

OUTRA FORMA DE APRENDER: O ENSINO DE ARQUITETURA COMO UM JOGO

OTRA FORMA DE APRENDER: LA ENSEÑANZA DE ARQUITECTURA COMO UN JUEGO

ANOTHER WAY OF LEARNING: TEACHING ARCHITECTURE AS A GAME

Eixo 1 – Procedimentos projetuais inovadores

Adriana Sansão Fontes

Arquiteta e Urbanista, Doutora em Urbanismo pelo PROURB-FAU/UFRJ, Professora Adjunta da FAU/UFRJ

Alexandre José de Souza Pessoa

Arquiteto e Urbanista, Mestre em Urbanismo pelo PROURB-FAU/UFRJ, Professor Assistente da FAU/UFRJ

Resumo: O artigo conta a experiência docente Gincana de Arquitetura e Urbanismo, da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da UFRJ, que visa, de forma lúdica e intuitiva, estimular a pesquisa, o projeto, a experimentação e a troca de conhecimentos, através de uma competição dinâmica e proativa entre equipes.

Palavras-chave: Gincana, jogo, ensino de arquitetura.

Resumen: *El artículo presenta la experiencia docente Gincana Arquitectura y Urbanismo, de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Federal de Rio de Janeiro, que objetiva, de forma lúdica e intuitiva, estimular la investigación, el proyecto, la experimentación y el intercambio de conocimientos, a través de una competencia dinámica y proactiva entre equipos.*

Palabras-clave: *Gincana, juego, enseñanza de arquitectura.*

Abstract: *This article shows the academic experience Architecture and Urbanism Contest, from the Faculty of Architecture and Urbanism of Federal University of Rio de Janeiro, which aims, in a playful and intuitive way, stimulate research, design, experimentation and knowledge exchange, through a dynamic and proactively team competition.*

Keywords: *Contest, game, teaching architecture.*

OUTRA FORMA DE APRENDER: O ENSINO DE ARQUITETURA COMO UM JOGO

INTRODUÇÃO

Um dia alguém disse que projeto de arquitetura não se ensina, mas se aprende. Entre os adeptos dessa crença, Mahfuz (2009) defende que “a essência do ensino de projeto é a criação e proposição de exercícios cuja realização permitirá ao estudante desenvolver a habilidade de projetar”. E que

embora o currículo das escolas de arquitetura seja formado por muitas matérias, parece inquestionável que a disciplina de prática de projetos é a mais importante, pois é nela que se realiza a síntese de todos os conhecimentos necessários ao projeto de edificações, espaços abertos e de urbanismo. (MAHFUZ, 2009)

Considerando a prática de projetos como o lugar da síntese do conhecimento, e a necessidade de se propor exercícios que desenvolvam a habilidade de projetar, a disponibilização dos mesmos através de novas ferramentas já não seria em si uma forma de ensinar? Pois como diria Paulo Freire, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2001: 25, APUD RHEINGANTZ, 2005: 44).

Com a pretensão, portanto, de introduzir uma ferramenta alternativa no ensino de arquitetura e urbanismo, que possa auxiliar na prática projetual do atelier, criamos a Gincana Arquitetura e Urbanismo, realizada na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro [FAU/UFRJ] no ano de 2012. A Gincana visava, de uma forma lúdica e intuitiva, estimular a pesquisa, o projeto, a experimentação e a troca de conhecimentos de arquitetura e urbanismo, através de uma competição dinâmica e proativa entre equipes. A atividade foi concebida como um misto de ensino e diversão,¹ oficialmente desvinculada do conteúdo da grade curricular da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo.

Entendendo sua importância didática e suas possibilidades de desdobramentos futuros, enquanto um novo instrumento para o ensino de arquitetura, distinto

¹ Cabe ressaltar que outras iniciativas da FAU/UFRJ também já se centraram na reflexão sobre as possibilidades do ensino, sendo uma delas, em especial, a proposta didática da disciplina de Projeto de Arquitetura 1, que, segundo Paulo Afonso Rheingantz, tinha como pressuposto “questionar o processo de ensino-aprendizado ‘tradicional’ do projeto de arquitetura e sua adequação à realidade de um país em desenvolvimento marcado por profundas diferenças – políticas, econômicas, sociais, culturais e climáticas”.

dos métodos tradicionais, apresentaremos uma avaliação dessa rápida e intensa experiência acadêmica de nossa escola, partilhando da crença de que a escola deve assumir sua função de “farol da cultura”, incentivando os alunos a perceberem um mundo mais atraente e desejável.²

ENSINO LÚDICO

Trata-se, na verdade, de desorganizar a escola, a partir de novos conteúdos. Por que existe tal abismo entre o que a escola poderia ser, o que os alunos poderiam viver, e o que eles vivem na realidade? (...) Por que o cultural escolar lhes dá tão pouca satisfação? (SNYDERS, 1988: 15)

Consideramos que um dos grandes desafios do ensino, de qualquer área de conhecimento, é o de despertar o interesse no aluno, estimulando-o a estudar, sem que o único objetivo seja a obtenção de nota ou crédito. A proposta da Gincana busca esse desafio, proporcionando um aprendizado lúdico, na forma de um jogo de equipes, dinâmico e convidativo à participação.

O conteúdo foi distribuído em tarefas variadas, abrangendo vários temas e formas de interação. Nosso desejo foi o de contemplar, através das tarefas – ou “exercícios” – os quatro eixos do ensino de arquitetura ao redor dos quais a FAU/UFRJ está estruturada: discussão, concepção, representação e construção, abordando tanto aspectos históricos, teóricos e estéticos da arquitetura e da cidade; inserindo rápidas atividades de projeto em diferentes escalas; compreendendo as habilidades de observação, análise, representação e expressão da forma e do espaço; e ainda dialogando com aspectos técnicos e as tecnologias da execução dos objetos arquitetônicos e da cidade.³ As tarefas procuraram dar conta dessa diversidade, sempre visando uma aplicação prática nas disciplinas de projeto, não somente por serem essas o “centro” para onde o conhecimento converge, mas também pela própria natureza da Gincana, criada pelos professores participantes dessa disciplina.

A plataforma de atuação da Gincana foi a rede social Facebook. Esse suporte permitiu a participação plena de alunos e professores, sem a necessidade de deslocamentos e encontros “físicos”. A escolha, sobretudo, é coerente com a

2 RHEINGANTZ, Paulo Afonso. Plano da disciplina de Projeto de Arquitetura 1, FAU/UFRJ, 2002.

3 Esses quatro eixos fazem parte do projeto pedagógico da FAU/UFRJ, descritos no site da Instituição, disponível em <http://nova.fau.ufrj.br/index.asp?n1=2&n2=ocurso>.

ideia de “uma nova forma de ensinar”, que reconhece novos patamares de relacionamento dessa geração emergente de estudantes, que tem outros interesses, necessidades e hábitos.

A atual geração de alunos faz parte do grupo conhecido como “nativos digitais” [a “Geração Y”, nascidos entre 1980 e 1990] totalmente familiarizados com a internet e demais ferramentas tecnológicas, em oposição aos “imigrantes digitais” [a “Geração X”,⁴ geração intermediária entre os baby-boomers e esta geração, nascidos entre 1960 e 1980], que formam o grupo dos nascidos quando o mundo digital ainda era incipiente ou mesmo inacessível às pessoas fora das universidades e centros de pesquisa.

Os “Gen Y”⁵ têm uma relação particularmente intensa com a plataforma Facebook, e a utiliza de forma bastante ampla [notadamente a partir de celulares e tablets, além de, obviamente, computadores], indo desde a troca de informações sobre determinados assuntos específicos ao compartilhamento de imagens, trabalhos, eventos, festas, etc..

No entanto, essa abordagem não exclui as ferramentas analógicas de representação e comunicação, inseridas na dinâmica digital da gincana através de uma série de tarefas, responsáveis pela conjugação de ambas as lógicas, estratégia defendida por Gregory Bateson (1979), simpatizante do equilíbrio analógico-digital.

Em 2012 promovemos duas Gincanas consecutivas: *A Gincana de Arquitetura +20*, aberta a todos os alunos da FAU – com foco nos dois primeiros anos do curso – e a *Gincana de Intercâmbio*, voltada aos estudantes da FAU recém-chegados do intercâmbio na Europa e América do Sul, e aos novos intercambistas vindos de todo o mundo.

4 Termo popularizado pelo autor canadense Douglas Coupland.

5 O termo “Geração Y” [Gen Y ou ainda Millenium Generation] é fruto da teoria das gerações dos historiadores William Strauss e Neil Howe, publicado em seu livro *Generations* de 1991.

DINÂMICA DA GINCANA

Gincana de Arquitetura +20⁶

A primeira Gincana foi composta por 16 tarefas de complexidade crescente, propostas pelos professores das disciplinas de Atelier Integrado 1,⁷ tendo como tema principal a edificação residencial e os espaços públicos. As tarefas abrangeram perguntas objetivas, pesquisas rápidas [livros, revistas e internet], visitas a edifícios e espaços públicos, desenhos de observação e expressão gráfica, e mesmo experiências projetuais e construtivas simples.

Cada tarefa foi apresentada na página Facebook da Gincana⁸ de forma pública para todas as equipes, mediante agendamento prévio, e dispôs de tempo de execução e pontuação específicos. Os resultados de cada equipe foram publicados nas páginas das tarefas, possibilitando a “correção” por todos os professores envolvidos na elaboração das mesmas.

A classificação foi publicada periodicamente, acirrando o clima positivo de competição e motivando a participação nas tarefas subsequentes. Ao final da Gincana, a equipe vencedora recebeu um prêmio na forma de livros, cujos temas procuraram englobar as disciplinas que fazem parte do Atelier Integrado 1.⁹

TAREFAS MAIS SIGNIFICATIVAS

Acompanharam as tarefas cerca de 280 pessoas [entre professores, alunos, amigos e curiosos] inscritas na página da Gincana no Facebook. A Gincana contou com 18 grupos inscritos, totalizando 86 alunos. Deste total, 15 grupos participaram, efetivamente, e 5 deles chegaram até a tarefa final, representa-

6 A página principal pode ser vista em <https://www.facebook.com/groups/172055246257782/> e as tarefas em <https://www.facebook.com/groups/172055246257782/events/?past>

7 Professores da disciplina de Atelier Integrado que participaram da Gincana através da proposição de tarefas e da correção dos resultados: Adriana Sansão, Alexandre Pessoa, Ana Slade, Carlos Feferman, Luiz Felipe Cunha, Naylor Vilas Boas, Rodrigo Cury e Solange Carvalho. Outros professores e arquitetos que colaboraram com ideias, comentários e/ou correção: Ana Amora, Margaret Chokyu, Maurício Pereira, Joy Till e Lucia Varella.

8 Disponível ao público em <https://www.facebook.com/groups/172055246257782/>

9 O AI-1 é um atelier de projeto que reúne seis disciplinas: Projeto de Arquitetura, Projeto Paisagístico, Gráfica Digital, Concepção Estrutural, Processos Construtivos e Saneamento Predial, que estabelecem interfaces e sobreposições ao longo do semestre, integrando os aportes oriundos de diferentes áreas de conhecimento.

dos por 24 alunos. O total de 16 tarefas distribuiu-se em três semanas de atividades, o que representa um ritmo intenso – quase diário – de exercícios.

As tarefas tiveram variadas abordagens, indo da escala do edifício à escala da cidade, passando por detalhes específicos das edificações residenciais, até a observação atenta da cidade e da paisagem urbana.

Partindo do “Jogo da Memória”, onde alunos eram desafiados a organizar edifícios dois a dois, segundo um mesmo critério; passando por tarefas de pesquisa rápida na internet, seja para buscar escadas helicoidais coletivas em edifícios residenciais, ou para encontrar estátuas de determinados bichos em edifícios ou espaços públicos da cidade, ou mesmo para descobrir filmes onde aparecem determinados edifícios ou monumentos do Rio de Janeiro; percorrendo territórios investigativos, seja na forma de “charada”, como na missão de encontrar determinado edifício de uso misto com características específicas, seguindo algumas “pistas”, ou na de encontrar determinado edifício a partir da planta baixa fornecida, ou ainda na de interpretar as características de algum edifício, situando-o em seu momento histórico; transitando também por outras áreas como a fotografia, onde a arquitetura deve ser o enquadramento; compreendendo, igualmente, vivências nos espaços públicos, buscando registrar usos e intervenções temporárias que rompem o cotidiano; culminando em tarefas associadas à vida cultural carioca, em que alunos devem inspirar-se por Lucio Costa para elaborar notações gráficas sobre a arquitetura tradicional portuguesa, a partir de visita à exposição; as tarefas da Gincana não deixaram ninguém passivo na frente do computador.

Dentre os milhares de pontos, propositalmente altos, disputados na Gincana, desejamos comentar seis tarefas em especial, destacando seus resultados e aplicação prática dos mesmos.

Cinco pontos da arquitetura¹⁰

¹⁰ <https://www.facebook.com/events/164611873671419/>

Inserindo-se no eixo da discussão, e com conexão direta com a prática projetual, apresentava o seguinte enunciado: “Encontrar os cinco pontos da arquitetura moderna em edifícios residenciais na cidade do Rio de Janeiro”, citando o nome dos arquitetos e postando fotos diante dos edifícios, com pelo menos 50% da equipe. Os cinco pontos poderiam estar em um ou mais edifícios, e sua comprovação poderia vir também de pesquisas em livros ou internet, mas era indispensável a visita aos mesmos, para que o resultado fosse considerado.

Para a maioria das equipes foi uma oportunidade única para conhecer a arquitetura da cidade, aplicar o conhecimento adquirido nas aulas, e treinar o olhar para questões específicas da arquitetura. A restrição por edifícios residenciais fez com que a pesquisa fosse mais difícil e aprofundada. Por outro lado, é uma tarefa que valoriza a vivência da cidade e a observação minuciosa da arquitetura. Foi uma das tarefas com resultado mais rico da gincana, especificamente no entendimento da “arquitetura como material do projeto” no sentido definido por Piñon (2007), considerando

que a ação formativa do arquiteto não age sobre o nada, mas conta com uma matéria prima – elementos arquitetônicos próprios ou alheios – cuja natureza não compromete a identidade do projeto. Pelo contrário, isso propicia uma construção formal que merece crédito, na medida em que permite concentrar o esforço na ação ordenadora, tarefa específica do arquiteto. (PIÑON, 2007)

Dentre os edifícios visitados, os mais significativos são os Atlântica Boa Vista¹¹, Estrela de Ipanema¹², Chopin¹³, Rond Point¹⁴, Ángel Ramirez¹⁵ e Antônio Ceppas¹⁶. De um modo geral os roteiros visitavam a Zona Sul da Cidade, com a honrosa exceção do Pedregulho.¹⁷ O modernismo carioca é rico em exemplos de edificações residenciais de qualidade, já vastamente estudados, mas, no entanto, poucos se encaixam perfeitamente nos cinco pontos.

Figuras 01 e 02 – Cinco pontos da arquitetura

11 Luiz Paulo Conde e Mauro Neves Nogueira, 1978. Rua Prudente de Moraes 630 - Ipanema.

12 Paulo Case, 1967. Rua Prudente de Moraes 765 - Ipanema.

13 Jacques Pilon, 1951. Av. Atlântica 1782 - Copacabana.

14 Oscar Niemeyer, 1954. Rua Rainha Elizabeth da Bélgica, 244 - Ipanema.

15 MMM Roberto, 1954. Rua Republica do Peru 72 - Copacabana.

16 Jorge Machado Moreira, 1952. Rua Benjamin Batista, 180 - Jardim Botânico.

17 Afonso Reidy, 1947. Rua Capitão Félix, 50 – São Cristóvão.



Fonte: alunos participantes

Croquis de guardanapo¹⁸

Essa divertida tarefa se insere no eixo da representação, especificamente no desenho de observação, potente ferramenta para se conhecer a arquitetura e o contexto urbano. Colocou para os alunos o seguinte enunciado: “Escolher um bar/restaurante na cidade em cuja vista apareça um edifício ou uma paisagem interessante. Desenhar com caneta preta em um guardanapo esse edifício ou paisagem. Postar fotos da execução do desenho, do edifício/paisagem e do guardanapo com o desenho finalizado”. Propunha um bônus para a equipe que escolhesse um bar ou restaurante que constasse no guia Rio Botequim¹⁹ do Rio de Janeiro.

Unindo o estudo ao lazer, resultou perfeita para ser executada em um fim de semana. Os objetivos foram além de exercitar o desenho livre: a tarefa ajudou a apurar o olhar para a cidade e seus pequenos detalhes, a conhecer mais profundamente lugares que fazem parte da identidade do carioca, ou mesmo a revelar lugares antes completamente desconhecidos. Especificamente, como exercício de desenvolvimento das habilidades projetuais, podemos destacar que a observação é a fonte das ideias, e o croqui de observação confirma um instante que não se repete, permitindo a experiência sempre original do arquiteto com o lugar. Nesse sentido, esse tipo de exercício não tem como maior desafio o “desenho bonito”, mas sim o exercício da percepção advinda da ex-

¹⁸ <https://www.facebook.com/events/140338316102856/>

¹⁹ Guia de bares e restaurantes do Rio de Janeiro, com edições anuais desde 2002 em uma parceria da Prefeitura do Rio de Janeiro e a editora Casa da Palavra.

periência contextual, além, é claro, de incentivar os alunos a desenharem por lazer.

Curiosamente a maioria dos bares escolhidos pelos alunos privilegiava a paisagem natural da cidade, como os tradicionais Bar Lagoa e Bar Urca. Um dos poucos bares selecionados a propiciar a vista para uma arquitetura mais significativa foram o Amarelinho e a Adega Timão, ambos no centro da cidade. Os desenhos, de um modo geral, são mais bem intencionados do que bem feitos, reflexo talvez da transição da linguagem gráfica dos arquitetos do meio analógico para o digital. O bônus estabelecido foi bem aproveitado, levando os alunos a pesquisarem em um guia incomum às atividades acadêmicas típicas dos estudantes de arquitetura.

Figuras 03 a 07 – Croquis de guardanapo





Fonte: alunos participantes

Arquiteto, para que te quero? ²⁰

Essa tarefa dedicou-se especificamente ao pequeno projeto, inserindo-se no eixo da concepção. Apresentou para os alunos o desafio de “ir a uma favela, identificar uma situação onde fica explícito que, se houvesse um projeto de um arquiteto e urbanista, a coisa estaria muito melhor resolvida”, apresentando sua respectiva solução. Oferecia um bônus para a equipe que considerasse a participação dos moradores na proposta.

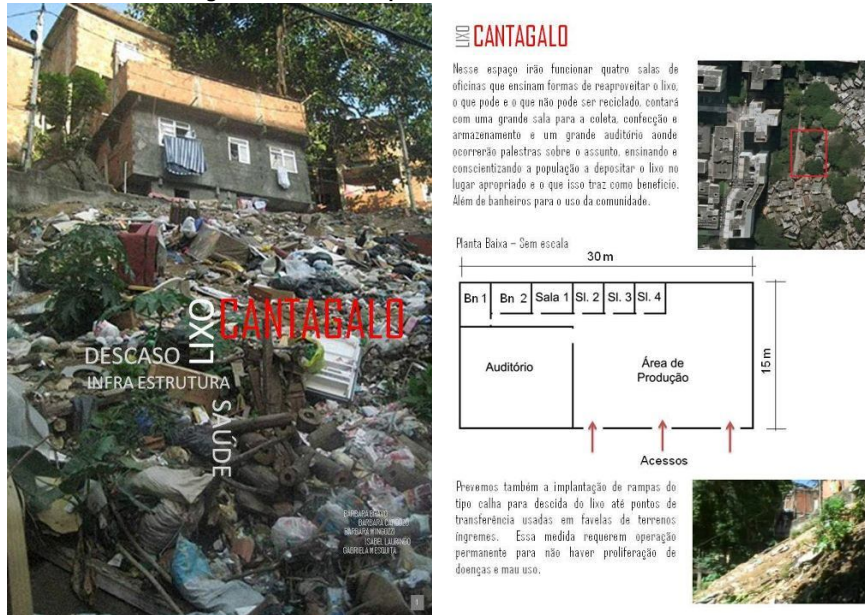
Explorou um tema fundamental no estudo das cidades contemporâneas e da habitação, valorizando o conhecimento e vivência das áreas informais, assim como o pequeno exercício de projeto. É uma tarefa que poderia ser proposta também com outros temas e em variados contextos, revelando infinitas possibilidades. Foi um dos exercícios mais diretamente conectados com a prática do atelier, centrando na transformação da pequena situação real de um contexto urbano, situação comum na prática profissional que os alunos enfrentarão no futuro.

Talvez devido à grande participação de alunos dos quatro primeiros semestres do curso de Arquitetura e Urbanismo, ainda pouco afeitos às temáticas da escala do Urbanismo e, principalmente, devido ao tempo exíguo de elaboração da tarefa, as soluções tiveram curto alcance e eram de pequena escala. Alterações de layout interno de edificações, para aproveitar melhor a orientação e a

²⁰ <https://www.facebook.com/events/383158351748872/>

vista, edificação para separação de lixo e projeto para área de lazer foram os temas populares, porém, ainda pouco aprofundados.

Figuras 08 e 09 – Propostas para o Morro do Cantagalo



Fonte: alunos participantes

Geometria da arquitetura ²¹

Diferente das tarefas comentadas anteriormente, que envolveram a vivência da cidade, essa tarefa, que trata dos eixos da discussão e da representação, é um exercício de pesquisa rápida na internet, e teve como desafio “identificar, com foto, localização e autoria, edifícios no mundo que representem determinadas formas ou conceitos geométricos”. Fizemos parte da lista 12 formas/conceitos, como, por exemplo, conóide, parabolóide, hiperbolóide de revolução, células poliédricas, fita de Möbius, entre outras.

Dentre os alcances desse exercício, ressaltamos a possibilidade ver a aplicação real da geometria descritiva na arquitetura, integrando essa disciplina ao campo projetual. Foi uma tarefa executada em grande velocidade, que ajudou, sobretudo, na formação de repertório de referências, principalmente de arquitetura contemporânea. Como ajuda para o projeto, recorreremos novamente a Piñon (2007), que afirma que

²¹ <https://www.facebook.com/events/486663718026460/>

a única via de acesso à forma com a qual, no projeto, se aborda um programa específico, é a visão; daí que a qualidade essencial da arquitetura seja de natureza visual. O único modo, portanto, de superar o conceitualismo que tem contribuído tão eficazmente para a decadência da arquitetura das últimas décadas é cultivando a mirada ou, o que é o mesmo, adquirindo sentido da forma, isto é, ser capaz de captar relações formais onde habitualmente só se percebe imagens. (PIÑON, 2007)

Acreditamos que o exercício tenha auxiliado na compreensão do sentido da forma arquitetônica.

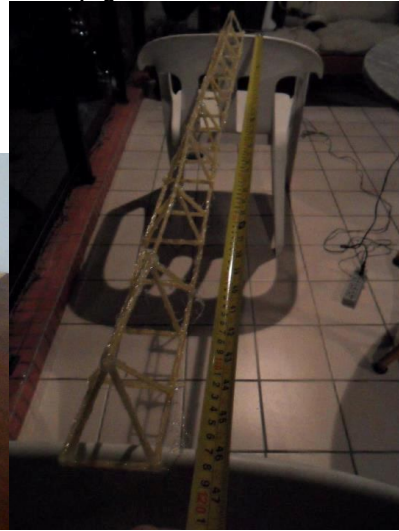
Estrutura de espaguete²²

Ampliando os alcances da Gincana, essa tarefa associou o projeto ao eixo da construção, de uma forma bem lúdica. O desafio, nesse momento, consistiu em “montar uma estrutura feita apenas de espaguete e cola, que deve vencer o maior vão horizontal possível. A estrutura não pode ter pontos de apoio ou sustentação intermediários. Apenas dois apoios, nos pontos extremos, são permitidos”. Foi permitido o uso de somente um pacote de 500g de espaguete.

Foi uma maneira prática e divertida estudar o grande vão estrutural, onde os alunos puderam chegar às suas próprias conclusões, em um processo de tentativa e erro. O interessante foi ver surgirem dimensionamentos tão diversos, em função do tipo de estrutura concebida. É o tipo de exercício ideal para articular o raciocínio arquitetônico com o estrutural, ações que, infelizmente, muitas vezes não andam juntas no ensino do projeto. A estrutura vencedora propunha treliças tipo Vierendeel fazendo o contraventamento no sentido transversal, a cada 7 cm, vencendo 170 cm. Uma treliça espacial piramidal venceu 120 cm, e uma viga tipo Vierendeel plana venceu somente 87,5 cm.

²² <https://www.facebook.com/events/261105733995815/>

Figuras 10 a 14 – Estruturas de espaguete



Fonte: alunos participantes

Arquitetura, imagem e ação!²³

Finalmente, a última tarefa da Gincana, foi, propositalmente, a que mais assumiu o formato de um jogo, inspirada no brinquedo “Imagem e Ação”.²⁴ Nesse jogo de tabuleiro, os integrantes sorteiam palavras que devem ser desenhadas para a adivinhação dos outros integrantes do grupo, em um tempo cronometrado. A tarefa teve o seguinte enunciado: “Cada grupo participante terá que postar 3 croquis rápidos de edifícios no Rio de Janeiro, e os demais grupos terão que adivinhar de qual edifício/arquiteto se trata. Quem adivinhar primeiro, e corretamente, ganha os pontos. Caso nenhum grupo adivinhe, o grupo que desenhou perde os pontos”. Os 3 edifícios foram pré-definidos pela organização, e passados para os grupos separadamente, com algumas horas de antecedência.

Foi um fechamento lúdico e dinâmico para a gincana, onde a disputa se acirrou, já que o resultado de um grupo dependia também do desempenho dos outros. Possibilitou testar o conhecimento/repertório arquitetônico carioca, e o desenho livre e de expressão, além de exigir um pensamento estratégico na hora da definição dos croquis. É bastante útil como exercício de comunicação da forma, ação comum nas fases iniciais da concepção arquitetônica, fundamentalmente no trabalho em equipe. Foi uma das tarefas mais divertidas da gincana.

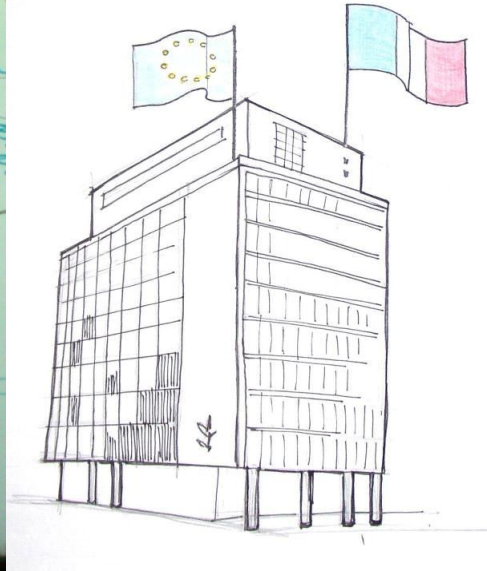
Tarefa extremamente ágil, teve as repostas postadas com poucos segundos de diferença após a publicação. De um modo geral os desenhos foram satisfatórios e propiciaram fácil reconhecimento das edificações propostas. Em alguns casos eram acrescentados elementos gráficos para facilitar o reconhecimento, como a bandeira Francesa e da União Europeia, ou o logo do Bradesco. A edificação mais difícil, talvez por localizar-se no Rio Comprido, não possuiu uma arquitetura espetacular e estar em meio a um complexo de edificações corpora-

²³ <https://www.facebook.com/events/333267353423951/>

²⁴ Fabricado no Brasil pela Grow o jogo é baseado no *Pictionary*, fabricado nos EUA pela Hasbro. Na dinâmica do jogo um membro de uma equipe representa graficamente uma palavra ou expressão sorteada para que sua equipe adivinhe.

tivas, foi o CENTAP²⁵, centro de treinamento do Banco Bradesco, e demandou praticamente sete minutos (!) até a resposta correta. As demais edificações tinham caráter variado, indo do Solar de Grandjean de Motingny,²⁶ passando pelo Edifício Biarritz²⁷ até a Maison de France²⁸.

Figuras 15 a 18 – Desenhos “Arquitetura, imagem e ação!”



Fonte: alunos participantes

25 Luiz Paulo Conde, 1982. Rua Barão de Itapagipe, 234 – Rio Comprido.

26 Grandjean de Montigny, 1823. Rua Marquês de São Vicente, 225 – Gávea.

27 Henri Paul Pierre Sajous e Auguste Rendu, 1940. Praia do Flamengo N°268 – Flamengo.

28 Auguste Rendu e Jacques Pilon, 1951. Avenida Presidente Antônio Carlos, 58 – Centro.

GINCANA DE INTERCÂMBIO ²⁹

Esta segunda experiência seguiu a anterior, no entanto, voltou-se exclusivamente aos alunos da FAU recém-chegados do intercâmbio e aos novos alunos intercambistas estrangeiros. Os principais objetivos foram auxiliar os alunos no reconhecimento inicial da cidade do Rio de Janeiro e da Faculdade, estimular uma maior experiência dos espaços públicos, e, finalmente, desenvolver um guia para futuros intercambistas.

A dinâmica foi praticamente a mesma, baseada na plataforma Facebook para apresentação e recebimento das tarefas, mas, neste caso, contando com um encontro semanal para permitir algumas apresentações e para estimular uma maior interação entre os estudantes.

Devido ao prazo maior e dos alunos alvo serem de períodos mais avançados (do sexto ao oitavo), tivemos a chance de propor tarefas mais complexas e interconectadas. A ideia então foi a de elaborar um guia virtual da cidade, agregando à dinâmica do Facebook o conceito de mapa colaborativo, a partir de arquivos do tipo KMZ, utilizados pelo programas Google Earth e Google Maps.

TAREFAS MAIS SIGNIFICATIVAS ³⁰

Burro sem rabo ³¹

O enunciado pedia para “identificar na cidade do Rio de Janeiro um “burro sem rabo”, seguir seus passos e registrá-los de maneira diversa através de imagens, desenhos, filmes, fotomontagens, gravações de voz, conversas transcritas, registro dos mobiliários, objetos adaptados e do próprio ‘burro sem rabo’”.

²⁹ <https://www.facebook.com/groups/intercambio2012/>

³⁰ A criação e correção das tarefas da Gincana de Intercâmbio ficou a cargo dos professores Adriana Sansão, Alexandre Pessoa, Ana Slade, Andrés Passaro, Diego Portas, Flávia de Faria, Mara Eskinazi, Naylor Vilas Boas e Rodrigo Cury.

³¹ As tarefas podem ser vistas em <https://www.facebook.com/groups/intercambio2012/events/?past> e a página inicial em <https://www.facebook.com/events/273476072767671/>

Usando como fio condutor, portanto, um tradicional personagem urbano, devia-se analisar seu deslocamento pela cidade, e como este constrói e utiliza seu instrumento de trabalho. Essa tarefa introdutória permitia aos alunos compreender a tessitura espacial da cidade sobre uma ótica distinta da *cidade-cartão-postal*. O resultado foram pequenos documentários sobre o burro-sem-rabo e sua relação com a cidade, sendo documentado em mapas o seu trajeto cotidiano. O cunho social acabou sendo mais forte, embora sua dinâmica urbana tenha sido compreendida. O resultado final acaba sendo semelhante ao documentário “Burro sem rabo”³² dirigido por Sérgio Bloch em 1997, que foi a fonte de inspiração para a tarefa, e que não foi mostrado aos alunos.

Os melhores resultados estão disponíveis nos links abaixo:

Figuras 19 e 20 – Vídeos da tarefa “Burro sem rabo”



Fonte:

<http://www.youtube.com/watch?v=0MT2fNkYCrU>



Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=tTDTcXaX8CY>

Ligue os pontos³³

Essa tarefa pedia para “ligar dois pontos da cidade usando quatro modais diferentes, fazer o percurso completo, elaborando registros que ressaltem as particularidades dos lugares e dos meios de transporte utilizados, e marcar o percurso em um mapa, indicando os modais utilizados”.

O objetivo aqui, como na tarefa anterior, era a de fugir da obviedade da relação dos alunos com o Rio de Janeiro. A exigência do uso de quatro tipos diferentes de meios de transporte os obrigava a sair da zona de conforto, principalmente os alunos estrangeiros.

³² <http://portacurtas.org.br/filme/?name=burrosemrabo> e <http://videolog.tv/abbasfilmes/videos/377355>

³³ <https://www.facebook.com/events/310985802332683/>

Esta tarefa atingiu bom grau de desenvolvimento e relativa sofisticação, com vídeos bem estruturados e com boa edição. Nem esta tarefa nem a anterior pediam exclusivamente vídeos, mas este formato acabou sendo o mais dinâmico e rico.

O resultado mais significativo [no link abaixo à esquerda] consegue fugir da expectativa-padrão da superposição de mapas e pontos, e encontra um final surpreendente e bem-humorado.

Figuras 21 e 22 – Vídeos da tarefa “Ligue os pontos”



Fonte:
http://www.youtube.com/watch?v=Lq4_UHKOJho&feature=youtu.be



Fonte:
http://www.youtube.com/watch?v=lcu4_fizhHA&feature=youtu.be

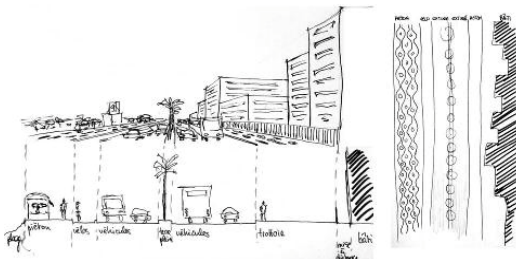
Desenhando na cidade³⁴

A seguinte tarefa desafiava os alunos a “analisar, através de desenhos, quatro esquinas do Rio de Janeiro, de diferentes tramas urbanas”. A análise deveria contemplar os seguintes elementos, que poderiam estar em desenhos separados ou não: morfologia/tipologia, perfil/seção, superfícies e vegetação, mobiliário e desenho urbano, ações e usos.

A expectativa aqui era que, através de técnicas de desenho e análise gráfica/urbana, se revelassem as diferentes camadas e desenhos urbanos das diferentes épocas que compõem o Rio de Janeiro.

³⁴ <https://www.facebook.com/events/456741071033524/>

Figuras 23 a 25 – Desenhos da tarefa “Desenhando na cidade”



Ipanema _ perfil/seção - superfícies/vegetação



Fonte: alunos participantes

O guia incidental do Rio³⁵

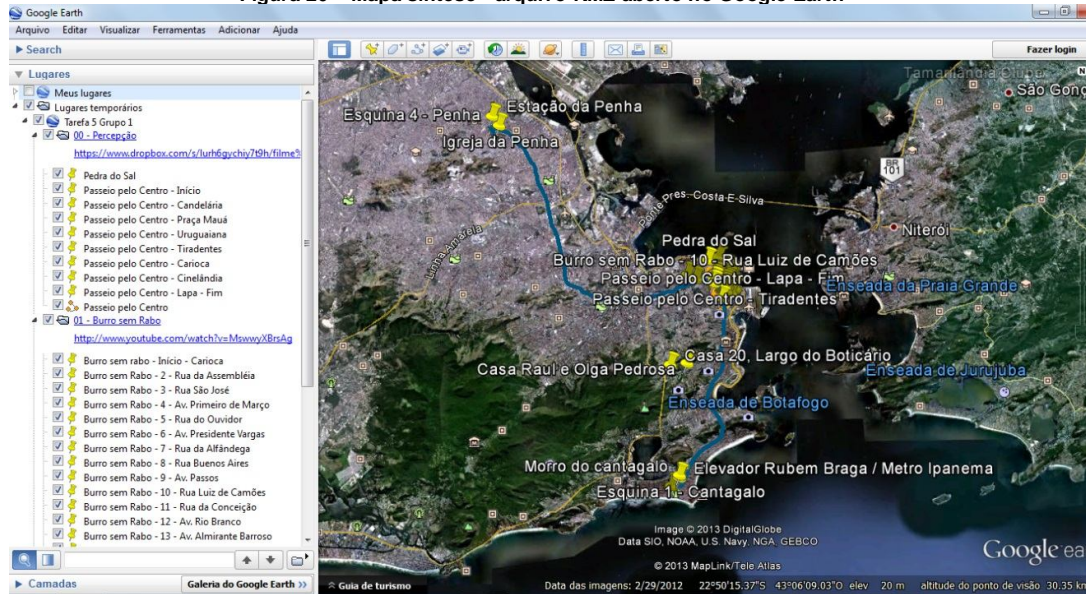
Finalmente, a última tarefa da gincana foi voltada a juntar as peças para compor um guia.

Todas as tarefas anteriores deveriam ser conectadas umas às outras e salvas em um arquivo de Google Earth, contendo os percursos marcados em sua totalidade, e cada parada contendo uma marcação, com os links para os vídeos e as fotos, acrescentando informações complementares. O objetivo era criar um

³⁵ <https://www.facebook.com/events/472150626158844/>

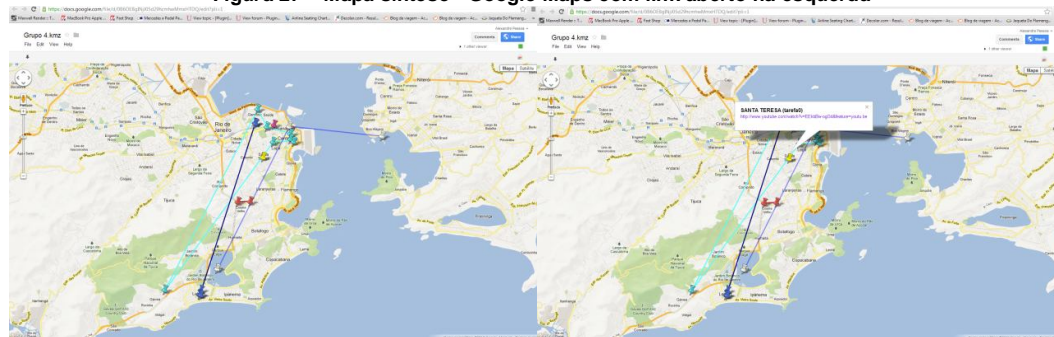
guia que pudesse ser usado por futuros intercambistas em sua ambientação no Rio de Janeiro.

Figura 26 – Mapa síntese - arquivo KMZ aberto no Google Earth



Fonte: Google Earth e alunos participantes

Figura 27 – Mapa síntese - Google Maps com link aberto na esquerda



Fonte: Google Maps e alunos participantes

Os resultados foram satisfatórios, mas provaram que a ferramenta pode ser usada de forma mais aprofundada, inclusive com a inclusão de modelos 3D diretamente nos mapas, além das fotografias, desenhos, animações e percursos realizados ou propostos. Essa tecnologia é acessível via telefones celulares do tipo *smartphone*, e podem ser usados como guias reais.

Nos links a seguir colocamos alguns exemplos de como baixar o arquivo KMZ direto para o seu computador e de como eles se comportam em uma página pública do Google Maps:

<https://www.dropbox.com/s/tp8t82hdmuyiwfy/Tarefa%205%20Grupo%201.kmz>

<https://docs.google.com/file/d/0B6OEBgINjJ05d29hcmhwMmxHTDQ/edit?pli=1>

<https://docs.google.com/file/d/0ByCd156sTgxZanJNMDNzeldyQmc/edit?pli=1>

<https://docs.google.com/file/d/0Bw8TWT80YI80V1ZtbndoZzJQMIE/edit?pli=1>

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entre os alcances da experiência da Gincana, podemos destacar como pontos principais (1) a experiência de vivência na cidade através de um olhar informado, que é importante para os estrangeiros, mas também para os alunos brasileiros; (2) a transdisciplinaridade estimulada pela articulação das tarefas (arquitetura e urbanismo através da vivência, observação, conversa com a população, produção de filmes, desenho, uso de transporte público, investigação em arquivos); (3) a integração dos estudantes; e (4) o uso de uma ferramenta alternativa para o ensino de projeto.

Para concluir, gostaríamos de reforçar um aspecto importante na relação entre a Gincana de Arquitetura e o atelier de projeto, que reside na articulação de tarefas complementares, pertencentes aos quatro eixos de ensino; simultaneidade esta que caracteriza o projeto arquitetônico profissional enquanto síntese de solicitações diversas. Daí sua potência como ferramenta de ensino, o que nos leva a discordar da opinião de abertura desse artigo: acreditamos, sim, que o projeto de arquitetura se ensina! Nesse sentido, destacamos a oportunidade de um ensino de arquitetura que se baseie na alegria e no lúdico, na autonomia e na experimentação como práticas pedagógicas, qualidades que deveriam ser incentivadas e difundidas no cotidiano de nossas escolas.

A partir da análise dos resultados dessa experiência didática, de seus acertos e falhas, chamamos a atenção para suas possibilidades futuras como uma atividade de ensino de fato, que pode aprimorar-se tanto em conteúdo como em dinâmica, e pode ser temática ou generalista. As possibilidades de tarefas são infinitas, e, com a pequena amostragem permitida por essa “Gincana piloto”,

onde verificamos a grande empolgação dos alunos participantes, podemos vislumbrar muitos caminhos para contribuir com um ensino mais lúdico e atual, sem perder a seriedade e a consistência.

REFERÊNCIAS

BATESON, Gregory. *Mind and Nature*. Nova Iorque: Dutton, 1979.

COUPLAND, Douglas. *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*. New York: St. Martin's Press, 1991.

MAHFUZ, Edson da Cunha. "O atelier de projeto como mini-escola". In: *Vitruvius Arquitextos* no. 115, ano 10, dez/2009. Disponível em <http://www.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/10.115/1>.

PIÑÓN, Helio. "Reflexão sobre o ensino de arquitetura". In: *Revista Vitruvius Arquitextos* no. 89, ano 08, out/2007. Disponível em <http://agitprop.vitruvius.com.br/revistas/read/arquitextos/08.089/195/pt>.

RHEINGANTZ, Paulo Afonso. "Por uma arquitetura da autonomia: Bases para renovar a pedagogia do Atelier de Projeto de arquitetura". In: *Revista ARQTEXTO/Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Arquitetura e Urbanismo*. Ano IV, no. 1 (2005), Porto Alegre: Departamento de Arquitetura: PROPAR 2005, p. 42-67.

SNYDERS, Georges. *A Alegria na escola*. São Paulo: Manole, 1988.