

COM.PARTILHA FAURB: UMA EXPERIÊNCIA DE TROCA ENTRE ALUNOS NO MOMENTO DE ISOLAMENTO SOCIAL

KATHERINE VITÓRIA OPPELT BUJÉS¹; TAUANE UARTH²; RAFAELA
GONÇALVES OTTO³; BRANDON GUINALLI LACERDA⁴; HELOISE NUNES
SEMPER⁵; ANDRE DE OLIVEIRA TORRES CARRASCO⁶

¹Universidade Federal de Pelotas – bujesk@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – tauane.uarth@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – grafaelaotto@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – brandonguinalli@gmail.com

⁵Universidade Federal de Pelotas – semperheloise@gmail.com

⁶Universidade Federal de Pelotas – andre.o.t.carrasco@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho apresenta uma atividade a qual foi desenvolvida durante o período de isolamento social, por meio online, entre os dias 06 e 10 de julho de 2020. A atividade foi idealizada por discentes do curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal de Pelotas em parceria com o Grupo PET Arquitetura e Urbanismos (Programa de Educação Tutorial em Arquitetura e Urbanismo). A atividade visava o compartilhamento de conhecimentos voltados ao ensino de Arquitetura e Urbanismo e que fossem passíveis de serem realizados a partir de plataformas digitais nas quais a comunicação pudesse ser síncrona entre os participantes e os ministrantes das oficinas.

O Com.partilha FAUrb surgiu através de uma conversa informal entre discentes do curso que perceberam que o distanciamento do cotidiano acadêmico havia estimulado buscas por cursos online que ensinassem novas ferramentas de trabalho e aprimorassem os conhecimentos. Sendo assim a demanda por um contato e a busca por conhecimento foram o pontapé para a criação da atividade visando lidar da melhor forma possível com este cenário atípico no qual vivemos.

A proposta buscava criar uma rede de colaboração mútua entre discentes, na qual os mesmos pudessem compartilhar seus conhecimentos com os outros, proporcionando assim uma troca e novas formas dos alunos interagirem entre si, criando este canal diferente de comunicação. A ideia então surge para reaproximar os estudantes enquanto melhoram e compartilham seus conhecimentos, pensando em temáticas afins a Arquitetura e o Urbanismo e conhecimentos voltados especificamente ao currículo do curso, ligando a prática profissional e acadêmica.

2. METODOLOGIA

Para entender melhor as demandas dos alunos do curso, foi aplicado um questionário online através das redes sociais, o qual recebeu 57 respostas. Primeiramente foi questionada a pertinência da atividade e o interesse na participação dos alunos que obteve 100% das respostas como “sim”. Nele, foram disponibilizadas algumas opções de oficinas (Figura 1) que foram divididas em dois grupos, sendo elas temas relacionados a softwares e temas gerais do curso, como por exemplo na área de representação gráfica, diagramação dos trabalhos, experiência de estágio e dicas sobre o trabalho final de graduação, além de um espaço aberto a novas sugestões.

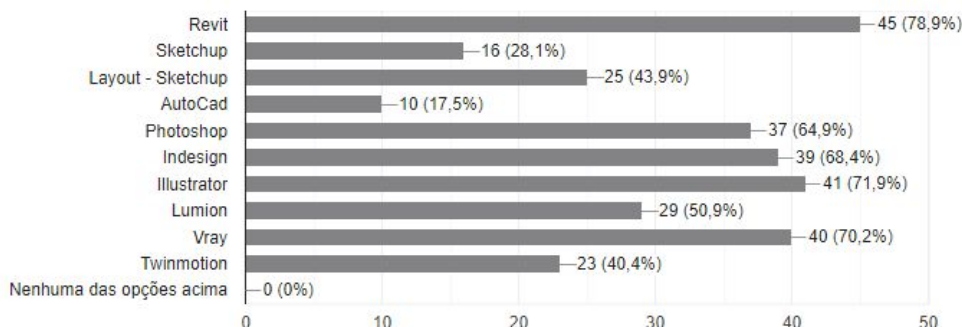
Também foi questionado o horário em que os alunos teriam maior disponibilidade para participar e com base nessas respostas foi montada a grade do evento para contemplar o maior número possível de alunos.

No mesmo questionário os interessados em ministrar oficinas se colocaram à disposição, indicando o tema em que tinha maior domínio. Desse modo foram obtidas 108 manifestações de interesse em participar como ministrante das oficinas.

O QUE TU GOSTARIA DE APRENDER, CONVERSAR OU DISCUTIR?

Sobre softwares:

57 respostas



Geral

57 respostas

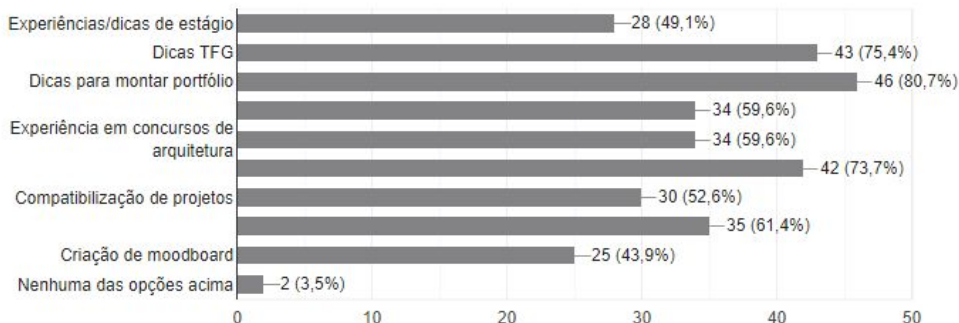


Figura 1: respostas do questionário aplicado (Fonte: produzido pelos autores)

A partir disso, foram eleitas as oficinas mais votadas e que possuíam voluntários para ministrá-las. Então, foi realizado o contato com os voluntários, que determinaram o nome de sua oficina e foi acordada uma data conforme disponibilidade de horários dos ministrantes, dos alunos e do cronograma do evento.

Desse modo foi possível a realização de 5 dias de oficinas, totalizando 8 oficinas com temas diversos. Com a organização do cronograma, a divulgação se realizou através das plataformas Facebook e Instagram pelos perfis oficiais do Pet - Faurb.



Figura 2: cartazes de divulgação do evento (Fonte: produzido pelos autores)

Cada oficiante ficou responsável por preparar sua oficina conforme as demandas dos alunos e sugestões do formulário. A organização do evento se responsabilizou por disponibilizar o material para que fosse possível acompanhar a oficina, feito através da criação de um armazenamento em nuvem para os materiais relacionados ao evento.

Através da plataforma Jitsi Meet, foram realizados os encontros, nos quais além do oficiantes e ouvintes, sempre estava presente um mediador cujo seu papel era apresentar a proposta da oficina e o oficiante, seleciona e as dúvidas, perguntas e comentários para serem debatidos e/ou respondidos durante a oficina, além cuidar do suporte técnico para um bom funcionamento da plataforma.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Entre as 8 oficinas, foram 12 ministrantes que atuaram em duplas, trios ou de forma individual. Os encontros através da plataforma Jitsi Meet tiveram como duração média de 60 minutos e uma participação média de 30 alunos, os quais se demonstraram ativos, fazendo perguntas, comentando e acompanhando as atividades realizadas.

As oficinas geraram materiais como apostilas, tutoriais e guias que se encontram disponíveis para acesso dos alunos do curso através da nuvem de armazenamento criada para o evento. Alguns desses materiais, como por exemplo um guia de sites que podem ajudar no desenvolvimento de trabalhos e de cultura geral voltada à arquitetura e urbanismo foi construído de forma colaborativa e está disponível para constante atualização, sendo possível acrescentar dicas constantes sobre o assunto.

Com a divulgação do evento nas redes sociais, as oficinas também alcançaram um público além dos alunos da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFPel, fazendo com que alunos do curso de outra universidade da cidade entrassem em contato com a comissão de organização do evento demonstrando seu interesse em colaborar e participar das oficinas. Infelizmente por questões de organização da grade do evento e de disponibilidade de dias e horários não foi possível acrescentar mais atividades na programação naquele momento, mas isso nos faz pensar e idealizar sobre a realização de uma próxima

edição onde essa troca de saberes pudesse ser muito maior, agregando o público e habilidades de outras universidades do curso de Arquitetura e Urbanismo existentes em Pelotas.

4. CONCLUSÕES

O evento teve um feedback bastante positivo, desde o lançamento da proposta até a realização das oficinas e possibilitou a criação de um canal de trocas que colaborou para experiência tanto de quem ministrava a atividade, buscando artifícios e meios de ensinar e passar seu conhecimento ao próximo, quanto dos participantes que puderem aprender essas novas habilidades compartilhadas de uma forma leve, colaborativa e gratuita. Entre alguns dos comentários recebidos, alunos se disseram mais confiantes a aprender novos assuntos quando vindo de colegas, mostrando que nós estudantes também temos muito a ensinar uns aos outros.

Por fim, pode se concluir que mesmo vivendo esse momento de isolamento social a internet e o ambiente virtual possibilitaram a realização do evento, a troca de conhecimentos e a interação entre alunos que acabou sendo comprometida em tempos de distanciamento. Além disso, a proposta também proporcionou essa oportunidade de trocas de saberes nesse momento onde os alunos dispuseram de mais tempo, que talvez não teriam em um cenário normal.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JANTZEN, Sylvio Arnaldo Dick; SILVEIRA JUNIOR, Antonio Carlos Porto; FERNANDES, Gabriel Silva. **É possível (aprender e ensinar a) projetar: projeto arquitetônico e urbanístico, orientações para o trabalho de curso.** Pelotas: Editora Universitária - UFPel, 2009. 227 p. ISBN 9788571925748.

MEC - MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Programa de Educação Tutorial Manual de orientações básicas.** Brasília, dezembro de 2006