



ATELIER HÍBRIDO DE PROJETO: METODOLOGIAS DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Anna Laura Ribeiro Fiore

Prof. Assoc. Dr. Marcelo Claudio Tramontano

Colaboradora: Júlia Vechetini Menin

Instituto de Arquitetura e Urbanismo - Universidade de São Paulo

annafiore@usp.br

tramont@sc.usp.br

juliavmenin@usp.br

Objetivos

O objetivo geral da pesquisa é contribuir na formulação e validação de procedimentos metodológicos inovadores e estratégias didático-pedagógicas que podem ser implementadas no ensino híbrido (presencial e remoto) de projeto de arquitetura e urbanismo e aprofundar criticamente sua fundamentação teórica em referências das áreas de Educação, Pedagogia e Arquitetura e Urbanismo, em um contexto de discussões sobre metodologias de ensino-aprendizagem que empregam novos meios digitais e atividades remotas.

Métodos e Procedimentos

Esse trabalho foi desenvolvido em conjunto com a pesquisa de mestrado Processos digitais no ensino-aprendizagem de projeto de arquitetura: a possibilidade do ateliê ampliado, desenvolvida pela discente Júlia Vechetini Menin, também integrante do Núcleo de Estudos em Habitares Interativos, do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo - IAU-USP e orientada pelo professor Assoc. Dr. Marcelo Tramontano.

A metodologia adotada na pesquisa incluiu a revisão da literatura sobre estratégias de ensino e aprendizagem, ensino híbrido e a ampliação de espaços de conhecimento, em livros, teses e artigos de fontes das áreas de educação, pedagogia, arquitetura e urbanismo, englobando autores como Paulo Freire (2002), Donald Schön (2000), Rivka Oxman (2008), Gabriela Celani e Regiane Pupo (2008), entre outros.

Foi realizada uma consulta à opinião de professores e pesquisadores da área por meio da análise dos projetos *Remote Design Studios* 1.0 e 2.0, realizados pelo grupo de pesquisa Nomads.usp - Núcleo de Estudos em Habitares Interativos - do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, e o levantamento, coleta e sistematização de dados relativos às práticas de ensino implementadas em estudos de caso em diferentes instituições, com posterior análise e avaliação de seus resultados.

Os dados e resultados da pesquisa foram sistematizados no website da pesquisa¹.

¹ URL do website:
<http://www.nomads.usp.br/pesquisas/atelierhibridodeprojeto/>

Resultados

A leitura e sistematização dos dados das referências bibliográficas permitiu reconhecer que os métodos de ensino empregados atualmente em muitas instituições ainda estão estagnados e necessitam ser adaptados à nova realidade. Uma nova postura dos educadores na condução do processo de conhecimento é exigida, colocando como protagonistas aqueles que participam da aprendizagem, em uma mudança tendo como base conceitos de autores como Paulo Freire (2002) e Donald Schon (2000). As metodologias ativas, nesse processo, trazem como foco principal os alunos, e estimulam a autonomia deles por meio de uma aprendizagem que é colaborativa e formadora de senso crítico e reflexivo, envolvendo os estudantes no processo desde o seu planejamento. Além disso, também é exigido um novo quadro pedagógico que integre os meios digitais na teoria e na prática da arquitetura, em um processo de adaptação às novas condições da era digital tecnológica. As análises dos projetos *Remote Design Studios* - RDS 1.0 e 2.0 - permitiram avaliar e entender o novo cenário de processo de projeto imposto pelo momento da pandemia. Foi identificada uma carência e uma necessidade de maior capacitação de alunos e docentes nos novos recursos digitais utilizados. A produção de relatório de análise completa da segunda edição do projeto também foi concretizada como resultado da pesquisa. A análise dos resultados dos estudos de caso permitiu avaliar diferentes maneiras de implementação desses novos métodos na prática arquitetônica, demonstrando caminhos eficientes de se incorporar essas práticas no conteúdo do processo projetual das instituições, de modo a realizar uma aprendizagem de maneira ativa.

Conclusões

Como conclusão da pesquisa, constata-se que, para que esse novo cenário de aprendizagem

seja possível, a formação de uma nova geração de educadores é necessária, para que as novas condições da era tecnológica sejam integradas na teoria e na prática pedagógica arquitetônica, incorporando a computação e os meios digitais em todo o processo projetual, além de reflexões e dinâmicas em suas práticas, aprimorando de maneira constante as metodologias de ensino que estimulam o pensamento crítico dos alunos, de modo a desenvolver novas habilidades e uma nova forma de autonomia daqueles que aprendem.

Agradecimentos

Agradeço a Deus, minha família e amigos, à mestranda colaboradora e ao meu orientador, que tornaram possível a realização dessa pesquisa.

Referências

- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia. Saberes necessários à prática educativa*. 25ª. Edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 2002.
- OXMAN, Rivka. Digital architecture as a challenge for design pedagogy: theory, knowledge, models and medium. *Design Studies*, n. 29, 2008, p. 99-120.
- PUPPO, Regiane; CELANI, Gabriela. Implementando a fabricação digital e a prototipagem rápida em cursos de arquitetura: dificuldades e realidades. *Congresso SIGRADI*. Cuba, 2008.
- SCHÖN, Donald A. Educando o profissional reflexivo: um novo design para o ensino e a aprendizagem. In: *ARTMED*. Porto Alegre, 2000.
- SOUTO, A. CONTO, V. Abordagem contemporânea para ensino e aprendizagem de projeto arquitetônico. *Revistas UFPEL*, 2020.
- TRAMONTANO, M.; VALLEJO, M.; SILVA FILHO, M. J.; MEDEIROS, D. C. Projeto Remote Design Studios: relatório final. *VIRUS*, São Carlos, n. 21, Semestre 2, dezembro, 2020. [online].