



## **REQUALIFICAÇÃO DOS ESPAÇOS PÚBLICOS POR MEIOS DIGITAIS: Oficina na Escola Municipal Padre Rambo, Pelotas/RS**

**CLÁUDIA FREITAS<sup>1</sup>; AMANDA CARDOSO<sup>2</sup>; JULIA CARDOSO<sup>2</sup>; PÂMELA  
SILVEIRA<sup>2</sup>; LIGIA CHIARELLI<sup>2</sup>; ADRIANE SILVA<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – claudiaandrielef@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – amanda\_f\_cardoso@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – julia\_f\_cardoso@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – pamelasilveira01@hotmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – biloca.ufpel@gmail.com

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – adribord@hotmail.com

### **1. APRESENTAÇÃO**

Este trabalho foi desenvolvido por acadêmicas do curso de graduação em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal de Pelotas, durante o período em que se cursou a disciplina Extensão, Universidade e Sociedade, no primeiro período de 2017. A ação é uma continuidade ao projeto “Requalificação do Espaço Urbano na Região da Balsa em Pelotas com a Participação da Comunidade no Manejo Adequado dos Resíduos Sólidos” com o uso de recursos de tecnologia social através do aplicativo Motivação. Para a realização das atividades contou-se com a parceria dos laboratórios GEGRADI (Grupo de Estudos para o Ensino/Aprendizagem de Gráfica Digital) e NAUrb (Núcleo de Arquitetura e Urbanismo).

A abordagem do tema propõe conscientizar e qualificar moradores da cidade de Pelotas/RS para o reconhecimento de um lugar qualificado. Objetiva-se também motivar mudanças de comportamento para que esses possam se apropriar dos espaços públicos, e efetivamente realizem a ação de requalificar ao cuidar esses espaços além de valorizar o patrimônio. A ação torna-se possível através da criação de um cenário motivacional.

Segundo SILVA et al. (2014) o termo cenário motivacional é utilizado para caracterizar ações com o propósito de promover mudanças voluntárias de comportamento social a partir da introdução dos conceitos de Tecnologia Social (TS). Tecnologia Social segundo KAPP e CARDOSO (2013) e revisado em SILVA et al. (2014) trata-se da promoção do empoderamento e/ou a aquisição de critério individual e de consciência coletiva, necessários para uma transformação social.

Esse trabalho busca utilizar-se de estratégias lúdicas para promover essa conscientização, através de tecnologias avançadas de visualização com o aplicativo MOTIVAÇÃO, que se fundamenta nos conceitos de TS conforme apresentado por OLIVEIRA, GARCIA e SILVA (2016). A ação busca envolver o público jovem, ainda em idade escolar, através de oficinas que refletem sobre o mau uso de lugares públicos, apresentando um novo repertório. Assim, os alunos podem mesmo que de uma forma lúdica, idealizar melhorias e pensar em propostas de requalificação de espaços muitas vezes esquecidos pelo poder público. As sugestões apresentadas serão desenvolvidas por meios digitais, através do uso do aplicativo.

### **2. DESENVOLVIMENTO**

Para realizar a ação extensionista, escolheu-se a Escola Municipal Padre Rambo situada em Pelotas/RS. Para desenvolver a proposta objetivada pelo projeto, fez-se necessário estruturar e dividir o trabalho em 6 (seis) etapas:

## 2.1. Revisão Bibliográfica:

Referências foram necessárias para guiar as ações que seriam desenvolvidas, compreender os métodos aplicados e reajustar algumas atividades (SILVA et al. 2014, GARCIA et al. 2016, e OLIVEIRA, GARCIA e SILVA, 2016).

## 2.2. Primeira ação:

A atividade aconteceu na própria escola, no dia 11/07/2017, onde ocorreu o primeiro contato com a diretora e a professora para decidir o grupo para realizar a ação. A turma selecionada foi a do 9º (nono) ano do ensino Fundamental, com alunos com idades entre 14 e 17 anos.

No encontro dialogou-se com a turma e foi explicado como aconteceriam as atividades, juntamente apresentou-se um material em meio digital, problematizando o mau uso dos espaços públicos. Posteriormente refletiu-se sobre o tema, apresentando referenciais de lugares no Brasil e internacionalmente, buscando a participação e a interação dos ouvintes para compreender melhor os seus gostos.

Ao final da atividade foi solicitado aos alunos fotografias de locais de seu convívio para a ação pudesse ser desenvolvida e eles proporem modificações no espaço.

## 2.3. Segunda ação:

Esse encontro foi realizado no dia 13/07/2017 na faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFPel, contando com a infraestrutura do Laboratório GEGRADI. A ação foi separada em duas partes:

No primeiro momento, a turma foi dividida em 6 grupos para que as acadêmicas pudessem analisar junto com os participantes os locais fotografados. Discutiu-se sobre as problemáticas daquele local e marcando sobre a foto o que deveria ser retirado e acrescentado na imagem, a fim de fazer um projeto de requalificação daquele espaço.

Para a realização da tarefa, os alunos utilizaram o programa da Microsoft Paint, marcando com um “X” os pontos negativos da imagem. Com a ferramenta de escrever acrescentaram os objetos conforme um banco de referências de mobiliários disponibilizado, e também de acordo com a sua criatividade, como mostra a Figura 01.

Figura 01: Intervenções feitas pelos alunos nos espaços fotografados.



Fonte: Autoras, 2017.

No segundo momento foi solicitado que as participantes planejassem como gostariam de estar inseridos nas imagens, simulando poses sobre fundo verde, para serem fotografados a seguir. Com as fotos registradas, desenvolveu-se uma oficina de edição de imagens, utilizando o software GIMP, conforme mostra a Figura 02. A intenção da oficina é instruir e promover a autonomia para que sozinhos eles pudessem editar suas fotografias. Os resultados das imagens foram utilizadas na composição do jogo, para que os alunos pudessem se inserir no cenário junto com os demais objetos, conforme a proposta idealizada por eles.

Figura 02: Oficina de edição de imagem.



Fonte: Autoras, 2017.

## 2.4. Montagem do jogo:

Nesta etapa, as autoras do projeto realizaram a edição das fotografias que formariam o cenário do jogo. Nas imagens foram excluídos os elementos que os alunos julgaram negativos e editou-se a perspectiva dos objetos que seriam acrescentados nas imagens, conforme o projeto de cada grupo. Nessa etapa contou-se com o apoio de uma equipe de programação computacional que configurou as imagens no aplicativo MOTIVAÇÃO. A figura 03 apresenta o resultado das ilustrações do jogo desenvolvido.

Figura 03: Resultado do jogo e dos projetos dos alunos.



Fonte: Autoras, 2017.

## 2.5. Terceira ação:

O terceiro encontro com a turma realizou-se no dia 08/08/2017, na própria escola. Esse foi o momento em que se apresentou o aplicativo para a turma e eles ficaram livres para jogar e visualizar as suas propostas de requalificação dos espaços.

Figura 04: Fotografias da terceira oficina.



Fonte: Autoras, 2017.

## 2.6. Avaliações:

A primeira avaliação foi realizada no último encontro, através de uma tabela com palavras, onde cada aluno citava uma palavra que expressasse o sentimento em relação de sua participação no projeto. Na segunda avaliação solicitou-se que escrevessem de forma livre qual a relevância da ação e quais as reflexões que eles tiveram.



### 3. RESULTADOS

A avaliação realizada destacou a importância da requalificação e a necessidade de existirem espaços mais agradáveis na cidade, qualificando esses lugares muitas vezes esquecidos. Os alunos identificaram que esses exercícios podem ajudar para uma maior apropriação dos espaços pelas pessoas, melhorando em muitos aspectos até mesmo na segurança. Muitos relataram sobre a relevância da ação e que seria interessante que outras pessoas também pudessem passar pela mesma experiência. As palavras mais utilizadas foram: “divertidas”, “interessantes” e alguns destacaram como “emocionante”.

### 4. AVALIAÇÃO

Retomando o conceito da Tecnologia Social, é possível perceber que projeto evidencia-se pelo conjunto de ações que estruturadas junto às escolas, e enfatizam-se com o uso do aplicativo MOTIVAÇÃO. As atividades realizadas promovem a autonomia do grupo de alunos através da criação de critérios que são provocados pelo pensamento crítico, além de motivar a mudança de comportamento em relação ao espaço para requalificá-los.

### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- GARCIA, D. N.; CECCONI, R. J.; PINTO, G. N.; SILVA, A. B. A.; MEDVEDOVSKI, N. S. TÉCNICAS PARTICIPATIVAS DE INCENTIVO E CONSCIENTIZAÇÃO DOS MORADORES NA REGIÃO DA BALSA PARA O MANEJO ADEQUADO DOS RESÍDUOS SÓLIDOS. 2016. In: **III CEC – CONGRESSO DE EXTENSÃO E CULTURA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**. Pelotas, 2016. Anais... Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2016. p. 1-4
- OLIVEIRA JR, W.; GARCIA, D. N.; SILVA, A. B. A. DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO DIRIGIDO À MOTIVAÇÃO PARA A REQUALIFICAÇÃO URBANA BASEADO EM INTERFACES NATURAIS. 2016. In: **XXIV CIC – CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**. Pelotas, 2016. Anais... Pelotas: Universidade Federal de Pelotas, 2016. p. 1-4
- SILVA, A. B. A.; MEDVEDOVSKI, N. S.; SOPENÃ, S. M.; BROD, G. A.; TEODORO, T. CONTRUÇÃO DE CENÁRIOS MOTIVACIONAIS SOB A PERSPECTIVA DE TECNOLOGIAS SOCIAIS. 2014. In: **XVIII SIGRADI – CONGRESSO DA SOCIEDADE IBERO-AMERICANA DE GRÁFICA DIGITAL, Design in Freedom**. Montevideu, 2014. Anais... Montevideu: FARQ – MVD – UY, 2014. v.1. p.493-496
- KAPP, S.; CARDOSO, A. L. **Moradia e tecnologias sociais: um extrato do marco teórico da rede Morar TS**. Encontros nacionais da ANPUR: Desenvolvimento, planejamento e governança. Recife, 2013. Acesso em 11 out. 2017. Disponível em: <http://www.anpur.org.br/revista/rbeur/index.php/anais/article/viewFile/4665/4533>