

Declaração de Direito Autoral A Participação adota a Licença Creative Commons de Atribuição (CC-BY 4.0) em todos os trabalhos publicados, de tal forma que são permitidos não só o acesso e download gratuitos, como também o compartilhamento, desde que sem fins lucrativos e reconhecida a autoria. Fonte:

<https://periodicos.unb.br/index.php/participacao/about/submissions>.

Acesso em: 18 junho 2021.

REFERÊNCIA

GURGEL, Ana Paula Campos *et al.* Do “pé na estrada” ao “pé em casa”: viagens possíveis em tempos de pandemia. **Participação**, Brasília, ano 19, ed. esp., n. 34, p. 63-65, nov. 2020. Disponível em:

https://drive.google.com/file/d/1_y95_7QMT_wC8vhwQUCJamcPgTvbjtBC/view.

Acesso em: 23 junho 2021.

Do “pé na estrada” ao “pé em casa”: viagens possíveis em tempos de pandemia

From “foot on the road” to “foot at home”: possible
trips in pandemic times

Ana Paula Campos Gurgel¹
Amanda Idala Dias de Oliveira
Anny Caroline Mori Rodrigues
Juliana Albuquerque Campos da Silva
Vitor Vaz Mendes

O “Pé na Estrada” é uma atividade complementar curricular criada em 2011 que desempenha papel importante para a formação acadêmica da graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília 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 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.

O “Pé em Casa” surgiu em março de 2020 como uma adaptação do projeto com o objetivo de desenvolver uma série de atividades lúdico-didáticas para a percepção do patrimônio construído de Brasília, principalmente num contexto do aniversário de 60 anos da cidade, bem como de outras regiões brasileiras numa interface entre arquitetura e educação patrimonial. Essas atividades propiciaram também a interação social, convívio familiar e reforço de habilidades cognitivas.

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

¹ Coordenadora. Departamento de Teoria e História da FAU UnB.

de leituras. No entanto, com o adiamento da viagem anual 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.

Adaptar-se aos novos modos de educação remota ao longo da pandemia do Covid-19 talvez seja o maior dos dilemas que os professores de todos os 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 Projeto² e os portais *on-line* de notícias Archdaily³ e UnB Notícias, o site e as redes sociais do Projeto atingiram grandes picos de acesso.

O projeto busca agora financiamento para a impressão desse material para a distribuição gratuita na rede pública de ensino. 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 capacidade de impressão do material.

REFERÊNCIAS

CERQUEIRA, F. V.; BENDJOUYA, G.; SANTOS, D. O. M. dos; MELO, A. D. de. **Educação Patrimonial: perspectivas multidisciplinares**. Pelotas: Ed. UFPel, 2008.

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/Educao_Patrimonial.pdf>. Acesso em 20 jul. 2019.

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 espaçotempo 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.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Patrimonial; Lúdico; Viagens; Arquitetura; Virtualidade.