

## **PROJETO PARTICIPATIVO NA PRAÇA DO CAMPUS ANGLO DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**

NATÁLIA PEGLOW KAUL<sup>1</sup>; TAINÁ DA SILVA GAUTÉRIO<sup>2</sup>; LUANA HELENA  
LOUREIRO ALVES DOS SANTOS<sup>3</sup>; MAÍLA MACHADO DINIZ<sup>4</sup>; NIRCE SAFFER  
MEDVEDOVSKI<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – natalia.kaul@ufpel.edu.br

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

<sup>3</sup>Universidade Federal de Pelotas – lualoureiroo@gmail.com

<sup>4</sup>Universidade Federal de Pelotas – maylah\_diniz@hotmail.com

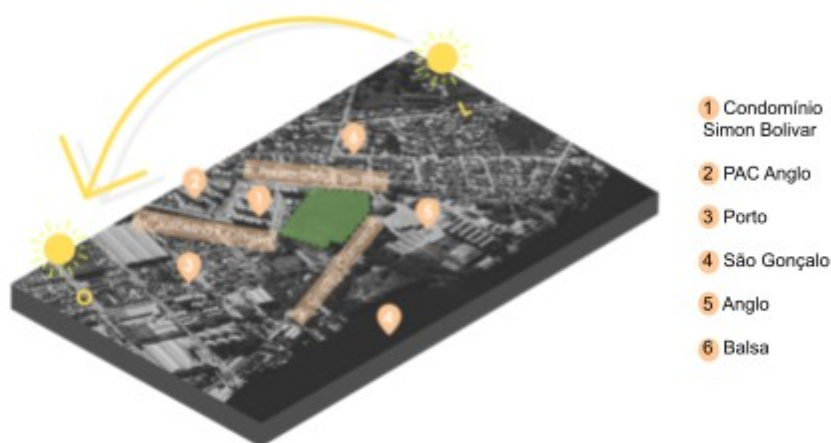
<sup>5</sup>Universidade Federal de Pelotas – Nirce.sul@gmail.com

### **1. INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem como objetivo relatar a utilização da ferramenta DRUP (Diagnóstico Rápido Urbano Participativo) em complemento ao aplicativo Motiv-Ação, destacando suas vantagens no processo de elaboração do projeto da futura praça em frente ao Campus Anglo da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). O projeto, iniciado em 2022, é conduzido por professores e alunos da graduação e pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAURB), em parceria com a Pró-Reitoria de Desenvolvimento e Planejamento (PROPLAN) e inserido na ação de Pesquisa e Extensão "Desenvolvimento de Métodos Participativos para Requalificação Urbana", que faz parte do projeto "Aprendendo com o Usuário - III Edição", do Núcleo de Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo da UFPEL (NAURB).

A área destinada ao projeto, foi adquirida pela UFPEL e é caracterizada como um vazio urbano, anteriormente sem uso definido (Figura 1). O propósito é implantar em uma parte do terreno, uma praça para ser utilizada pelos alunos da universidade e pela comunidade local.

Figura 1: Localização da área destinada ao projeto.



Fonte: Acervo das autoras, 2023.

A demanda por espaços públicos qualificados como áreas verdes e parques que possibilitem a sociabilidade e integração nas cidades contemporâneas está cada vez mais emergente, pois estes locais contribuem não apenas para questões ambientais, mas também desempenham um papel importante no convívio social (SERPA, 2007; SPECK, 2012). Já a escolha de utilização do DRUP como ferramenta de projeto, se justifica por ser uma ferramenta de

Tecnologia Social interativa, que une Pesquisa e Extensão através de um processo participativo entre comunidade e universidade. A abordagem busca identificar as expectativas, necessidades e memórias da comunidade local, para que possa ser desenvolvido um projeto abrangente e que beneficie diretamente o público-alvo. Além disso, o DRUP oferece a vantagem de permitir obter dados rapidamente, com baixo custo e grande flexibilidade (MEDVEDOVSKI, 2015).

Segundo Almeida (2010), a prática da Extensão, Ensino e Pesquisa não deve ser tratada pelas universidades apenas como sistemas independentes, e sim, como algo que em conjunto, permite desenvolver as Tecnologias Sociais e fortalecer a relação entre universidade e comunidade, promovendo a inclusão e atendendo às demandas sociais. Nesse sentido, este trabalho não apenas detalha a aplicação do DRUP no processo de elaboração do projeto urbano da Praça do Campus Anglo da UFPEL, como também ressalta a importância da articulação entre a prática extensionista e a pesquisa na participação efetiva do meio acadêmico e da comunidade nas questões sociais. Ao fazer uso de uma metodologia participativa, o projeto busca transformar o espaço urbano desenvolvendo um local público que atenda as necessidades e anseios da população local, promovendo bem-estar coletivo e a integração entre a universidade e a comunidade.

## **2. METODOLOGIA**

É importante ressaltar que esta é a fase inicial de uma pesquisa-ação que funciona como investigação social a fim de identificar as necessidades de uma comunidade para solucionar um problema coletivo por meio colaborativo e participativo (THIOLLENT, 1985). A metodologia utilizada segue um método participativo que tem como base a ferramenta DRUP. O processo de aplicação da ferramenta foi estruturado de acordo com as seguintes etapas: a. Definição da abrangência a partir do terreno; b. Desmembramento das regiões contempladas; c. Definição do número de entrevistas para cada sub-região; d. Desenvolvimento da entrevista DRUP; e. Convocação e treinamento dos aplicadores; f. Definição dos grupos de aplicadores e aplicação do DRUP; g. Análise dos dados coletados; h. Realização de entrevista online com a comunidade acadêmica; i. Tabulação dos dados obtidos com o questionário online; j. Seleção de 1 morador de cada região para confirmação dos dados obtidos e aplicação do “Motiv-Ação Cenários”; k. Análise dos dados obtidos com o aplicativo “Motiv-Ação Cenários”.

O desenvolvimento da entrevista DRUP foi feito em parceria com a PROPLAN, abordando questões referentes a pontos positivos e negativos das sub-regiões e avaliação das áreas verdes e de lazer frequentadas pelos entrevistados, além de preferências de ocupação e uso da área.

Foram convocados estudantes da UFPEL para serem voluntários da aplicação do DRUP, estes receberam treinamento para tal; o DRUP foi aplicado através de entrevistas semi-estruturadas, cobrindo por volta de 5% das residências em cada sub-região. Após a aplicação dos questionários, foram realizadas a coleta de dados e transferência das informações para um questionário online, na plataforma Google Forms, permitindo gerar tabelas e organizar categorias e palavras-chave.

Atualmente, o projeto se encontra na fase de aplicação do “Motiv-Ação Cenários”, um software de IA lúdico e interativo desenvolvido pela UFPEL, para que os usuários possam desenvolver cenários da futura praça com base em seus desejos de transformação do espaço. O aplicativo Motiv-Ação foi concebido como

parte de um projeto em rede subsidiado pela Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) a partir de 2011, no contexto da Rede MORAR\_TS (Moradia e Tecnologia Social). Esta rede, composta por oito instituições brasileiras, focou na exploração do conceito de tecnologias sociais e suas aplicações na requalificação de Habitações de Interesse Social (HIS).

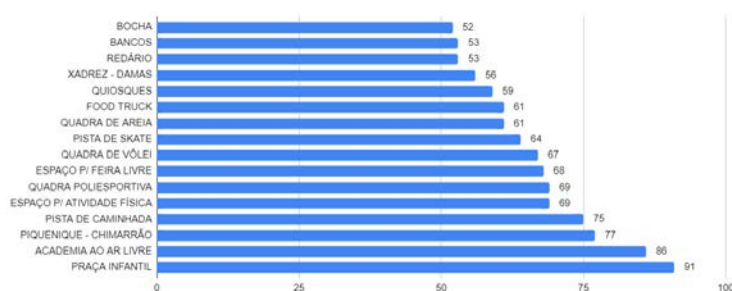
Inicialmente voltado para a educação ambiental e de representação gráfica, o Motiv-Ação evoluiu para uma ferramenta que apoia a requalificação de espaços habitacionais e coletivos, capacitando os participantes a idealizarem melhorias para áreas frequentemente negligenciadas. Alinhado ao propósito de promover a transformação por meio do empoderamento dos usuários, seu uso nesta pesquisa-ação é essencial.

### 3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Foram realizadas até o presente momento 125 entrevistas com a comunidade, estas com os dados já tabulados, correspondendo cerca de 6% dos domicílios da região de estudo. Os dados obtidos através das entrevistas possibilitam uma análise geral da percepção da população e uma perspectiva segmentada de cada sub-região, destacando percepções, intenções de usos, pontos positivos e negativos.

A partir dos resultados, foi possível fazer uma lista de atividades e possíveis usos para a futura praça, concomitante a sua frequência de escolha por parte dos entrevistados (Figura 2), tendo como mais citada praça infantil, seguida de academia ao ar livre e espaços qualificados para piqueniques e a prática de tomar chimarrão. Desta forma, é evidente que os resultados obtidos até o momento demonstram a existência de um vínculo emocional dos entrevistados com o espaço, além de uma diversidade e particularidade dos desejos e necessidades do público-alvo quanto ao projeto da futura praça.

Figura 2: Gráfico de intenções de uso para a praça pela visão dos moradores da região de estudo



Fonte: Acervo do NAURB

Cabe ressaltar que, a pesquisa-ação ainda está em andamento e como a comunidade acadêmica da UFPEL também será um dos públicos-alvo de uso da praça, foi aplicado uma entrevista de forma online, através do e-mail da UFPEL para entender a demanda desta parcela do público, cujo dados ainda estão em fase de tabulação. Concomitantemente, este trabalho segue para a próxima etapa com a utilização do método “Motiv-Ação - Cenários”, o aplicativo integra as intenções para o local em uma imagem, permitindo que os participantes visualizem o resultado final do espaço, considerando as intervenções propostas (Figura 3).

Figura 3: Interface do aplicativo Motiva-Ação - Cenários no contexto da Praça Anglo.



Fonte: Site aplicativo Motiva-Ação, 2024. Disponível em:  
<https://gegradimotivacao.github.io/PatrimonioCultural/>

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, o desenvolvimento de um trabalho de pesquisa-ação, que realiza a inserção da atividade extensionista na elaboração de projetos participativos, se mostra de extrema importância, pois promove o diálogo entre a comunidade e o meio acadêmico. Através de análises e discussões a respeito das decisões mais assertivas a serem tomadas, busca-se garantir o desenvolvimento de um projeto que atenda de fato as reais demandas da população. E concomitante a isso, capacita-se os acadêmicos no uso das práticas e métodos participativos, além de promover uma prática de projeto mais humanitária para os futuros profissionais Arquitetos e Urbanistas. Cabe ressaltar que, por encontrar-se em andamento, é esperado que ao longo do projeto sejam obtidos novos dados, possibilitando outras análises e aplicações.

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DE ALMEIDA, Aelson Silva. **A contribuição da extensão universitária para o desenvolvimento de Tecnologias Sociais**. 2010.

MEDVEDOVSKI, Nirce Saffer et al. Diagnóstico rápido urbano participativo (DRUP): um relato sobre a ferramenta como instrumento para processos participativos em habitação de interesse social-uma ação extensionista. **Expressa Extensão**, v. 2, pág. 99-116, 2015.

SERPA, Angelo. **O espaço público na cidade contemporânea**. 2. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2007. 205 p.

SPECK, Jeff. **Cidade Caminhável**. São Paulo: Editora Perspectiva Ltda, 2012. 270 p.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 1985.