

OS DESAFIOS DO ENSINO REMOTO EM ARQUITETURA E URBANISMO PELA ÓTICA DO PROFESSOR: EXPERIÊNCIAS EM PROJETO

Daniel da Silva Andrade¹
Filipe Fonseca Garcia²
Jorge Villavisencio Ordóñez³
Manoel Balbino de Carvalho Neto⁴
Madalena Bezerra de Souza⁵
Rodrigo Santana Alves⁶

RESUMO

Devido a pandemia do novo coronavírus as Instituições de Ensino Superior (IES) do Brasil foram fechadas para preservar a saúde da comunidade acadêmica. Ao longo desse período de pandemia diversas instituições somaram esforços para minimizar os prejuízos à educação, buscando viabilizar ferramentas para que os estudantes sigam aprendendo, ainda que remotamente. O presente artigo visa fornecer relatos de experiências sobre o ensino de Projeto, na modalidade remota, no âmbito do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA. Para tanto, foi levado em consideração o semestre letivo 2020/1. Grandes desafios e dificuldades foram enfrentados em relação ao ensino de Projeto, no entanto, o grande empenho e disponibilidade por parte dos Professores, bem como a dedicação e assiduidade por parte dos acadêmicos, possibilitou um rendimento satisfatório no que se refere ao ensino de Projeto no referido semestre letivo.

Palavras chave: Ensino remoto. Arquitetura. Urbanismo. Projeto.

INTRODUÇÃO

O surgimento das novas tecnologias de ensino a distância aplicadas ao ensino superior, especificamente a área de projeto de Arquitetura e Urbanismo, exige que o professor esteja preparado para o uso das diferentes novas ferramentas de ensino. Mas o surgimento repentino da pandemia do Covid-19 fez com que os professores tivessem que tomar atitudes rápidas, isto é, que as mídias de forma geral criassem uma nova cultura que está sendo difundida com níveis e rapidez jamais vistos ou alcançados.

Dentro do processo epistemológico, o conhecimento é muito mais que a informação. O conhecimento supõe a reelaboração e resignificação da informação e isto se dá num processo coletivo global. (BACCEGA, 2001)

Para Levy (1993), o conhecimento pode ser aprendido de três formas diferentes: oral, escrita e digital. Embora coexistam, torna-se essencial reconhecer que a era digital vem se apresentando com uma significativa velocidade. Este paradigma emergente, ou seja, a denominação dada por vários educadores ao paradigma inovador atende aos pressupostos necessários às exigências da sociedade do conhecimento.

A proposta deste artigo é fornecer relatos das experiências sobre o ensino de Projetos que nós, professores, ministramos na área de arquitetura e urbanismo. Sabíamos que era um grande desafio, mais ainda com o processo que estamos vivendo com o flagelo da pandemia da Covid-19, que atinge a saúde com forte lado psicológico da vida das pessoas, isto é, alunos e professores.

Também faremos algumas discussões sobre como tivemos que nos adequar de forma rápida e inusual a esta nova forma remota de ensino. Não tínhamos outra alternativa, a pandemia estava aí,

e as Instituições de Ensino Superior (IES) tinham que nos adequar a esta nova realidade como forma de ensino remota. Por último, teremos algumas possíveis conclusões, que poderão abrir novas discussões sobre esta nova forma de ensino remoto em projetos.

Mas devemos dizer que a experiência de ensino em projeto se dá na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Anápolis – UNIEvangélica.

O mundo virtual, mais precisamente a Internet, possibilitou o surgimento de tecnologias para catalisar a cooperação entre pessoas e entidades, que antes do advento das redes não tinham meios suficientes para se comunicarem ou trabalharem em grupo de forma dinâmica, rápida e constante.

Pensamos que estas mudanças tecnológicas deverão ser implementadas para sustentar a ideia de um projeto de ensino. Consideramos que a velocidade e as mudanças são constantes, é uma matéria viva, que no espaço-tempo vai mudar de forma. Os conceitos podem ser mudados, não é um assunto inerte, têm movimento, é possível de realizar, mas como todo início demanda muita dedicação, pesquisa e sobretudo muita reflexão.

A facilidade no uso da tecnologia da informação proporciona aos alunos uma qualidade imensurável de informação dentro e fora da universidade. Os alunos como internautas podem acessar informação disponível nas redes. Os bancos de dados, os sistemas especializados, os programas educativos e os recursos multimídias proporcionam informação e experiências que possam completar, enriquecer e instigar os processos de aprendizagem. A necessidade entre ajuda e a maneira colaborativa podem desenvolver autonomia, expectativa crítica e atitude de trabalho coletivo. (BEHENS, 1999)

Consideramos que toda esta nova tecnologia de ensino remoto síncrona ou assíncrona facilita ou não a vida dos professores e dos alunos. Sem dúvida existe um dinamismo nesta forma de ensino, antes até chegamos a fazer cursos específicos sobre a docência Ensino a Distância -EAD. O que não contávamos é que com a pandemia do Covid-19 tinha que ser de imediato. Isso fez com que, em poucos dias, precisássemos nos capacitar para utilizar todas estas novas ferramentas ao mesmo tempo. Passados quase cinco meses (2020), temos algumas primeiras reflexões sobre esta forma de ensino 100% remota. Vale dizer essa discussão não é sobre o sistema EAD, mas sim “uma nova metodologia de ensino”, baseada na modalidade remota.

Nesse contexto, o presente artigo tem o objetivo geral de fornecer relatos de experiências e algumas discussões sobre o ensino de Projetos, na modalidade remota, no âmbito do curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário de Anápolis – UniEVANGÉLICA. Para tanto, foi levado em consideração o semestre letivo 2020.1.

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Como dito, a nova realidade que se impôs sobre as mais diversas atividades humanas decorrentes do Corona Vírus não poupou sequer o Ensino e transformou radicalmente a rotina de alunos e professores. A emergência do fato trouxe uma transformação rápida, uma espécie de “ensino dentro do ensino”, que se tornou indispensável no início da pandemia.

A partir do Ambiente Virtual de Aprendizagem, novas formas de diálogo foram incorporadas ao cotidiano das salas de aula. A palavra “silêncio!”, por exemplo, velha conhecida do ambiente educacional, foi excluída do nosso vocabulário.

As disciplinas voltadas para o Projeto de Arquitetura, por sua natureza, envolvem métodos específicos: “a arquitetura não se apoia em verdades, mas sim em convicções” (PINÓN, 2006). Seja nas orientações do projeto, seja na confecção de modelos tridimensionais - as maquetes, por exemplo, a realidade didático-pedagógica que se impôs fez surgir novas possibilidades, mas também limitações.

Durante o semestre 2020/1, a substituição das orientações presenciais de projeto pela modalidade remota, por meio das plataformas de videoconferência, por um lado possibilitou a continuidade do desenvolvimento dos trabalhos nas disciplinas de projeto, por outro, alguns obstáculos geraram limitações ao processo de aprendizagem. Uma das limitações a serem destacadas diz respeito ao fato de estarmos sujeitos a instabilidades nas conexões de internet, fazendo com que, nem sempre o aluno consiga se manter conectado durante as atividades síncronas.

É importante destacar também a impossibilidade do contato presencial entre professore e alunos, durante o semestre letivo 2020/1, fundamental para o processo de aprendizagem. A ausência de contato presencial levou alguns alunos a demonstrarem insegurança quanto à assimilação e compreensão dos conteúdos. Além disso, ressalta-se a importância desse contato presencial para a socialização da comunidade acadêmica, não menos importante que o processo didático-pedagógico para o ensino e aprendizagem.

Durante o aprendizado de arquitetura, muitas vezes a utilização de ferramentas digitais tem sido postergada evitando que a disparidade entre o conhecimento e disponibilidade de acesso aos meios digitais dos alunos deixe em evidencia uma questão social.

Vale lembrar, no entanto, que essa nova geração está se familiarizando cada vez mais cedo com os recursos digitais, hoje acessíveis até mesmo através de um celular. No entendimento de Prado (2015), os jovens de hoje são “espertos, mas impacientes”: buscam resultados imediatos, rejeitam modelos engessados e são familiarizados com trabalhos em grupo desde a infância.

Assim, nas disciplinas de projeto, uma menor adaptação aos meios digitais de alguns alunos pode ter origem na formação básica escolar e não necessariamente no ambiente virtual. O que Prado (2015) rotulou como “impaciência”, pode ter também origem em uma deficiência de conhecimento anterior ao ensino superior: uma busca por respostas rápidas e diretas, o que nem sempre é possível.

O fato é que o ambiente virtual tem facilitado o acesso à informação. Pode-se observar que os alunos vêm adquirindo menos livros e fazem visitas cada vez menos frequentes as bibliotecas. Os notebooks e até mesmo os celulares tem armazenado e acessado informações em quantidade e qualidade capazes de suprir as demandas básicas do aluno: “A internet se consolidou como importante suporte para a consulta escolar” (PRADO, 2015).

No entanto, nas disciplinas de projeto nem sempre essa informação tem sido suficiente. Contrariando a rotina que acompanha o aluno desde o início de sua formação acadêmica, os trabalhos de projeto dependem de iniciativa própria, de pesquisa e interesse. Mais ainda, as disciplinas de projeto tratam de um assunto específico, em um terreno específico com o objetivo de

gerar um projeto único, diferenciado. Nessa condição, a impaciência e o imediatismo revelados por Prado aparecem como características limitadoras para o sucesso do aluno nessa empreitada.

Outro aspecto que merece destaque é a importância da utilização das maquetes físicas nos processos de aprendizagem nas disciplinas de projeto, tanto no desenvolvimento de projetos em grupo, quanto em atividades de projeto individuais. Devido a pandemia, essa prática se viu limitada, ora pela impossibilidade dos acadêmicos em adquirir material, ora pela impossibilidade de se desenvolver maquetes em grupo.

De acordo com Pallasmaa (2011) a criação de imagens por computador tende a reduzir nossa magnífica capacidade de imaginação multissensorial, simultânea e sincrônica, ao transformar o processo de projeto em uma manipulação visual passiva, em um passeio na retina. O computador cria uma distância entre o criador e o objeto, enquanto o desenho à mão e a elaboração de maquetes convencionais põem o projetista em contato tátil com o objeto ou o espaço.

Apesar dos inúmeros recursos digitais disponíveis, as tarefas em disciplinas de projeto e trabalhos de conclusão de curso em Arquitetura e Urbanismo continuam as mesmas: a definição do tema, a escolha do lugar, as justificativas, estudos de caso, o programa de necessidades, a estrutura, a forma, a materialidade e assim por diante. O ato de pensar o projeto é insubstituível e está presente em todas as etapas desse aprendizado.

DISCUSSÃO

Diante do cenário atual de pandemia da Covid-19, com a suspensão das aulas presenciais a partir do mês de março de 2020, criou-se a necessidade de um replanejamento de todo o semestre letivo. Para tanto foram necessárias duas semanas de intensas reuniões de alinhamento entre o corpo docente, direção e coordenação de curso.

As reuniões, que antes eram presenciais, passaram a ocorrer através de plataformas de videoconferência em atividades síncronas que permitem flexibilidade espacial devido as condições que a pandemia da Covid-19 nos impôs, e se mostraram uma potente ferramenta de comunicação. Assim, começou-se a entender o impacto do ensino de maneira remota na dinâmica do curso. A princípio ficou evidente que aqueles que possuíam maior familiaridade com as ferramentas de comunicação online e com os processos virtuais sofreriam menos o impacto dessa situação. As novas ferramentas de comunicação virtual permitem que professores e alunos interajam entre si, mesmo à distância, de maneira síncrona, o que não aconteceria em atividades assíncronas e sem interatividade (MORAIS E CABRITA, 2008).

Durante todo o processo de replanejamento, uma pergunta tronou-se evidente: como ensinar a metodologia de desenvolvimento de projetos de arquitetura e urbanismo de forma remota?

Como as experiências relatadas acima puderam exemplificar, tornou-se mais intenso o uso de ferramentas que a instituição já possuía, como o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA). Entretanto, estas foram bastante úteis para a formalização dos conteúdos e para documentação de entregas formais. Já que, na dinâmica desenvolvida entre professores e alunos, outras ferramentas de apoio também foram necessárias, tais como: o uso de redes sociais que facilitaram o processo instantâneo de comunicação, plataformas de videoconferência que viabilizaram as atividades

síncronas e plataformas de hospedagem de vídeos, que possibilitaram a disponibilização de conteúdos complementares.

Essa combinação de plataformas tornou-se essencial. Portanto, é importante salientar também que as experiências relatadas acima evidenciam que o ensino remoto das metodologias de projeto não chegou a ser exclusivamente EAD, já que muitas atividades síncronas foram desenvolvidas, pois o sincronismo obriga os participantes se encontrem ao mesmo tempo, online, para que possam se comunicar em tempo real, possibilitando troca de informação. Já nas comunicações assíncronas a troca de informações ocorre de forma alongada e demorada por não existir o encontro simultâneo dos diferentes interlocutores (MORAIS E CABRITA, 2008).

Esta interatividade entre professor e estudante é extremamente necessária nas disciplinas práticas do curso de Arquitetura e Urbanismo já que os Ateliês de Desenho, Projeto e Tecnologia usam a prática de orientação de projeto e desenho de forma individual ou coletiva. Para Mahfuz (2003) “o verbo ensinar, quando se refere ao projeto arquitetônico, tem um sentido muito diferente de quando aplicado à outras áreas do conhecimento” exigindo a interação e proximidade nas orientações para que possam ser discutidas exaustivamente as alternativas projetuais acerca do exercício a ser desenvolvido.

O contato através de videoconferências possibilitando tutorias ao vivo aproximou a experiência ao modelo híbrido de ensino e tornou-se um diferencial para a garantia da aprendizagem do conteúdo ministrado. Este item somado a disponibilidade de contato com o docente através de mensagens instantâneas em redes sociais contribuiu positivamente para que o aluno se sentisse amplamente assistido, inclusive, ampliando a participação durante as atividades.

CONCLUSÃO

No Semestre letivo 2020/1 os professores do curso de Arquitetura e Urbanismo da UniEVANGÉLICA enfrentaram um enorme desafio que foi a migração das aulas presenciais para o meio digital, através da modalidade remota, Devido a pandemia do novo coronavírus. O início dessa transição foi um momento difícil e de muitas incertezas, mas com o passar dos meses os professores foram aprendendo novas ferramentas e tecnologias para minimizar esse impacto da transição das aulas presenciais para o meio digital.

Essa transição teve pontos negativos e positivos. Um ponto negativo observado diz respeito à ausência do contato presencial entre professor e aluno. Devido essa ausência de contato presencial alguns alunos se mostraram inseguros quanto à assimilação e compreensão dos conteúdos, e muitas vezes, essa insegurança os levavam a fazer contato com professores, por e-mail ou mensagens de aplicativo, fora dos horários de aula. Um ponto positivo foi o esforço observado por parte de professores e acadêmicos em aprender a lidar com novas ferramentas de comunicação digital, ou comunicação online, devido a necessidade de se realizar atividades virtuais síncronas e assíncronas, para viabilizar as aulas durante o semestre, com o maior rendimento possível.

O contato através de videoconferências amenizou os efeitos da ausência de contato presencial entre professores e acadêmicos. Por fim, observou-se um grande empenho e disponibilidade por parte dos Professores, bem como dedicação e assiduidade por parte dos acadêmicos, possibilitando um

rendimento satisfatório no que se refere ao ensino de Projeto na modalidade remota durante o semestre letivo 2020/1.

REFERÊNCIAS

- BACCEGA, Maria Aparecida. **Televisão e escola: uma mediação possível?** Editora Senac, São Paulo, 2003.
- BEHRENS, Marilda. **O paradigma emergente na prática pedagógica**, Editora Champagnat, Curitiba, 1999.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência. O futuro pensamento na era da informática**, Editora 34, Rio de Janeiro, 1993.
- MORAIS, Nídia; CABRITA, Isabel Maria. **Ambientes virtuais de aprendizagem: comunicação assíncrona e interação no ensino superior**. Revista de Ciências da Informação e da Comunicação do CETAC, Porto, n. 6, p. 158-179, jul. 2008.
- MARQUES, Sonia (org.). **Projetar. Desafios e conquistas da pesquisa e do ensino de projeto**. Rio de Janeiro: Editora Virtual Científica, 2003.
- MAHFUZ, Edson da Cunha. **Reflexões sobre a construção da forma pertinente**. In: LARA, Fernando.
- PALLASMAA, Juhani. **Os Olhos da Pele: A Arquitetura e os Sentidos**. Bookman, Porto Alegre, 2011.
- PIÑÓN, Helio. **Teoria do projeto**. Tradução: Edson Mahfuz. Porto Alegre. Livraria do Arquiteto, 2006.
- PRADO, Ana. **Entendendo o aluno do século 21**. 2015. Disponível em: <http://www.geekie.com.br>. Acesso em 19 de agosto de 2020.