

MATERIAIS MULTIMIDIÁTICOS PARA A DISCIPLINA DE FUNDAMENTOS DA PRÁTICA DE PROJETO

KARINA DOS SANTOS MOURA¹; LÍLIAN BORGES ALMEIDA²; ANA PAULA DE ANDREA DAMETTO³

¹Universidade Federal de Pelotas – karina.s.moura@hotmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – libalmeida@bol.com.br

³Universidade Federal de Pelotas - anapauladametto@ig.com.br

1. INTRODUÇÃO

Este projeto de ensino tem como objetivo a confecção de materiais multimidiáticos para Fundamentos da prática de Projeto e a catalogação de atividades desenvolvidas ao longo dos últimos anos, com o intuito de expor em meio físico e virtual os exercícios e a trajetória da disciplina.

Como primeira disciplina do núcleo de Conhecimentos Profissionais do currículo do curso de Arquitetura e Urbanismo, Fundamentos da Prática de Projeto promove a fundamentação teórico/prática ao ato de projetar e estimula o desenvolvimento de habilidades e competências indispensáveis à prática de projeto. O conteúdo abordado tem ênfase em questões relacionadas à concepção, ordenação e composição da forma, e a prática em sala de aula estimula a utilização de diversos métodos e processos projetuais nas atividades.

Os materiais multimidiáticos propostos servirão como apoio ao aprendizado realizado em sala de aula, em razão de não haver carga horária suficiente para a apresentação de alguns métodos necessários à confecção dos trabalhos acadêmicos. Através desses materiais o aluno poderá complementar seus estudos e resolver questões relacionadas ao desenvolvimento das atividades.

As atuais tecnologias de informação e comunicação (TICs) atingem diferentes maneiras de compreensão do assunto proposto e geram um ambiente mais apropriado e interessante de aprendizagem para pessoas já habituadas com o uso de meios virtuais como fonte de conhecimento. A mídia em si pode ser considerada como suporte ou veículo da mensagem; a recepção da mensagem poderá atingir diversas modalidades perceptivas (LÉVY, 1999).

A confecção de materiais complementares visa otimizar o processo de ensino/aprendizagem dando mais ênfase aos conteúdos programáticos no modo presencial e promovendo um fluxo dinâmico de conhecimento complementar a distância, permitindo assim uma aproximação entre professor e aluno e tornando a ensinagem mais dinâmica e atual.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada envolve os seguintes procedimentos: pesquisa bibliográfica; pesquisa dos diferentes suportes ou veículos para a transmissão de conteúdos em meio virtual; sistematização e catalogação das atividades realizadas, através de levantamento fotográfico; organização de um banco de imagens visando exposições, e ordenação de materiais multimidiáticos no ambiente virtual de aprendizagem.

Iniciou-se por uma revisão bibliográfica sobre conceitos relacionados às teorias da cibercultura e TICs para a educação, o que envolveu o estudo sobre o

ambiente virtual de aprendizagem, potencialidades do mesmo e formas de abordagem e apresentação do conteúdo programático da disciplina. Após, categorizou-se os assuntos em conteúdos principais e de apoio observando a melhor mídia para cada tema a partir da identificação do canal sensorial e tipos de inteligências utilizados no processo de aprendizagem. Atualmente está sendo feito o levantamento fotográfico e a organização do banco de imagens.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As pessoas possuem múltiplas inteligências (GARDNER in OBREGON et al., 2009) e estas influenciam na apreensão do conhecimento pelos indivíduos. Alguns possuem mais facilidade utilizando a audição, outros a visão ou ainda a atividade concreta, e estas variantes sensoriais interferem na ensinagem em sala de aula. Os ambientes virtuais permitem que a aprendizagem aconteça de acordo com o ritmo individual do aprendiz, “onde a produção do conhecimento individual e coletivo decorre de suas habilidades” (MORAN, MARCOS E BEHRENS, 2001 in OBREGON et al., 2009). Considerando isso, espera-se que a criação de materiais multimidiáticos diversos auxilie no aprendizado do discente.

Tais materiais, aos poucos, estão tomando forma. O levantamento fotográfico das atividades a serem catalogadas se utilizou de fundo infinito como cenário e iluminação local. Apesar de não haver equipamento e ambiente ideais, o resultado é satisfatório. A metodologia usada para fotografar leva em consideração os melhores perfis do objeto fotografado, para um melhor entendimento visual (Figura 1).



Figura 1: Visuais de uma maquete do exercício de operações com sólidos desenvolvida por Michelle Quandt, 2000. Fonte: Fotomontagem de Karina Moura.

De forma gradativa os materiais didáticos serão aprimorados conforme o entendimento da melhor abordagem do conteúdo. Os materiais foram classificados em conteúdos principais e de apoio (Figura 2). Como exemplo de material didático principal selecionou-se slides ilustrativos da atividade sobre paredes vazadas (Figura 3) que é desenvolvida na unidade sobre composição das formas no espaço tridimensional. Um dos materiais didáticos de apoio para essa atividade é a introdução a prática de maquetes, onde são abordados conceitos, materiais e técnicas à confecção de modelos físicos (Figura 4).

Mídia	Materiais principais	Materiais de apoio
Vídeos	_____	Maquetes, Croquis de estudo, Técnicas de pintura e corte e colagem, Links - vídeo de processos projetuais de arquitetos .
Imagens	Todo o conteúdo programático	Exemplos de trabalhos de alunos (Processos e resultado final)
Apresentação em ppt ou prezi	Todo o conteúdo programático	Aplicações dos exercícios projetuais desenvolvidos; exemplos de projetos.

Figura 2: Tabela de classificação dos materiais.

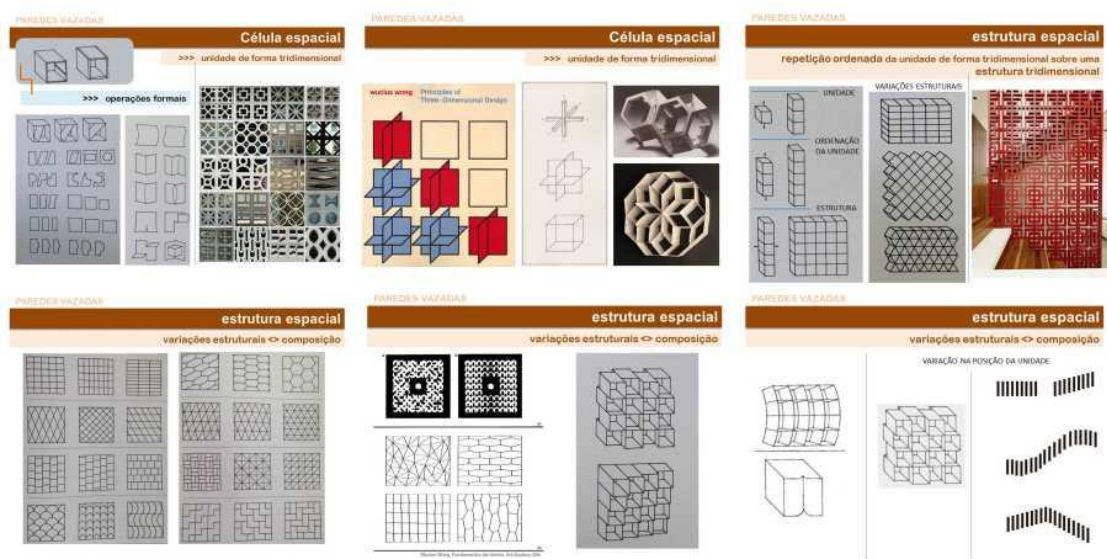


Figura 3: Exemplo de material didático principal – exercício paredes vazadas.
Fonte: Professoras Ana Paula Dametto e Lílian Almeida.



Figura 4: Exemplo de material didático de apoio – Maquetes. Fonte: Professoras Ana Paula Dametto e Lílian Almeida.

4. CONCLUSÕES

O presente trabalho obteve como inovação a flexibilização da forma de abordagem dos assuntos da disciplina e uma ampliação do acesso aos conhecimentos relevantes à prática da matéria.

Usando-se meios digitais à distância em conjunto com apresentações e práticas no modo presencial espera-se que o acadêmico tenha um desenvolvimento criativo e crítico a partir das referências que serão disponibilizadas. O meio virtual como ambiente para estudo e compreensão da matéria poderá estimular o uso de diversos sentidos, fazendo com que o aprendizado seja mais dinâmico e interativo.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHING, FRANCIS D. K. **Arquitetura. Forma, espaço e ordem**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

NACCA, Regina Mazzocato. **Maquetes e miniaturas**. São Paulo: Giz Editorial, 2006.

OBREGON, Rosane de Fátima Antunes; ZANDOMENEGHI, Ana Lúcia A. de O.; VANZIN, Tarcísio Vanzin; Vania Ribas Ulbricht. **Inteligências Múltiplas & Identificação de Perfil**. Florianópolis: Pandion, 2009.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.