

**ENSINO POR COMPETÊNCIA: projeto murais temáticos para prédio institucional – Ijuí/RS**

**TEACHING BY COMPETENCE: thematic mural project for institutional building – Ijuí/RS**

Ana Paula Schulz Tomm<sup>1</sup> - Unijuí   
Diane Meri Weiller Johann<sup>2</sup> - Unijuí   
Tarcisio Dorn de Oliveira<sup>3</sup> - Unijuí 

**RESUMO**

O ensino por competência traz consigo uma construção de conhecimento pessoal e única, uma vez que essa metodologia se molda considerando totalmente a imersão do sujeito no processo educacional, colocando o estudante como sujeito ativo na resolução de situações-problemas. O artigo estrutura-se por meio de uma revisão bibliográfica, pesquisa documental e relato de estudo de caso, com o objetivo de apresentar e refletir sobre uma intervenção artística desenvolvida por estudantes da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (Unijuí) no Prédio Institucional Espaço +Inovação, o qual faz parte do complexo da Universidade. Torna-se indiscutível que o ensino por competência deve ser entendido como uma real possibilidade de instigar nos alunos oportunidades de encadear, ligar, unir e associar uma variedade de conhecimentos, atitudes e valores por meio de ações cognitivas, afetivas e sociais, tornando-os capazes de refletir e atuar com a realidade que os rodeia.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ensino. Protagonismo Estudantil. Ensino por competência. Ijuí/RS.

**ABSTRACT**

Competency-based teaching brings with it a personal and unique construction of knowledge, given that this methodology is shaped by fully considering the subject's immersion in the educational process, placing the student as an active subject in resolving problem situations. Considering the procedures, methodologically, the article is structured by a bibliographical review, documentary research and case study report, aiming to present and reflect an artistic intervention, developed by students from the Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (Unijuí) in the Espaço +Inovação Institutional Building, a space that is part of the University complex. It becomes indisputable that competence-based teaching must be understood as a real possibility of instilling in students opportunities to chain, connect, unite and associate a variety of knowledge, attitudes and values through cognitive, affective and social actions, becoming capable to reflect and act with the reality that surrounds them.

**KEYWORDS:** Teaching. Student Protagonism. Competency-based teaching. Ijuí/RS.

<sup>1</sup>Acadêmica de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: ana.schulz@sou.unijuí.edu.br

<sup>2</sup>Mestra em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bacharela em Design pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. E-mail: diane.johann@unijuí.edu.br

<sup>3</sup>Doutor em Educação nas Ciências pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul. Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Cruz Alta. E-mail: tarcisio\_dom@hotmail.com

## INTRODUÇÃO

A educação faz parte da vida do *homo sapiens* desde os primórdios da história. Por meio do raciocínio, foi possível aprender e, conseqüentemente, evoluir. Partindo da observação, descobriu-se o funcionamento da vida, e, a partir disso, a imitação do cotidiano deu lugar ao desenvolvimento, à criação e à aprendizagem. A evolução permitiu ao homem elaborar táticas de sobrevivência e formas de comunicação para passar o conhecimento e legado adiante. Atualmente, o ensino básico e valores de caráter são passados ao indivíduo pela família, todavia, também há o ambiente escolar, que está vinculado à criança desde os primeiros anos.

Aprender torna-se parte do cotidiano da criança, e tal ação a acompanhará até a velhice, deste modo Piaget afirma que o conhecimento é construído pelo indivíduo, do nascimento até a fase adulta (Games, 2013). Diante disso, a educação está vinculada ao ser, e como tal, ela adapta-se ao contexto sociocultural e requisitos exigidos pela sociedade. Conforme a evolução dos meios trabalhistas, o tratamento perante as qualificações profissionais mudou, o conhecimento técnico continua tendo seu valor, porém, as habilidades comportamentais também se tornaram fundamentais.

Em decorrência disto, o mercado de trabalho passou a valorizar cada vez mais profissionais competentes. Segundo Dias (2010) “a partir dos anos 70 do século XX, a palavra competência surge associada à qualificação profissional, vinculando-se ao posto de trabalho e associando-se ao coletivo, à organização”. Em consequência da evolução tecnológica ocorrida no mesmo período, os processos tornaram-se mais ágeis e o grau de qualificação passou a ser mais alto. Isso, por sua vez, implicou em mudanças no sistema de ensino, demandando que os educadores adaptem suas abordagens de ensino para promover o protagonismo do estudante:

[...] a competência exige apropriação sólida e ampla de saberes, de modo a permitir ao sujeito que os convoque (de forma ajustada) quando se encontra face a diferentes situações e contextos. Competência recorre, desta forma, a noções, conhecimentos, informações, procedimentos, métodos e técnicas (Dias, 2010, p. 2).

O ensino por competência na área empresarial é amplamente reconhecido pela sigla CHA, que representa conhecimento, habilidade e atitude. Estes três termos estão relacionados com o saber-saber, saber-fazer e saber-ser, respectivamente. Não basta apenas conhecer; é necessário saber fazer e ter coragem para colocar em prática. Nesse sentido, o aprendizado se torna mais significativo, dinâmico e aplicável à realidade. Mediante isso, o professor torna-se um guia facilitador para o aluno, este que fica compelido a participar ativamente do processo, pois a aprendizagem não se dá somente na transferência de saberes. Segundo Dias (2010), o professor “deve incentivar um ensino que tenha significado do ponto de vista do aluno, que o leve a encontrar as respostas às suas perguntas, através da experiência, raciocínios, críticas, confrontação de pontos de vista”. Logo, o estudante é estimulado a desenvolver o pensamento crítico para solucionar problemas. Essa competência visa formar sujeitos autônomos e preparar profissionais e cidadãos para a vida:

[...] a competência é uma combinação de conhecimentos, motivações, valores e ética, atitudes, emoções, bem como outras componentes de caráter social e comportamental que, em conjunto, podem ser mobilizadas para gerar uma

ação eficaz num determinado contexto particular. Permite gerir situações complexas e instáveis que exigem recorrer ao distanciamento, à metacognição, à tomada de decisão, à resolução de problema (Dias, 2010, p.3).

O ensino através de croquis no curso de arquitetura e urbanismo possibilita aos estudantes maior maleabilidade na construção projetual, dando mais liberdade de expressão e difusão de ideias, beneficiando a criatividade. “O desenho à mão livre (croqui) é considerado uma forma de expressão, uma linguagem que facilita a comunicação na relação do ensinar-aprender, sendo mais tátil e rápido, livre das restrições do campo virtual de representação” (Araújo; Gomes; Landim, 2020, p.2). Essa prática é usada principalmente para a concepção de projetos arquitetônicos, além de ser um método relevante para a formação e criação de murais temáticos. Visto isso, a percepção do aluno é trabalhada através do ensino colocado em prática, do conhecimento em execução.

Ademais, a atividade é realizada em grupo, e sobre isso Barolli e Villani afirmam que para o estudante “a dinâmica de trabalho dos grupos é marcada por um outro nível “espontâneo”, relacionado à maneira com que administram suas ansiedades e exigências decorrentes do enfrentamento da tarefa” (s.d., p.8). Ou seja, trabalhar em equipe é essencial pois desafia os acadêmicos a estabelecerem um projeto conjunto além de aperfeiçoar a comunicação.

Portanto, essa prática desenvolve técnicas de desenho, aprimora conhecimentos, cria experiências arquitetônicas, estimula o pensamento criativo e aprimora a comunicação. Assim, o aprendizado está alinhado à missão da Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ), que visa “formar profissionais com excelência técnica e consciência social crítica, além de produzir e disseminar conhecimento para contribuir com o desenvolvimento da região” (Unijuí, s.d.). Com isso em mente, o objetivo deste artigo é apresentar e refletir sobre o exercício de criação de murais temáticos (situação-problema) para as fachadas do edifício Espaço Mais Inovação, localizado no município de Ijuí/RS, realizado por estudantes dos cursos de Arquitetura e Urbanismo e Design.

## METODOLOGIA

Para dar conta dos objetivos da pesquisa, o estudo está estruturado em duas etapas: 1ª fase) Campo conceitual e; 2ª fase) Relato de Estudo de Caso. A fase inicial compreende, por meio dos procedimentos, uma revisão bibliográfica e pesquisa documental, através da qual os dados produzidos são analisados e interpretados. Essas informações são mescladas de forma a obter uma compreensão e aprofundamento maiores sobre as temáticas abordadas, especialmente sobre o ensino por competência, que, segundo Gil (2017, p. 26), “tem como propósito proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.

Na sequência, foi realizada a análise empírica que levou em consideração a situação-problema desenvolvida pelos estudantes do Curso de Arquitetura e Urbanismo (01/2023) regularmente matriculados no componente curricular Projeto Integrador: a profissão (Módulo 1) - versão curricular 2021, que envolveu todas as demais disciplinas do semestre (Desenho Arquitetônico, Expressão e Representação Gráfica e Representação Descritiva e Técnica). Para a análise dos dados, leva-se em consideração a hermenêutica de profundidade (HP) proposta por Thompson (1995), que enfatiza a análise sociohistórica, a análise formal discursiva (privilegiando nesta fase a análise de discurso) e a interpretação/reinterpretação, partindo da análise da hermenêutica cotidiana (doxa).

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Localizado no Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, o município de Ijuí é conhecido como a Capital Nacional das Etnias. Atualmente, a cidade conta com 84.726 habitantes, sendo a mais populosa da região Noroeste do Estado. Dessa maneira, exerce influência na população local além de funcionar como um ponto estratégico. Consequentemente, conforme Schwerz, Ijuí é conhecida também como uma Cidade Universitária (2014, p.10). Visto isso, o município abriga a Universidade Regional do Estado do Rio Grande do Sul, conhecida como Unijuí.

A Unijuí busca estabelecer um vínculo entre os cidadãos e os universitários, sendo reconhecida como “uma instituição de natureza comunitária de caráter científico-técnico-educativo-cultural” (Unijuí, s. d.). Ademais, localizado no prédio 8, no Bairro São Geraldo, há o Espaço Mais Inovação, que surgiu com o propósito de construir cidades mais criativas e sustentáveis. É norteado pelo Projeto Cidades Inteligentes e tem como objetivo unir ciência, empreendedorismo, criatividade e tecnologias. Para isso, a Unijuí (2022) busca qualificar e capacitar crianças, jovens, adultos, pesquisadores, empresários, acadêmicos e gestores públicos a desenvolver produtos e processos inovadores direcionados para o desenvolvimento da comunidade com o auxílio da infraestrutura disponível.

O Espaço Mais Inovação conta com áreas como o Laboratório de Desenvolvimento de Internet das Coisas (IoT), que busca desenvolver, experimentar, interagir, testar e entender a internet das coisas; o Laboratório *Smart Grid*, um ambiente *maker* com acesso às tecnologias e ferramentas que fortalecem o conhecimento; o Espaço de Ideação, uma área lúdica para atividades em grupo ou individual, voltado ao estímulo da criatividade e ao processo de inovação; o Espaço *Coworking*, para uso compartilhado; e a Sala de Realidade Aumentada, que combina elementos virtuais e reais para o desenvolvimento de novas soluções e aplicações.

A única informação externa que identifica o Espaço Mais Inovação, exceto as placas de identificação da universidade, é o logotipo localizado na fachada norte do prédio. Porém, o que mais é visto pelo público são as fachadas oeste e sul, que estão localizadas, respectivamente, no cruzamento entre as Ruas Lulú Ilgenfritz e Germano Gressler. Além disso, o mesmo foi pintado recentemente de cinza, todavia, não possui nada especial que indique ao público de forma visual e chamativa que é um prédio voltado para o uso da comunidade no desenvolvimento de tecnologias e inovação.

Há diversas possibilidades de melhorar as fachadas do prédio 8, uma delas é transformar a identidade visual do mesmo, para que por meio da comunicação visual o edifício se sobressaia ao seu entorno além de, comunicar ao público externo as possibilidades que possui em seu interior. Através desta prerrogativa é que os estudantes do Curso de Arquitetura e Urbanismo juntamente com o Curso de Design matriculados no componente curricular Projeto Integrador: a profissão, foram instigados a desenvolver uma intervenção artística, a nível de anteprojeto, no Prédio 8 que sedia o Espaço Mais Inovação no Bairro São Geraldo, formando 8 grandes grupos de ação. Na Figura 1 apresenta-se as fachadas disponibilizadas aos estudantes para as referidas intervenções projetuais:

Figura 1: Fachadas Norte, Oeste e Sul destinadas a intervenção

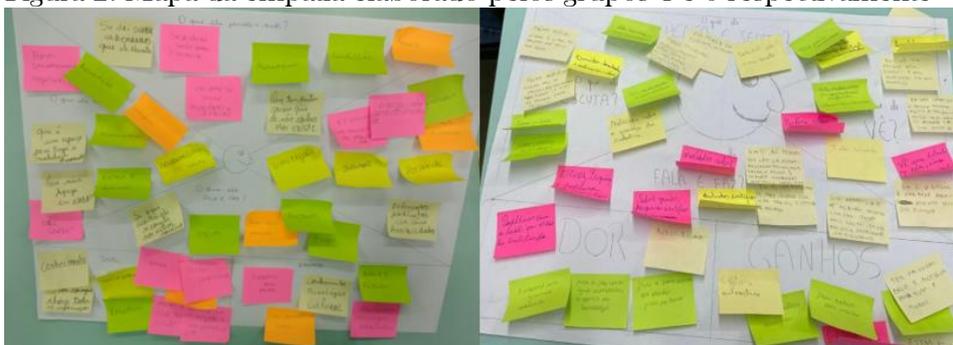


Fonte: Autores (2023).

Entre as etapas realizadas pelos estudantes, foi feita uma visita ao Espaço Mais Inovação para conhecer o local e entrevistar o professor Peterson Cleyton Avi, coordenador do Projeto Cidades Inteligentes. Através do Briefing idealizado em sala de aula, os acadêmicos tiveram a oportunidade de conhecer esse espaço disponibilizado para eles e a comunidade, e também descobriram quais os anseios e objetivos do projeto. Posteriormente, para embasamento teórico, os alunos visitaram o Museu Antropológico Diretor Pestana (MADP) para descobrir mais sobre os dados históricos do município, a história da Unijuí e qual a sua ligação com a comunidade.

Ainda na disciplina de Projeto Integrador: a profissão, os grupos construíram um mapa da empatia (Figura 2) com o objetivo de conhecer melhor os usuários. Esse processo permite aos estudantes identificar características do público-alvo e assim descobrir o perfil do usuário através de seis etapas, que são: O que escuta? O que pensa e sente? O que vê? O que fala e faz? Quais são as dores? Quais são os ganhos?. Visto isso, com o auxílio do imaginativo é possível identificar as pessoas que vão usufruir desse ambiente.

Figura 2: Mapa da empatia elaborado pelos grupos 4 e 6 respectivamente



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUI (2023).

Ademais, na disciplina de Expressão e Representação Gráfica cada estudante elaborou um Moodboard (Figura 3) que consiste numa prancha cheia de ideias que auxilia na representação visual do projeto. Nesta etapa, os estudantes poderiam desenvolver os painéis de forma manual por meio de colagens, escrita, desenhos, ou digitalmente utilizando o Canva por exemplo. Na elaboração dessa etapa foram realizadas pesquisas de tendências, artes e construções já existentes que vieram a servir de inspiração para a projeção dos murais.

Figura 3: Moodboard desenvolvidos pelos grupos 3 e 7 respectivamente



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUÍ (2023).

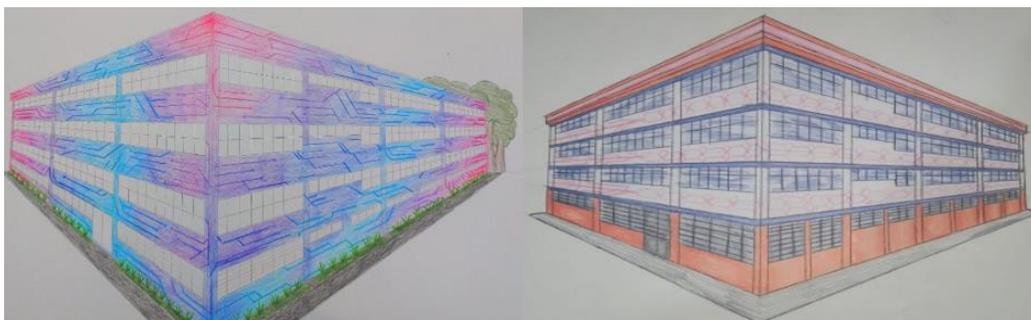
O Moodboard pode ser composto por imagens, textos, amostra de objetos e paleta de cores entre outras representações, ou seja, é formado por elementos que sirvam de inspiração para os murais temáticos a serem desenvolvidos. Cada integrante do grupo expressou suas ideias e opiniões individuais na elaboração do tema central, tomou-se partido das decisões da resolução dos problemas, paleta de cores e a escolha dos elementos a serem aplicados. Através do diálogo foi possível definir a temática artística geradora dos projetos.

O projeto começa depois que os alunos concluem as etapas de identificação de necessidades, pesquisa preliminar e desenvolvem um cronograma. Neste ponto, os alunos aprenderam e praticaram competências de design como representação arquitetônica bidimensional e tridimensional nas disciplinas de Desenho Arquitetônico e Representação Descritiva e Técnica. Os resultados são apresentados através de croquis, ou seja, de esboços humanizados realizados na disciplina de Expressão e Representação Gráfica, seguindo as regras de desenho à mão livre, partindo do princípio da proporcionalidade aprendido em sala de aula. Além disso, os estudantes escolheram uma das técnicas trabalhadas na mesma disciplina, como o uso de lápis ou nanquim e demais técnicas de pintura, sendo elas: aquarela, marcadores, lápis de cor, giz pastel, e técnicas mistas.

Baseado nisso, foram disponibilizadas as plantas e desenhos do prédio 8, e por meio destes dados em conjunto com o desenho de observação cada estudante tinha que arquitetar cinco pranchas: três representando as fachadas norte, oeste e sul, e as outras duas a partir de 2 pontos de fuga (2P.F.) das fachadas norte-oeste e oeste-sul. Todos fundamentaram-se nas diretrizes projetuais escolhidas pelo seu grupo, em outras palavras, a partir deste foco, cada aluno individualmente, produziu o conjunto de pranchas solicitado.

As pranchas foram desenvolvidas em formato A3, e posteriormente entregues ao professor da disciplina de Expressão e Representação Gráfica para a avaliação individual, e à vista disso, dentre os projetos artísticos realizados o grupo escolheu um aluno que representasse graficamente a proposta da equipe no projeto final, da disciplina de Projeto Integrador. Ademais, o escolhido tinha que elaborar mais uma prancha de 2 pontos de fuga para o prédio 7, auditório da Unijuí que integra o Espaço Mais Inovação, na Figura 4 é possível observar dois modelos escolhidos pelos grupos e entregues pelos alunos.

Figura 4: Exemplares das pranchas individuais com as propostas gráficas de representantes dos grupos 5 e 8



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUI (2023).

Logo após as pesquisas, os acadêmicos definiram as temáticas, as paletas de cores e os elementos que exprimem uma importância significativa e de referência para os usuários do Espaço Mais Inovação. A seguir, são apresentados os resultados da resposta de cada grupo à situação problema. O grupo 1, apresentou o seguinte: foi desenvolvido uma arte com a técnica do grafite, projetado um personagem fictício ligado a tecnologia que interage em todas as fachadas do prédio, visando proporcionar uma maior interação com o público de diferentes idades, buscando associar a arte do ser lúdico ao espaço tecnológico, conforme representado na Figura 5.

Figura 5: Proposta do Grupo 1 (Fachadas 2PF Norte-Oeste e Fachada Oeste)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUI (2023).

O grupo 2, propôs o seguinte: fazer a ressignificação do prédio através do muralismo, efetuando a fusão entre arte, tecnologia e a arquitetura. Utilizando como base a obra de Michelangelo “A Criação de Adão” que deu ao projeto o nome “A Vida pela Máquina”, a proposta busca enfatizar que o Espaço Mais Inovação conecta a sociedade com o futuro e a tecnologia. Na Figura 6 é possível ver que o projeto comunica isso através dos elementos de conectividade tecnológica, símbolos e cores em evidência na fachada Oeste, trazendo aos espectadores a sensação de que o ambiente interno é repleto de conhecimento, ciência e tecnologia.

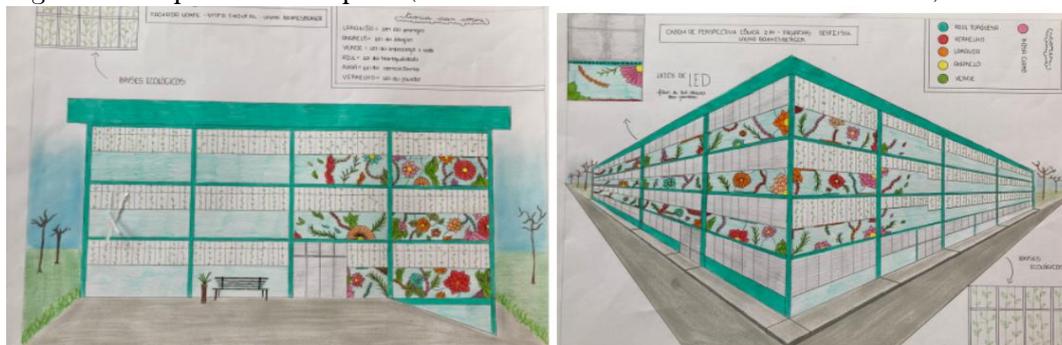
Figura 6: Proposta do Grupo 2 (Fachada Norte e Fachada Oeste)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUÍ (2023).

O grupo 3, cujo nome do projeto “Florescer” teve como tema principal a valorização da neuroarquitetura e sustentabilidade, que buscou transmitir através das fachadas as atividades inovadoras, o crescimento intelectual e a preocupação com o desenvolvimento sustentável. Trouxe desenhos florais, cores vivas e ideias revolucionárias como a utilização dos brises verdes, leds e painéis solares. Procurou comunicar a comunidade tanto a inovação tecnológica como a preocupação de tornar o ambiente mais humano e orgânico, para perpetuar sua existência para as futuras gerações conforme pode-se visualizar na Figura 7.

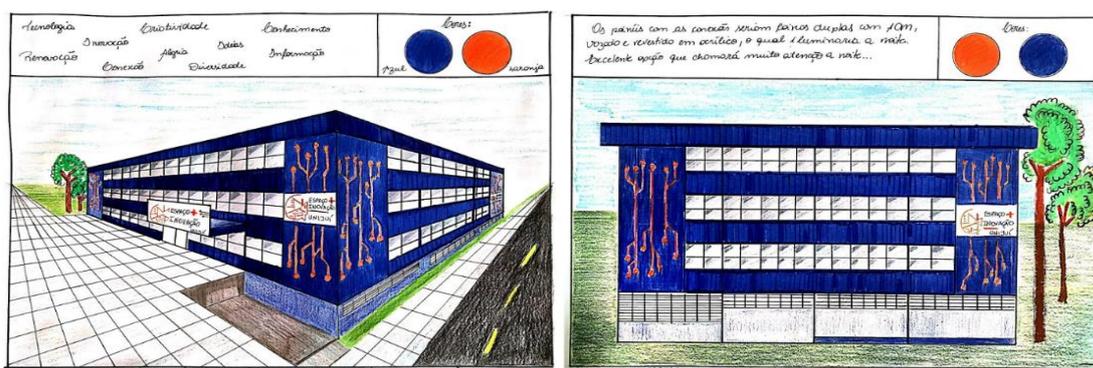
Figura 7: Proposta do Grupo 3 (Fachada Norte e Fachada 2PF Oeste-Sul)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUÍ (2023).

O Grupo 4 buscou criar um projeto com o intuito de trazer mais visibilidade ao espaço de forma inovadora trazendo assim mais modernidade ao prédio. Utilizou as cores laranja e azul que são complementares entre si, também deu ênfase na iluminação de led em conjunto com o formato de conexões tecnológicas, materiais em ACM, conforto e acessibilidade, além de colocar placas de identificação em todas as fachadas conforme a Figura 8. Teve como foco propiciar a interação e bem-estar dos usuários, buscando ser chamativo e convidativo tanto para acadêmicos, instituições educacionais, empresas, famílias e a comunidade no geral.

Figura 8: Proposta do Grupo 4 (Fachada 2PF Norte-Oeste e Fachada Sul)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUI (2023).

Já o Grupo 6 (Figura 9) optou por trazer mais vida às fachadas, trazendo cores como verde, rosa, azul, laranja e roxo na pintura, essa gama de cores é bem destoante para facilitar a visão de pessoas com daltonismo. Também deram atenção a vegetação e arborização presentes na área externa, ademais investiram em luzes de led para abrigar o edifício em relação ao entorno. Por fim, tem como tema principal o cubo mágico, que além de ser um brinquedo colorido e divertido é um símbolo da lógica, está associado à capacidade humana e às conexões tecnológicas.

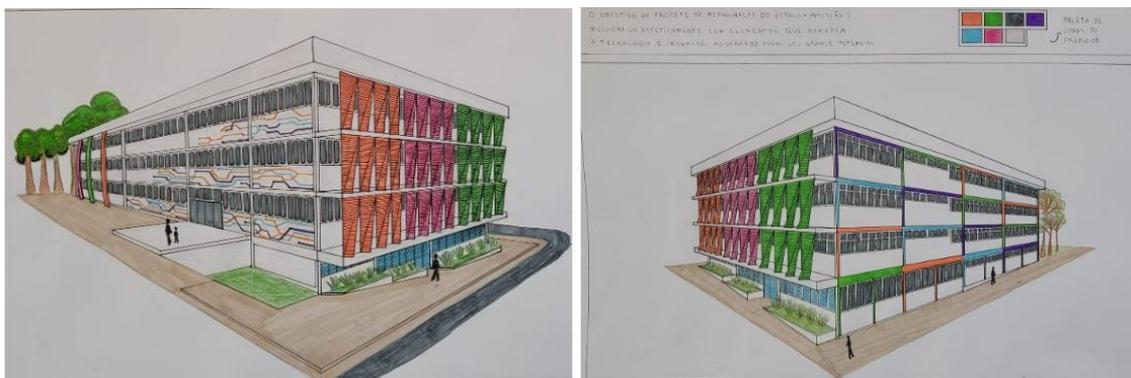
Figura 9: Proposta do Grupo 6 (Fachadas 2PF Norte-Oeste e Oeste-Sul)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUI (2023).

O Grupo 7 buscou inovar no projeto aderindo a três cores principais: o laranja presente no logo do Espaço Mais Inovação, o rosa identifica à tecnologia e o verde remete à sustentabilidade. Na fachada norte incrementou três colunas uma de cada cor, manteve a identificação do espaço e fez uma pintura artística representando linhas de circuito. Na fachada oeste adicionou brises metálicos na vertical para proporcionar maior conforto térmico ao ambiente interno além de aperfeiçoar a estética do edifício. Ademais da fachada sul algumas cores deram um destaque na parede, proporcionando assim uma maior visibilidade para a comunidade.

Figura 10: Proposta do Grupo 7 (Fachada 2PF Norte-Oeste e Oeste-Sul)



Fonte: Curso de Arquitetura e Urbanismo e Curso de Design UNIJUÍ (2023).

Ensinar os acadêmicos através de murais temáticos proporciona aos mesmos planejar um projeto para uma necessidade real, tal desafio apresenta as habilidades necessárias para atuar futuramente na profissão. Ademais, os Projetos Integradores ligam os estudantes a comunidade, além de propiciar esse suporte, produzem em conjunto propostas e projetos. Por fim, o professor provê o ensino essencial ao estudante, e este passa a atuar de forma participativa, sendo assim, torna-se protagonista, aprimora o pensamento crítico e criativo além de, desenvolver as competências: conhecimento, habilidades e atitudes.

A partir da situação-problema, destacam-se diversas habilidades e competências que os alunos têm a oportunidade de desenvolver por meio dessa prática integradora. Algumas das principais aptidões que podem ser adquiridas incluem: a criatividade, o pensamento crítico, a comunicação visual e a sensibilidade ao contexto urbano. Tais conhecimentos específicos revelam-se vantajosos para os futuros profissionais do design e da arquitetura, conferindo-lhes uma qualificação elevada na área. Ao adquirir na prática esses saberes, os estudantes estão mais bem preparados para enfrentar os desafios complexos do campo de atuação, demonstrando uma compreensão aprofundada dos princípios fundamentais que regem o design e a arquitetura.

## Criatividade

A criatividade é a capacidade de gerar ideias, conceitos, ou soluções originais, inovadoras e valiosas. Para Daros (2023) a criatividade é a interligação entre conhecimento acumulado e método, com o propósito de conceber uma solução que proporcione valor. Visto isso, envolve a habilidade de pensar de maneira única, conectar conceitos aparentemente desconexos, e produzir algo novo ou transformador. Estende-se para além das expressões artísticas, abrangendo uma variedade de campos, incluindo ciência, tecnologia, negócios e até mesmo na resolução de problemas cotidianos.

A principal ferramenta utilizada no processo criativo dos projetos é o croqui, que se entende como um desenho à mão livre, ele auxilia a esboçar as ideias no papel de modo fluido, rápido e livre de restrições do campo virtual de representação dos softwares. Sendo assim, para Araújo, Gomes e Landim (2020) a intenção artística do arquiteto ou professor de arquitetura se expressa por meio de ideias criativas manifestadas em esboços ou croquis que, originados da imaginação, possuem uma execução rápida, embora contenham inúmeros detalhes que exigem compreensão por parte do observador. Visto isso, o croqui como forma de expressão é uma linguagem que facilita a comunicação na relação do ensinar-aprender.

Além disso, os mesmos autores afirmam que os croquis exploram a imaginação e fazem uso intensivo da memória, pois toda criação se fundamenta em experiências (Araújo; Gomes;

Landim, 2020, p.4). Para complementar Daros também alega que “a criatividade requer a capacidade de fazer associações entre os conceitos e as ideias, destaca-se o papel relevante do acervo de imagens mentais em dois processamentos psicológicos básicos: recordar uma memória e resolver problemas” (2023, p.17). Em decorrência disso, é possível perceber que a capacidade criativa está intimamente ligada ao vasto repertório de conhecimentos armazenados na memória de longo prazo.

Visto isso, a criatividade desempenha um papel crucial na resolução de problemas complexos, comuns tanto ao design quanto à arquitetura. Ao enfrentar desafios práticos e conceituais, os estudantes precisam pensar de forma inovadora para superar obstáculos, integrando soluções criativas aos processos tradicionais de projeto. Deste modo, “criatividade é resultante de processos cognitivos, ou seja, um fenômeno decorrente do conjunto de funções e comandos emitidos pelo cérebro” (Daros, p.17). Em suma, a promoção da criatividade no preparo dos estudantes contribui de maneira significativa para o mundo do design e da arquitetura. Ademais, a criatividade impulsiona a inovação e o progresso, desempenhando um papel fundamental no desenvolvimento humano e no avanço das sociedades.

### **Pensamento crítico**

Ao desenvolver o pensamento crítico, os acadêmicos obtêm uma perspectiva abrangente, apta a compreender as complexidades do mundo contemporâneo. Essa prática envolve a capacidade de analisar, questionar e avaliar de forma cuidadosa as diversas facetas de um projeto, considerando não apenas as soluções aparentes, mas também as implicações mais profundas. Segundo Oliveira (2020) a formação da base do pensamento crítico ocorre principalmente na escola, por meio do fornecimento de ferramentas essenciais, embora sua evolução seja contínua ao longo da vida, moldada por experiências diversas. Além disso, já no âmbito acadêmico o pensamento crítico desempenha um papel crucial no contexto do design e arquitetura e urbanismo, constituindo-se como uma habilidade fundamental para os futuros profissionais dessas áreas.

No exercício do pensamento crítico, os futuros profissionais são capacitados a considerar as complexidades específicas de cada intervenção. Segundo López, Palet e Olivares (2017) os estudantes adquirem capacidade crítica por meio da expressão de uma aprendizagem ativa, significativa, integrada e colaborativa. Isso implica que, por meio do ensino por competências, os acadêmicos não apenas consideram os aspectos estéticos, mas também refletem sobre as implicações sociais, ambientais e econômicas de suas decisões. Ao adotar essa abordagem, os profissionais em formação se tornam mais conscientes das repercussões de seus projetos, contribuindo para práticas mais éticas e responsáveis em suas carreiras.

Além disso, o pensamento crítico oferece uma base sólida para a resolução de problemas, capacitando os acadêmicos a enfrentar desafios inesperados e a buscar soluções inovadoras. Em vista disso, o ensino por competências favorece a formação de pessoas íntegras e competentes numa sociedade que exige seres empreendedores, ávidos por conhecimento e com capacidade para enfrentar os desafios que o mundo exige (López; Palet; Olivares, 2017). Ao integrar essa prática em sua formação, os futuros profissionais estão preparados para abordar os complexos dilemas que possam surgir em suas carreiras, promovendo uma abordagem mais resiliente e eficaz no campo profissional.

### **Comunicação visual**

Essa competência não apenas facilita a transmissão de conceitos arquitetônicos complexos, mas também oferece aos estudantes a oportunidade de aprimorar suas habilidades de comunicação visual de várias maneiras. Panizza (2004) afirma que o processo de comunicação visual precisa de três elementos distintos: emissor, receptor e mensagem. Além disso, Gallina (2023, p. 80) também afirma que a comunicação visual é vista como “uma disciplina ampla e genérica, que envolve de maneira abrangente toda mensagem expressa por meio de recursos visuais”. Essa habilidade é desenvolvida pelos acadêmicos de design e arquitetura, e representa uma forma de expressão visual que emprega diversas técnicas e linguagens para transmitir mensagens e ideias diretamente no espaço público.

No contexto da arquitetura e urbanismo, a comunicação visual desempenha um papel crucial na apresentação e compreensão de projetos. Utilizando ferramentas visuais, como maquetes, desenhos e representações gráficas, os acadêmicos podem traduzir conceitos abstratos em formas tangíveis, permitindo uma comunicação eficaz com outros profissionais e o público em geral. Essa habilidade não só contribui para a clareza na transmissão de ideias, mas também fortalece a capacidade dos estudantes de influenciar e inspirar através da linguagem visual. Já na área profissional de Design Gráfico, Gallina (2023, p. 86) ressalta que:

O arquiteto que pretende atuar nesta área deve saber dos elementos que compõem um sistema de identidade visual – marca, cores, tipografia e grafismos – através de estudos paralelos ou cursos complementares. Uma postura proativa e interessada é fundamental, pois o conhecimento deve ser construído pelo viés do Design Gráfico aplicado em ambientes tridimensionais.

Além disso, a comunicação visual nas disciplinas de design e arquitetura vai além da apresentação de projetos. Envolve também a interpretação e análise visual do entorno construído, capacitando os acadêmicos a compreender e comunicar as características estéticas, funcionais e culturais de diferentes espaços. Visto isso, Panizza (2004, p. 26) afirma que a “comunicação visual é tão dinâmica quanto a sociedade que a utiliza, e deve observar os fatos através de vários pontos de vista, a fim de ter em mãos os instrumentos necessários para encontrar o meio mais eficaz de transmitir uma mensagem”. Dessa forma, a habilidade de efetivar a comunicação visual não apenas aprimora a expressão pessoal, mas também promove uma compreensão mais profunda e contextualizada do ambiente arquitetado.

### Sensibilidade ao contexto urbano

Jardim e Paese afirmam que a palavra “estética” significa “sensibilidade” e “a sensibilidade só é possível quando o observador se permite contemplar a arte a partir da sua própria subjetividade” (2018, p. 15). A capacidade de sensibilidade ao contexto urbano, desenvolvida pelos acadêmicos de design e arquitetura, representa um aspecto fundamental de sua formação. Ao longo do projeto, os estudantes adquirem uma apreciação mais profunda da interação entre a arquitetura e o ambiente urbano circundante. Eles exploram como os projetos arquitetônicos não apenas coexistem, mas também contribuem para a identidade e dinâmica das cidades. Essa sensibilidade permite aos acadêmicos não apenas criar estruturas isoladas, mas integrar de maneira consciente suas intervenções no tecido urbano.

A compreensão do contexto urbano vai além da estética e funcionalidade dos edifícios. Os acadêmicos desenvolvem uma perspicácia para reconhecer as nuances sociais, culturais e

históricas que permeiam o ambiente urbano. Além disso, compreendem melhor como funciona o urbanismo na contemporaneidade e descobrem que:

Os melhores exemplos de cidades contemporâneas são aquelas que conseguem, ao mesmo tempo, abrigar com qualidade a sua população, evitando os problemas de superpopulação, e apresentar espaços públicos de qualidade para que essa população possa se encontrar e desfrutar da cidade (Galinatti; Scopel; Souza, 2021, p. 327).

Com base nessa afirmação, isso implica aos estudantes considerar não apenas o espaço construído, mas também as comunidades que o habitam. Ao integrar essa sensibilidade ao contexto urbano em seus projetos, os estudantes são capacitados a criar soluções arquitetônicas e urbanísticas mais holísticas, alinhadas às necessidades e aspirações das comunidades locais. Além disso, a sensibilidade ao contexto urbano não apenas molda a abordagem dos acadêmicos em relação à criação de espaços, mas também influencia suas perspectivas sobre sustentabilidade e resiliência urbanas.

Segundo Galinatti, Scopel e Souza (2021) a busca por projetos que causem impacto mínimo no meio ambiente circundante é uma tendência predominante globalmente, embora a sua implementação seja complexa e, muitas vezes, paradoxal. Visto isso, ao compreender como a arquitetura pode ser um agente transformador no ambiente urbano, os estudantes se tornam defensores de práticas que promovem cidades mais inclusivas, resilientes e adaptáveis às demandas em constante evolução da sociedade contemporânea. Ao realizar esses projetos, os acadêmicos desenvolvem habilidades técnicas, fomentam uma abordagem crítica e inovadora na resolução dos problemas projetuais. Além disso, a incorporação desses saberes específicos capacita os futuros profissionais a contribuírem de maneira significativa para o avanço e a evolução contínua das práticas no campo do design e da arquitetura. Dessa forma, essa formação sólida não apenas enriquece o repertório individual, mas também amplia as possibilidades de impacto positivo e sucesso profissional nesses setores dinâmicos e em constante transformação.

## CONCLUSÃO

A educação tem desempenhado um papel crucial na evolução do homo sapiens ao longo da história, permitindo o aprendizado e o desenvolvimento através do raciocínio. Desde a observação e imitação do cotidiano, surgiram estratégias de sobrevivência e formas de comunicação que possibilitaram a transmissão do conhecimento ao longo das gerações. Atualmente, a educação é uma parte essencial da vida, iniciando na família e estendendo-se ao ambiente escolar desde a infância, adaptando-se ao contexto sociocultural e requisitos da sociedade. Com a evolução dos meios de trabalho, houve uma transformação no tratamento das qualificações profissionais, valorizando não apenas o conhecimento técnico, mas também as habilidades comportamentais.

A competência profissional, representada pela sigla CHA (Conhecimento, Habilidade e Atitude), tornou-se crucial no mercado, impulsionada pela evolução tecnológica e pela crescente demanda por profissionais competentes. Esse cenário demandou mudanças no sistema de ensino, colocando o protagonismo do estudante como foco central, incentivando uma abordagem que não apenas adquire conhecimento, mas o aplica significativamente na prática. No contexto do ensino de arquitetura e urbanismo, o uso de croquis oferece aos estudantes flexibilidade na elaboração de projetos, promovendo a liberdade de expressão e a difusão de ideias, enriquecendo

a criatividade. Essa prática, realizada em grupo, desafia os acadêmicos a desenvolverem projetos conjuntos, fortalecendo a comunicação e gerenciando ansiedades inerentes à tarefa.

A utilização de murais temáticos realizada pelos acadêmicos da Unijuí, proporciona uma oportunidade valiosa para planejar projetos voltados para necessidades reais, conectando os estudantes à comunidade e preparando-os para demandas profissionais futuras. Diante da situação-problema, destaca-se a oportunidade de desenvolver habilidades e competências através de práticas integradoras, como criatividade, pensamento crítico, comunicação visual e sensibilidade ao contexto urbano. Essas aptidões específicas conferem uma vantagem significativa aos futuros profissionais do design e da arquitetura, capacitando-os com uma qualificação elevada na área. Em síntese, a educação, ajustando-se às demandas da sociedade e do mercado, desempenha um papel crucial na formação de profissionais competentes e preparados para novos desafios.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Adriana Castelo Branco Ponte de; GOMES, Cibele de Oliveira Parreiras; LANDIM, Camila Bandeira Pinheiro. **O Croqui no Processo Criativo e no Ensino do Projeto de Arquitetura**. Brasília, 2020. Disponível em: <https://enanparq2020.s3.amazonaws.com/MT/22038.pdf>. Acesso em: 17 dez. 2023.

BAROLLI, Elisabeth; VILLANI, Alberto. **O trabalho em grupos no laboratório didático: reflexões a partir de um referencial psicanalítico**. [S. l.], 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/rNsSpHDjHFvIHcrhB6dn5fw/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 12 nov. 2023.

DAROS, Thuinie. **Mentalidade Criativa: Preparando Estudantes para Serem Inovadores e Resolutivos**. (Série Desafios da Educação). [Digite o Local da Editora]: Grupo A, 2023. E-book. ISBN 9786559760336. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786559760336/>. Acesso em: 17 dez. 2023.

DIAS, Isabel Simões. **Competências em Educação: conceito e significado pedagógico**. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional, SP. Volume 14, Número 1, Janeiro/Junho de 2010: 73-78. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/XGgFPxFAQ55xZQ3fXxctqSTN/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 nov. 2023.

GALINATTI, Anna C. M.; SCOPEL, Vanessa G.; SOUZA, Dulce A.; et al. **Teoria da Arquitetura e da Cidade**. Porto Alegre: SAGAH, 2021. E-book. ISBN 9786556900940. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786556900940/>. Acesso em: 22 dez. 2023.

GALLINA, Jorge G. **Como aplicar comunicação visual na arquitetura: Conceitos, referências e diretrizes para arquitetos**. arq.urb. [S. l.], n. 36, p. 79-87, 2023. DOI: 10.37916/arq.urb.vi36.601. Disponível em: <https://revistaarqurb.com.br/arqurb/article/view/601>. Acesso em: 18 dez. 2023.

GAMES, Luciano. Série Educação - Psicologia da Educação. Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo GEN, 2013.

GIL, C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6a Edição. São Paulo. Atlas, 2017.

JARDIM, Mariana C.; PAESE, Celma. Estética (Arquitetura). **Grupo A**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. E-book. ISBN 9788595024175. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788595024175/>. Acesso em: 22 dez. 2023.

LÓPEZ, Susana Núñez; PALET, José-Enrique Ávila; OLIVARES, Silvia-Lizett Olivares. **O desenvolvimento do pensamento crítico em estudantes universitários por meio da aprendizagem baseada em problemas**. Cidade do México: Rev. Iberoam. educ. super vol.8 no.23, Outubro 2017. Disponível em: [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-28722017000300084&lng=es&nrm=iso&tlng=es#aff1](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722017000300084&lng=es&nrm=iso&tlng=es#aff1). Acesso em: 18 dez. 2023.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Mesquita de. **A Importância do Ensino/Aprendizagem de Artes Visuais na Educação Básica para a Construção do Pensamento Crítico**. 2020. Monografia de Especialização (Programa de Pós-Graduação em Artes) - Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, Escola de Belas Artes - EBA, 2020. Disponível em: [https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/37247/1/TCC%20marcus\\_oliveira%20-%20UFMG.doc.pdf](https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/37247/1/TCC%20marcus_oliveira%20-%20UFMG.doc.pdf). Acesso em: 18 dez. 2023.

PANIZZA, Janaina Fuentes. **Metodologia e processo criativo em projetos de comunicação visual**. 2004. Dissertação (Mestrado em Relações Públicas, Propaganda e Turismo) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2004. doi:10.11606/D.27.2004.tde-04082006-120606. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27148/tde-04082006-120606/publico/metodo-criatividade.pdf>. Acesso em: 18 dez. 2023.

SCHWERZ, Luciana. **Ijuí: Sua história e sua arquitetura pelo olhar a fotografia**. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br:8443/xmlui/bitstream/handle/123456789/2740/TCC%20Luciana%20Schwartz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 28 set. 2023.

UNIJUI. **Espaço + Inovação possibilita acesso à tecnologias a toda comunidade**. Disponível em: <https://www.unijui.edu.br/comunica/institucional/38220-espaco-inovacao-possibilita-acesso-a-tecnologias-a-toda-comunidade>. Acesso em: 03 out. 2023.

UNIJUI. **Sobre a Unijuí**. Disponível em: <https://www.unijui.edu.br/institucional/sobre-a-unijui>. Acesso em: 12 nov. 2023.

| **Submetido em:** 09/01/2024  
| **Aprovado em:** 05/03/2024  
| **Publicado em:** 15/11/2024