 minutos, após o seu término, o usuário pode salvar e postar, dando oportunidade de quem não acompanhou poder assistir.

- ⁷ Códigos de barras que armazenam várias informações, podendo ser utilizados virtualmente. Para acessar o conteúdo, basta aproximar a câmera do celular, e o usuário será direcionado para o link da informação.
- ⁸ Ferramenta disponível na rede social que permite a publicação de fotos e vídeos com um tempo máximo de 15 segundos. A postagem fica disponível na plataforma por 24 horas, após esse período, apenas o portador da conta pode acessá-la novamente.
- ⁹ Matéria publicada no portal virtual da Revista Projeto em 21 de maio de 2020: FAU-UnB disponibiliza jogos e cadernos de colorir inspirados na arquitetura. Disponível em <<https://revistaprojeto.com.br/noticias/fau-unb-disponibiliza-jogos-e-cadernos-de-colorir-inspirados-na-arquitetura/>>
- ¹⁰ Matéria publicada no Archdaily em 05 junho 2020: Pé em Casa: série de atividades lúdicas para fazer no lar. Disponível em: <<https://www.archdaily.com.br/br/941143/pe-em-casa-serie-de-atividades-ludicas-para-fazer-no-lar>>.
- ¹¹ Usuário que interage on-line por meio da rede Internet, também denominado de “curtida”.
- ¹² Forma de interação que o usuário pode curtir a postagem realizada por terceiros.

Referências

- CALVINO, I.; MAINARDI, D. **As cidades invisíveis**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.
- CERQUEIRA, F. V.; BENDJOUYA, G.; SANTOS, D. O. M. dos; MELO, A. D. de. **Educação Patrimonial: perspectivas multidisciplinares**. Pelotas: Ed. UFPel, 2008.
- CORSARO, W. A. Reprodução interpretativa e Cultura de pares. In MULLER, F.; CARVALHO, A.M.A (orgs.). **Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro**. São Paulo: Cortez, 2009. 213p.
- DOS ANJOS, M. **Míni Aurélio o dicionário da língua portuguesa**. Brasil: Positivo, 2008.
- FLUSSER, V. **Jogos**. Artigo. Suplemento Literário, OESP, 1967. On-line. Disponível em <<http://www.cisc.org.br/portal/biblioteca/jogos.pdf>>. Acesso em 20 jun. 2020.
- GURGEL, A. P. C.; MOREIRA, L. M. Ludocidade: Uso de Jogos e Videogames para o Urbanismo e o Planejamento Urbano. **REVISTA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SAÚDE E TECNOLOGIA**, v. 8, p. 63, 2019. Disponível em <<https://revista.fasem.edu.br/index.php/fasem/article/view/220>>. Acesso em 12 jun. 2020.
- IPHAN. **Educação Patrimonial Histórico, conceitos e processos**. 2014. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/uploads/ckfinder/arquivos/Educacao_Patrimonial.pdf>. Acesso em 20 jul. 2019.
- LEMO, C. **O que é Patrimônio?** 5ª ed. de 1987. São Paulo: Brasiliense, 2004. (Coleção primeiros passos, 51).
- LUCKESI, C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: **Ludopedagogia**. Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.
- MACEDO, L. de; SÍCOLI PETTY, A. L.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. [s.l.] Grupo A - Artmed, 2000.
- NOELLI, F. S. Educação patrimonial: relatos e experiências. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 25, n. 89, p. 1413-1414, Set. /Dez. 2004. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/es/v25n89/22628.pdf>>. Acesso em: 07 jul. 2020.
- OLIVEIRA, T. D.; MULLER, J. T. R. V.; WILDNER, G. S.; LOPES, C. E. J. Educação e Arquitetura: a educação patrimonial preservando o patrimônio arquitetônico. **TERR@ PLURAL** (UEPG. ONLINE), v. 13, p. 577-588, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas2.uepg.br/index.php/tp/article/view/13136>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- POPLIN, A. Games and Serious Games in Urban Planning: Study Cases. In: MURGANTE B., GERVASI O., IGLESIAS A., TANIAR D., APDUGHAN B.O. (eds) Computational Science and Its Applications - ICCSA 2011. **Lecture Notes in Computer Science**, vol 6783. Springer, Berlin, Heidelberg. Disponível em <https://doi.org/10.1007/978-3-642-21887-3_1> Acesso em: 05 jul. 2020.
- PORTO, C. A. C. Instagram IGTV: O que você precisa saber para começar a usar agora essa ferramenta de vídeos. **CamilaPorto**. 2018. Disponível em <<https://www.camilaporto.com.br/instagram-igtv/>>. Acesso em: 08 jul. 2020.
- SANTOS, C. N. F. dos. **A Cidade como um Jogo de Cartas**. Niterói: Eduff; São Paulo: Projeto Editores, 1988.
- SILVA, L. S. P. A dimensão lúdica na criança e seu espaço-tempo na escola. **Educação em Foco** (Juiz de Fora), v. 1, p. 261-277, 2015. Disponível em <<https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/19682/10582>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- SCHNEIDER, L. C. **Rio Prado: evolução urbana e patrimônio arquitetônico-urbanístico**. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2005. 231p.
- TEIXEIRA, C. A.R. A educação patrimonial no ensino de história. **Biblos**, v. 22, n. 1, p. 199-211, 2008. Disponível em <<https://periodicos.furg.br/biblos/article/view/868>>. Acesso em: 05 jul. 2020.
- ZICHERMAN, Gabe. **The purpose of gamification: A look at gamification's applications and limitations**. 26 abr. 2011. Disponível em: <<http://radar.oreilly.com/2011/04/gamification-purpose-marketing.html>>. Acesso em: 11 jul. 2020.