

DA CAPITAL FEDERAL AO NORDESTE BRASILEIRO: EDUCAÇÃO PATRIMONIAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

From the Federal Capital to Brazil's Northeast:
Heritage Education in pandemic times

Deisyanne Câmara Alves de Medeiros
deisyanne.camara@ifrn.edu.br

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
campus São Gonçalo do Amarante

Carlos Eduardo Lins Onofre
carlosonofre@outlook.com
Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Gabriela Barbosa Bruno
gabriela.bruno@ifrn.edu.br
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN)
campus São Gonçalo do Amarante

Isabele Carvalho de Oliveira
belecvo@gmail.com
Universidade de Brasília

Jessica Sousa Duarte
jessica.soduarte@gmail.com
Universidade de Brasília

RESUMO

O presente artigo relata a ação conjunta de Educação Patrimonial entre as atividades de Extensão pertencentes a duas instituições de ensino com contextos distintos: o “Pé na Estrada”, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília e o Núcleo de Extensão de Prática em Projetos de Edificações (NUPPE), do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (RN), *campus* São Gonçalo do Amarante. As duas realidades aproximam-se de maneira colaborativa através do desenvolvimento de atividades *on-line* e materiais para famílias em isolamento social, na Semana PÉ+NUPPE. Como resultado, tor-

nou-se possível, portanto, uma viagem virtual em que o “Pé na Estrada” e o NUPPE exploram um pouco da produção arquitetônica potiguar, através dos “jogos sérios”, como meio de fortalecer a identidade cultural local e reforçar o papel social das duas instituições de ensino no momento de distanciamento social.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Patrimonial, Arquitetura, Lúdico, Isolamento Social, Redes Sociais.

ABSTRACT

This paper describes a joint activity on Heritage Education involving Extension programs linked to teaching two institutions from different contexts: “Pé na Estrada”, from the School of Architecture and Urban Planning, University of Brasilia, and Núcleo de Extensão de Prática em Projetos de Edificações (NUPPE), from Rio Grande do Norte’s Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia, São Gonçalo do Amarante campus. Both realities came together collaboratively, developing online activities and materials for families in social isolation, during PÉ+NUPPE Week. As a result, collaboration made possible, therefore, a virtual trip in which “Pé na Estrada” and NUPPE explore some of Rio Grande do Norte’s architectural production through “serious games”, to strengthen local cultural identity and reinforce both institutions’ social roles during social distancing.

KEYWORDS: Heritage Education, Architecture, Ludic, Social Isolation, Social Media.

INTRODUÇÃO

Brasília e Natal: territórios geograficamente distantes, que se apresentam em contextos culturais, sociais e arquitetônicos diferentes, mas que se aproximam nesta ação de Extensão entre o “Pé na Estrada”, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília e o “NUPPE”, Núcleo de Prática em Projetos de Edificações do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte *campus* São Gonçalo do Amarante, através da produção de materiais de Educação Patrimonial em tempos de pandemia.

Em Brasília, na FAU-UnB, o projeto de extensão “Pé na Estrada” busca estimular novas vivências dos espaços estudados em sala de aula, proporcionando uma experiência prática e despertando o senso crítico de estudantes acerca da produção arquitetônica e das ações de preservação da memória das cidades brasileiras. No contexto do distanciamento social, onde viagens acadêmicas a cidades históricas tornaram-se inviabilizadas, o projeto foi adaptado a “viagens possíveis”, criando-se o “Pé em Casa”. Já no Nordeste brasileiro, na Região Metropolitana de Natal, especificamente no IFRN *campus* São Gonçalo do Amaran-

te e no âmbito do curso técnico em Edificações, o “NUPPE” se configura como um Núcleo de Extensão de Prática em Projetos de Edificações, e tem o objetivo de desenvolver projetos nas áreas de Arquitetura e Engenharia de forma gratuita para a população de baixa renda.

O ponto de partida para o encontro dessas duas ações de extensão teve início na observação da carência de ações de valorização do patrimônio arquitetônico de Natal e Região Metropolitana, que se reflete, muitas vezes, no desconhecimento por parte do povo potiguar sobre sua própria história. Nesse contexto, surgiu a ideia de se valer da experiência dos caminhos já trilhados pelo “Pé na Estrada”, que abordavam outras localidades como São Paulo, Belém e Minas Gerais, a favor de ações lúdicas de educação patrimonial com o objetivo de fortalecer a identidade cultural norteriograndense.

A ação de extensão foi intitulada “Semana PÉ+NUPPE” e aconteceu através das redes sociais *YouTube* e *Instagram* como uma estratégia de comunicação popular, com potencial alcance e assimilação para ações de divulgação científica. O desenvolvimento das atividades ocorreu de forma colaborativa com a participação de estudantes e professores da UnB e do IFRN na elaboração dos “jogos sérios”, como o quebra-cabeça da Região Metropolitana e o livro “Pé para Pintar”. Ao final da semana, foi realizada uma palestra sobre “o Desenho como Narrativa”, conduzida pelo Prof. José Clewton do Nascimento, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, através do *YouTube*.

Como resultado, a ação proporcionou uma rica troca de experiências na qual foi possível atingir um bom alcance de divulgação das ações através das redes sociais, com a produção de um material lúdico de valorização do patrimônio arquitetônico e cultural norteriograndense. A experiência trouxe também visibilidade entre os seguidores do “Pé na Estrada” e do NUPPE, aproximando, dessa maneira, contextos acadêmicos e sociais distintos. Para além da experiência virtual, também foi planejada a ação de distribuição do livro “Pé para Pintar”, em sua versão impressa, para estudantes de famílias de baixa renda, do IFRN *campus* São Gonçalo do Amarante, contemplados com kits alimentares da merenda escolar. Os livros do “Pé para Pintar” foram doados às famílias durante a ação ocorrida em novembro de 2020 no IFRN *campus* São Gonçalo do Amarante. Além disso, reiteramos que a partir da experiência, foi possível fortalecer o papel social característico das ações de Extensão em ambas as instituições no contexto do distanciamento social decorrente da pandemia de COVID-19.

METODOLOGIA

A Semana PÉ+NUPPE partiu da experiência já desenvolvida metodologicamente pelo “Pé na Estrada” ao abordar a *gamificação* através da criação de “jogos sérios”, aplicados em outras semanas temáticas (Gurgel & Moreira, 2019; Gurgel et al., 2020). Ao explicar a metodologia adotada pelo projeto, Gurgel et al. (2020, p. 173)

inserem o arcabouço teórico sob destaque do “[...] 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*”.

A peculiaridade da colaboração institucional em que se enquadra a Semana PÉ+NUPPE fortaleceu um recurso que já era importante metodologicamente: o uso de redes sociais tanto na criação quanto na publicação das atividades. O estímulo à popularização de canais audiovisuais de entretenimento, a partir de colaborações entre personalidades da internet, é um fenômeno já reconhecido por uma das plataformas de vídeo mais relevantes do mundo, o *Youtube*. Cenário de muitas dessas colaborações, traz em seu ambiente virtual próprio de educação em criação de conteúdo, *Youtube Creator Academy*, uma aula específica sobre Colaboração e Promoção Cruzada. Entre outras diretrizes, a aula aponta a importância da escolha de “colaboradores compatíveis”; da manutenção da autenticidade do conteúdo do criador mesmo em situação colaborativa (visando não frustrar as expectativas de seus espectadores usuais); da utilização de “promoção cruzada” – quando cada parte da colaboração divulga a outra para seus espectadores; e que sejam feitos esforços para a fidelização da nova audiência que a colaboração pode trazer (*Youtube*, 2020). Essa aula já foi citada, inclusive, no estudo conduzido por Koch et al. (2018), que confirma o potencial das colaborações como estratégia: os autores realizaram uma ampla coleta e análise de dados de vídeos disponíveis no *Youtube*, envolvendo ferramentas de inteligência artificial, e concluíram que há vantagens quantitativas reais em colaborações, identificando, em muitos casos, crescimento expressivo em visualizações e assinantes dos canais.

Influenciadores digitais como comediantes, gurus de estilo de vida ou comentaristas do mundo do entretenimento não são os únicos atores que podem valer-se desse recurso tão eficaz para o engajamento de seus interlocutores. A extensão universitária, por ser notadamente um meio de conexão entre Instituição de Ensino Superior e a comunidade externa, pode empregar esse tipo de estratégia de comunicação, muito popular e assimilável, para ações de divulgação científica. Assim, o “Pé na Estrada” e o NUPPE realizaram sua primeira colaboração multiplataforma sob a estratégia de incorporar esses meios de comunicação já assimilados pelo público geral em momentos de lazer.

As atividades selecionadas na primeira reunião do grupo de trabalho interinstitucional dividiram-se, portanto, em *offline*, voltadas à disponibilização no site do projeto e com o intuito de serem impressas: Pé Para Pintar e Quebra-Cabeças; e *online*, desenvolvidas simultaneamente à semana temática, no *Instagram* e *Youtube*: vídeos de apresentação da equipe, jogos de perguntas e respostas, e *live* com convidado.

Considerando as atividades realizadas de forma *offline*, o Pé Para Pintar – RN consiste em um livreto com jogos de diferentes abordagens. A edição conta com representações dos patrimônios históricos e culturais das cidades de Natal e

São Gonçalo do Amarante, por meio de ilustrações desenvolvidas pelos professores José Clewton do Nascimento/Jota Nascimento (UFRN) e Petterson Dantas (IFRN), e pelos integrantes do NUPPE, além das atividades criadas pelos integrantes do Pé.

A proposta fez uso de jogos como: labirinto; ligue as colunas; ligue os pontos; caça palavras; complete a figura; jogo dos sete erros; e ilustrações para colorir. A fim de contribuir com a dinamicidade do livreto, foram estudadas possibilidades de inserir outras atividades nas ilustrações dos professores. Logo, o texto explicativo de cada desenho foi acompanhado por orientações complementares, que conduzem a atividades como “encontrar alguma figura”, “desenhar pessoas”, entre outras propostas.

Ademais, com a finalidade de não introduzir apenas as figuras, mas também a conceitualização do patrimônio representado, foram utilizados textos explicativos e *QR codes*. O uso do código *online* permite que a pessoa seja direcionada a documentários, artigos, fotos das obras e seus respectivos *sites*, facilitando, portanto, o acesso à informação e reforçando a ideia de viagem virtual.

Outra atividade utilizada na ação, como já mencionado, foi o quebra-cabeças da Região Metropolitana de Natal (RMN), na qual o município de São Gonçalo do Amarante está inserido. Trata-se de um jogo pensado para ser impresso, possibilitando o recorte das peças que devem ser reorganizadas, como em um quebra-cabeças tradicional. As peças principais ganharam os contornos simplificados de seis dos municípios da RMN, ilustradas com elementos simbólicos de cada lugar, acompanhadas de pequenas peças auxiliares representativas de meios de transporte e elementos de infraestrutura viária (como vias pavimentadas, rotatórias, ponte), conforme Figura 1. O jogo teve como princípio norteador a ênfase à noção de *conexão* entre municípios que fazem parte de uma mesma região metropolitana. Apesar de as peças terem sido elaboradas para serem recortadas, a intenção principal da proposta é reforçar o reconhecimento das características de união espacial – pela junção das fronteiras municipais – e simbólica, através do estímulo à imaginação das relações econômicas e sociais entre os municípios. A interação livre é proporcionada pelas peças soltas com desenhos dos meios de transporte, que podem ser posicionadas à intuição do brincante.

Os ícones inseridos dentro dos municípios também foram escolhidos visando a estimulação da curiosidade sobre o patrimônio edificado de diferentes épocas, com exemplos históricos (Solar Ferreiro Torto em Macaíba, Igreja Nossa Senhora dos Navegantes em Natal, cruzeiro das Ruínas de Igreja de São Miguel em Extremoz, Igreja Matriz de Nossa Senhora da Conceição em Ceará-Mirim) e contemporâneos (torre do Parque Dom Nivaldo Monte em Natal e Aeroporto Internacional de São Gonçalo do Amarante). Também foram inseridos exemplos de patrimônio natural, como o Cajueiro de Pirangi, em Parnamirim, e o Parque das Dunas, em Natal.

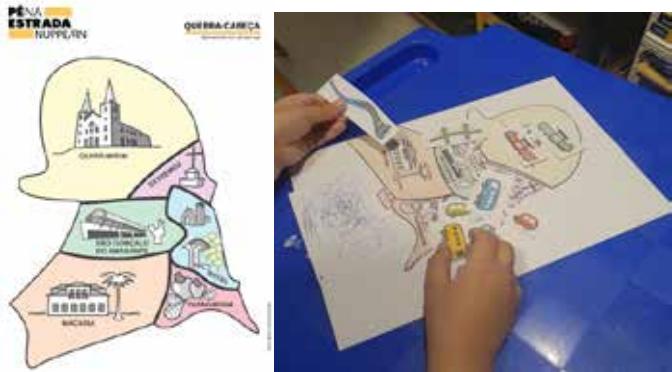


Figura 1. Mapa de Natal e Região Metropolitana sendo montado por uma criança de 5 anos.

Fonte: Autoria Própria, 2020.

Como determinado durante a fase de planejamento da Semana PÉ+NUPPE, as atividades propostas foram divulgadas e disponibilizadas por meio das redes sociais. Dessa maneira, foram realizadas interações com o público por meio de postagens e *stories* no *Instagram*. A fim de permitir que o público fosse introduzido à colaboração em ambos os projetos, bem como pudesse compreender o propósito da ação conjunta, as primeiras postagens consistiam em pequenos vídeos (IGTV) do NUPPE e do Pé na Estrada, nos quais foram apresentados seus objetivos e metodologias. Em seguida, foi feito um jogo de perguntas e respostas com gírias de Natal, com o intuito de inserir o público na proposta da semana e motivá-los a conhecer mais sobre a cultura do Rio Grande do Norte. No dia seguinte, foi indicado o documentário “A Província Moderna” de Artemilson Lima, professor de História do IFRN, e Raimundo Arrais, professor do Departamento de História da UFRN, que retrata a história e o processo de desenvolvimento urbano do município de Natal e região metropolitana. Na sequência, foram compartilhados sites de visitas virtuais guiadas com o intuito de fazer o espectador viajar à Natal sem sair de casa, tendo em vista a impossibilidade de estar presencialmente nesses locais.

Nesse sentido, no último dia, foi realizada a *live* “O desenho como narrativa”, na qual o palestrante José Clewton do Nascimento, professor associado do departamento de Arquitetura da UFRN, compartilha seus desenhos e experiências por meio de uma narrativa de acontecimentos e histórias, as quais fazem o espectador viajar e se conectar com os locais citados.

RESULTADOS

De acordo com a estratégia de divulgação, houve a utilização das contas do *Instagram* do NUPPE e do “Pé na Estrada”, que se alternaram em postagens e temas. A programação da semana teve início na segunda-feira que foi dedicada a apresentar aos internautas os dois projetos e a relação entre eles através de pequenos vídeos produzidos pela coordenação dos projetos. A quarta-feira foi destinada ao lançamento do quebra-cabeça produzido pela ação, disponível no link <https://tinyurl.com/Que->

[bra-Cabeca-Semana-Natal](#), e uma postagem do NUPPE, divulgando a ação e contextualizando-a com a divulgação de um documentário produzido pelo IFRN *campus* Zona Leste, sobre a história de Natal. Já na quinta-feira, o “Pé na Estrada” lançou o livro “Pé para Pintar” disponível no link <https://tinyurl.com/Pe-para-Pintar-Semana-Natal> e na sexta-feira realizou a *live* através do *YouTube*, intitulada: “O desenho como narrativa”. A Figura 2 apresenta um compilado das postagens feitas pelos dois perfis.



Figura 2. Resumo das postagens realizadas pelos dois perfis na plataforma Instagram.
Fonte: Montagem realizada com material coletado na plataforma Instagram, 2020

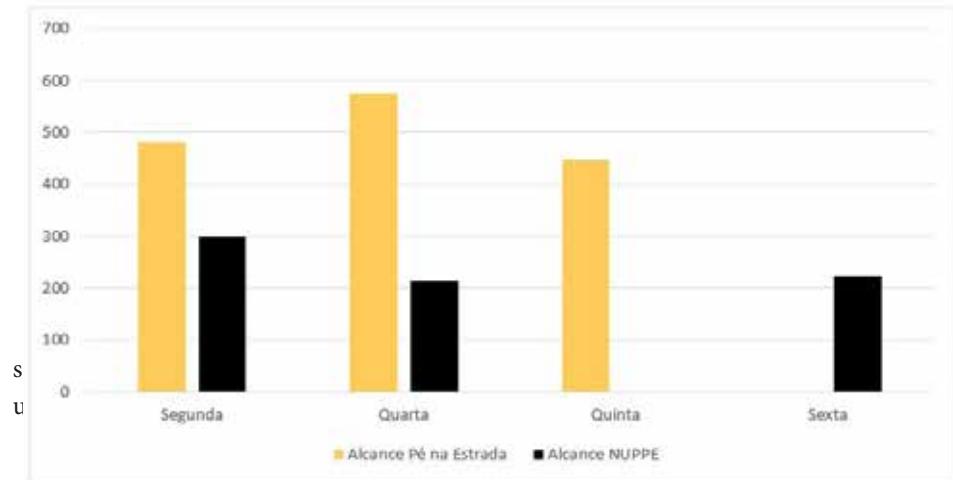


Figura 3. Gráfico produzido através de dados obtidos na ferramenta Insights do Instagram.
Fonte: Autoria própria, 2020

Como resultado obtido na aproximação com o público através da utilização das redes sociais, especialmente o *Instagram* como fonte de divulgação da ação, a média de alcance das publicações a partir da conta do “Pé na Estrada” correspondeu a 501 contas, já o alcance do NUPPE, atingiu 245 contas, aproximando-se de 300 na segunda-feira, quando se deu o início da semana. Os dados foram coletados através do aplicativo Instagram.

A semana também trouxe ganhos nos acessos ao perfil do “Pé na Estrada”, trazendo aumentos significativos no número de impressões durante a semana.



Figura 4. Alcance e impressões dos dias 28/08 a 03/09.

Fonte: Gerado no Instagram através da ferramenta Insights, 2020.

Considerando os dados entregues pela própria plataforma, chega-se a um número aproximado de 4694 impressões quando se contabiliza o período compreendido entre a quinta-feira da semana anterior ao início da ação e a quinta-feira da semana PÉ+NUPPE. Consideram-se “impressões” as visualizações de *stories* e *posts no feed*. A Figura 4 mostra os dados coletados através da plataforma, considerando o intervalo entre a sexta-feira da semana PÉ+NUPPE e os 7 dias consecutivos, através dos quais podemos inferir o valor das impressões mencionado anteriormente.

A programação da Semana PÉ+NUPPE foi finalizada com uma *live*, transmitida pelo *Youtube*, com o objetivo de captar um público diferente através da mudança de plataforma. O resultado final de Impressões para o perfil do *Instagram* do “Pé na Estrada” foi de 1.014, sendo possível perceber que provavelmente a maior parte destas Impressões foi obtida na sexta-feira, já que neste dia foram alcançadas 250 contas. A Figura 5 mostra um dos momentos da *live*, onde o professor José Clewton do Nascimento reproduz cenas do seu cotidiano, através de croquis, durante o período de quarentena.

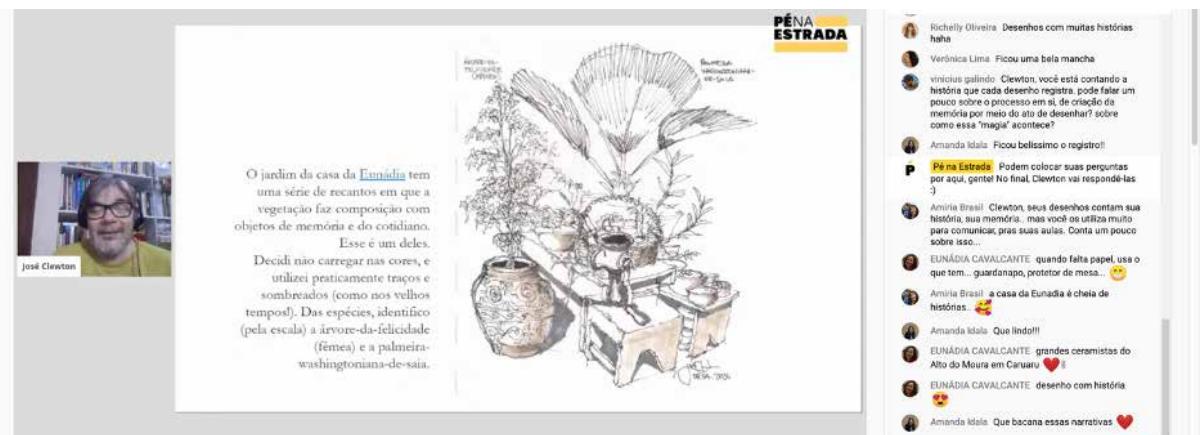


Figura 5. Momento onde Clewton apresenta seus desenhos e m tempos de quarentena.

Fonte: Tela durante a transmissão, 2020.

Considerando os dados obtidos pelo *YouTube*, a *live* da sexta-feira também teve bons índices de alcance de usuários durante a transmissão. A Figura 6 indica as estatísticas durante a transmissão, através das quais é possível observar que o pico de espectadores simultâneos foi de 34 e que não houve uma variação expressiva, ou seja, os espectadores se mantiveram na *live* após o ingresso na mesma.



Figura 6. Número de espectadores simultâneos durante a *live*.

Fonte: Gráfico obtido através da plataforma *YouTube*.

Devido ao contexto de isolamento vivido pelo país, o *site* do “Pé na Estrada” foi escolhido como meio de disponibilização do material produzido para compor a ação PÉ+NUPPE. Sendo assim, também se verificou o aumento significativo do número de acessos ao *site* durante o período de divulgação da semana pelas redes sociais. A Figura 7, mostra esse aumento expressivo durante o período de 24/08 a 28/08, que foi a semana de divulgação da ação.



Figura 7. Acessos ao *site*.

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

Com o intuito de democratizar ainda mais o acesso às ações desenvolvidas pela semana PÉ+NUPPE, trazendo a ação para a presencialidade, foram impressos exemplares do livro “Pé para Pintar” e entregues aos alunos do IFRN campus São Gonçalo do Amarante, durante com a entrega de kits alimentares da merenda escolar, em No-

vembro de 2020. A Figura 8 apresenta o momento da entrega do material no IFRN *campus São Gonçalo do Amarante*.



Figura 8. Entrega do material produzido na semana PÉ+NUPPE.

Fonte: Autoria própria, 2020.

DISCUSSÃO

Dualidade das realidades

Através da internet e diante de um cenário de distanciamento social, a ação de extensão tornou capaz a conexão entre o Distrito Federal e o Rio Grande do Norte: territórios geograficamente distantes, que apresentam diferentes contextos culturais, sociais e arquitetônicos. De um lado, tem-se Brasília, uma cidade referência na arquitetura nacional, e na qual seus habitantes vivenciam cotidianamente uma cidade modernista e monumental. Do outro lado, tem-se o Rio Grande do Norte, conhecido por suas belezas naturais e onde o patrimônio muitas vezes é até desconhecido. Dessa maneira, o projeto traz a perspectiva de unir as duas realidades, buscando a valorização da arquitetura norteriograndense, na medida em que se propõe a contar um pouco da história da cidade de Natal e Região Metropolitana, através da ludicidade de atividades de educação patrimonial em uma semana temática.

Outrossim, por meio da união desses dois contextos, a metodologia proporcionou uma troca de informação tanto no âmbito educacional quanto no sociocultural, não somente entre os espectadores externos como também entre os participantes dos projetos “Pé na Estrada” e NUPPE. Essa interação ocorrida durante a execução da semana permitiu aos universitários da FAU-UnB juntamente com estudantes de ensino médio e professores do IFRN, o compartilhamento de experiências e diferentes perspectivas acerca da arquitetura e cultura do local onde residem. Essa troca

possibilita que os estudantes entrem em contato com outras realidades, fazendo da prática educativa uma experiência de intercâmbio cultural.

A Democratização

Outro ponto a ser observado é a ideologia de disseminar a informação sobre o patrimônio histórico e cultural do Rio Grande do Norte. Inicialmente, a metodologia utilizada pelo Pé era compreendida pelo uso do Site “Pé na Estrada” como plataforma de publicação das atividades geradas ao longo da pandemia. Como forma de manter o canal de comunicação aberto entre os seguidores e os projetos de extensão, fez-se uso do *Instagram* tanto como meio de divulgar o lançamento das novas atividades, quanto de publicar atividades de interação, as quais envolveram enquetes, *quiz* e *templates* interativos.

Posteriormente, a ação conjunta PÉ+NUPPE foi além do ambiente virtual, alcançando o presencial através da impressão de exemplares dos livros “Pé para Pintar edição RN” que foram distribuídos no IFRN *campus* São Gonçalo do Amarante, durante a ação de doação de kits alimentares de merenda escolar para as famílias de alunos caracterizados como baixa renda. Tal ação reforçou a democratização do conhecimento acerca do patrimônio histórico e cultural, conseguindo alcançar um maior número de famílias, uma vez que a metodologia anterior favorecia apenas aqueles com acesso à internet e meios de impressão.

Destaca-se, ainda, o propósito de se atingir um público-alvo diverso tanto em faixa etária, quanto em condição social e conhecimento técnico-científico. Para isso, o caráter educacional e lúdico das atividades partiu do uso de uma linguagem informal, e, portanto, de fácil compreensão, na qual foram evitadas palavras técnicas, provenientes do campo arquitetônico, e utilizadas expressões populares que, em meio aos croquis e aos jogos, conduzem o brincante a um aprendizado acessível. Dessa maneira, com o intuito de envolver toda a família na brincadeira, as atividades foram pensadas de modo a atender o máximo de pessoas possível. Nesse sentido, a linguagem acessível das atividades também tem o intuito de abrir caminhos para ações futuras de educação patrimonial em escolas locais pertencentes à rede pública de ensino, a partir da utilização do material produzido.

As Redes Sociais

Segundo Szlachta e Ramos (2019), o suporte virtual da informação e da comunicação desenhou um modo de experimentar, perceber, sentir e conhecer o mundo que impregnou a cultura, “modificando tanto o estatuto cognitivo quanto institucional das condições do saber e das figuras da razão” (Martín-Barbero, 2006, p.54, *apud* Szlachta & Ramos, 2019, p. 105).

No contexto da experiência aqui descrita, pode-se observar que a conexão entre as equipes se mostrou viável devido ao contexto vivenciado na pandemia, o qual descontou as atividades remotas como palco de ricos encontros através da realização de projetos colaborativos. Logo, uma parceria que não havia sido cogitada

anteriormente por envolver diversas variáveis, dentre elas a distância, passou a ser viabilizada, tanto pela introdução de jogos lúdicos e educativos no cronograma de postagens do Pé, quanto pelo uso intenso da tecnologia.

Na medida em que o projeto ganhava vida, foram observadas tanto a intensificação da comunicação entre os participantes, quanto o número de integrantes engajados no projeto, para que o planejamento das atividades fosse concretizado. Ademais, dividiram-se as demandas de forma que a equipe do Pé ficou responsável pela diagramação dos jogos e criação das artes, e a equipe do NUPPE pelo envio de informações e materiais. Tal divisão permitiu que a atividade obtivesse maior propriedade no assunto, além de dinâmicas mais lúdicas, em virtude dos relatos de vivências dos integrantes do projeto de extensão do IFRN.

Após o término da semana, foi possível observar as interações que ocorreram durante o projeto e a quantidade de pessoas que acessaram as plataformas utilizadas ao longo da semana, por meio dos gráficos apresentados anteriormente. Outro ponto favorável para a conexão entre os projetos foi o uso constante do *Instagram* por parte de ambos os projetos. Constatou-se que o acesso contínuo às respectivas redes sociais de cada projeto permitiu que as postagens da semana ocorressem de forma fluída, contando com *repostagens* e marcações nos *stories*. Além disso, permitiu que os seguidores dos dois perfis pudessem conhecer um pouco de cada atividade, além de desfrutar dos projetos que estavam sendo postados.

CONCLUSÃO

Diante de um cenário de adversidades, imposto pelo surgimento do novo Coronavírus, foi possível buscar caminhos de enfrentamento aos desafios. A experiência aqui descrita relata a união de dois projetos de extensão: o “Pé da Estrada”, da UnB e o NUPPE, do IFRN, pertencentes a contextos sociais, históricos e culturais distintos, mas que se encontram com o intuito de construir novos caminhos junto à comunidade para contribuir na superação dos desafios oriundos da pandemia.

No período de isolamento social, o mundo virtual das redes sociais passou a se configurar como uma possibilidade de os usuários vivenciarem e experienciarem outros locais e culturas de forma remota. A partir de trabalhos anteriores, já desenvolvidos pelo Pé na Estrada ao abordar outras cidades brasileiras, dessa vez, a semana PÉ+NUPPE proporcionou, por meio de *posts*, *lives* e jogos, como o livreto “Pé Para Pintar”, que as pessoas conhecessem um pouco sobre o estado do Rio Grande do Norte e seu patrimônio arquitetônico e cultural.

Diante dos resultados obtidos com a realização da semana temática, percebe-se o potencial dos meios digitais como meio de transmissão e assimilação do conhecimento em educação patrimonial. A fim de garantir um maior alcance e engajamento do público, optou-se pelo uso de duas plataformas sociais: *Instagram*, plataforma *Wix* e *Youtube*. No *Instagram* de ambos os projetos foi possível observar, através do aumento do número de seguidores e de contas alcançadas durante a semana PÉ+NUPPE, como as redes sociais apresentam um alto nível de compartilha-

mento de informações, conseguindo, dessa maneira, atingir um público muito mais amplo e diversificado. Além disso, nota-se como a utilização de dinâmicas lúdicas nas redes sociais, representadas de uma maneira prática, didática e divertida de aprendizado, redirecionadas para temáticas de arquitetura e urbanismo, porém em linguagem informal, despertam o interesse do público e torna o conteúdo acessível a diferentes públicos. Nessa perspectiva, pode-se entender as redes sociais como um instrumento de construção do conhecimento lúdico, capaz de atingir diversas culturas e sociedades, sobretudo no atual contexto de pandemia, onde as plataformas são amplamente utilizadas como canal de comunicação, interação e conhecimento.

A transmissão “O desenho como narrativa”, realizada na plataforma *YouTube*, possibilitou que diversas pessoas pudessem conhecer a cidade de Natal por meio de desenhos e histórias contadas pelo professor José Clewton do Nascimento, da UFRN. A transmissão teve bons e constantes índices de alcance de usuários, comprovando a busca por conhecer outros lugares por meio das redes sociais. Reforçando a ação virtual, e ampliando seu alcance através da democratização do material produzido, foi realizada a entrega dos livretos impressos à comunidade, através da ação de doação de kits alimentares que ocorreu no IFRN *campus* São Gonçalo do Amarante.

Dessa maneira, através do relato de experiência aqui apresentado, torna-se evidente o fortalecimento do papel social característico das ações de Extensão em ambas as instituições no contexto do distanciamento social decorrente da pandemia de COVID-19.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Gurgel, A.P.C., Oliveira, A.I.D., Rodrigues, A.C.M., Silva, J.A.C., & Mendes, V.V. (2020). *Pé em casa: educação patrimonial em tempos de isolamento social*. *Revista Com Censo: Estudos Educacionais Do Distrito Federal*, 7(3), 170-177. Recuperado de <http://www.periodicos.se.df.gov.br/index.php/comcenso/article/view/934>

Gurgel, A. P. C. & Moreira, L. M. (2019) Ludocidade: Uso de Jogos e Video-games para o Urbanismo e o Planejamento Urbano. *Revista Eletrônica de Ciências Humanas, Saúde e Tecnologia*, 8(2), 72-88.

Koch, C. & Lode, M. & Stohr, D. & Rizk, A. & Steinmetz, R. (2018). Collaborations on YouTube: From Unsupervised Detection to the Impact on Video and Channel Popularity. *ACM Transactions on Multimedia Computing Communications and Applications*, 14(4), 1-23. doi:10.1145/3241054

Lima, A., & Arrais, R (Diretores). (2019). A Província Moderna. Obtido de <https://www.youtube.com/watch?v=no4vZVHUjBM>

Martín-Barbero, J. *Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século*. 2006. In: Szlachta, Arnaldo M. S., Jr. & Ramos, M. E. T (2019). Possibilidades para a educação patrimonial por meio de games de realidade aumentada. *Revista Métis: história & cultura*.18(36), 97 - 119. Recuperado de <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/metis/article/view/7799>

Youtube. Youtube Creator Academy. *Colaboração*. Recuperado de: <https://creatoracademy.youtube.com/page/lesson/collaboration?hl=pt-br>. Acesso em: 26 out. 2020.