

PENSAR A HABITAÇÃO, DENTRO DA HABITAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA PROJETUAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

THINKING ABOUT HOUSING, WITHIN THE HOUSE: A DESIGN EXPERIENCE IN A PANDEMIC CONTEXT

Gabriela Pereira Carneiro¹, Simone Barbosa Villa¹, Sâmara Cristine Pereira Lima¹, Anamaria Ribeiro de Lima Carvalho¹

RESUMO:

Desde fevereiro de 2020, grande parcela da população brasileira se viu condicionada ao isolamento social em suas casas, em função da pandemia viral causada pelo COVID-19, acarretando o surgimento de conflitos e inadequações nas habitações. Nesse cenário, o grupo [MORA] Pesquisa em Habitação tem buscado compreender e propor soluções mais adequadas frente a esse novo desafio através de experiências metodológicas de pesquisa e de ensino. Este artigo objetiva discutir os principais resultados de um Workshop Projetual Online imersivo, notadamente os aspectos metodológicos da atividade remota, onde foram experimentados processos colaborativos inovadores envolvendo alunos de graduação e pós-graduação. Descreve o processo de criação da atividade com um ato projetual em si, analisa a maneira como os exercícios propostos foram apropriados e propõe direcionamentos para a estruturação deste tipo de atividade. O projeto da atividade, neste caso, compreendeu a criação de condições favoráveis para que o processo criativo ocorresse de forma remota e imersiva, a partir da exploração de movimentos de colaboração com ênfase na externalização do pensamento, organização de ideias e troca constante entre os envolvidos no processo. Como resultado são analisadas as diferentes maneiras como cada atividade foi apropriada pelos grupos a partir das cinco propostas projetuais resultantes do processo, de forma a ressaltar a importância da aplicação de atividades semiestruturadas em workshops remotos. Pretende-se assim, contribuir para uma reflexão embasada sobre os processos de ensino-aprendizagem em projeto nas áreas de Arquitetura e Design.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino de Projeto; Habitação; Impactos de COVID-19; Processos Colaborativos Imersivos.

ABSTRACT:

Since February 2020, the majority of the Brazilian population has been conditioned to social isolation in their homes, due to the viral pandemic caused by COVID-19, leading to the emergence of conflicts and inadequacies in housing. In this scenario, [MORA] Housing Research group has sought to understand and propose more adequate solutions to this new challenge through methodological research and teaching experiences. This article aims to discuss the main results of an immersive Online Design Workshop, notably the methodological aspects of remote activity, where innovative collaborative processes involving undergraduate and graduate students were experimented. It describes the process of creating the activity with a design act in itself, analyzes how the proposed exercises were appropriated and proposes directions for structuring this type of activity. The project of the activity, in this case, comprised the creation of favorable conditions for the creative process to take place remotely and immersive, from the exploration of collaborative movements with an emphasis on the externalization of thought, organization of ideas and constant exchange between those involved in the process. As a result, it is analyzed the way in which each activity was appropriated by the groups, taking as a starting point the five projects derived from the proposed process. It is intended, therefore to contribute to a grounded reflection on the teaching-learning processes in project based activities in the areas of Architecture and Design.

KEYWORDS: Design Teaching; Housing; Impacts of COVID-19; Immersive Collaborative Processes.

How to cite this article:

CARNEIRO, G. P.; VILLA, S. B.; LIMA, S. C. P.; CARVALHO, A. R. L. Pensar a Habitação dentro da Habitação: uma experiência projetual em tempos de pandemia. *Gestão & Tecnologia de Projetos*. São Carlos, v17, n3, 2022. <https://doi.org/10.11606/gtp.v17i3.187987>

¹Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Fonte de Financiamento: Bolsa Produtividade PQ 2 – CNPq; PIBIC/CNPq/UFU.

Conflito de Interesse: Declaramos não haver conflitos de interesse.

Ética em Pesquisa: Declaramos não haver necessidade.

Submetido em: 30/07/2021
Aceito em: 15/09/2022

INTRODUÇÃO

Desde fevereiro de 2020 o Brasil se vê surpreendido pela pandemia viral, o novo coronavírus, que atingiu a maioria da população mundial, impactando rigorosamente a forma de morar em todo o mundo. Infelizmente os impactos decorrentes da pandemia são enormes em diversas áreas, além do principal, que tem sido a morte de 488 mil brasileiros até o momento, número esse que lamentavelmente cresce a cada dia. Por outro lado, as vacinas, que são fundamentais para o enfrentamento da pandemia, não dispensando a continuidade de outras medidas não farmacológicas já utilizadas (GUIMARÃES, 2020), anda a passos lentos no país, alcançando em 14/06/2021 apenas 11,21% da população (Consórcio de veículos de imprensa, 2021). Nesse cenário, o distanciamento social e o uso de máscaras têm sido as principais formas de retardar a velocidade de contágio da doença e evitar o colapso ainda maior no sistema de saúde.

Desde a origem da pandemia no país, evitar a propagação do vírus impôs a todas as pessoas condições que diminuem o contato social e, para aquelas cuja condição socioeconômica permitiu (SANTOS, 2020), aumentaram o tempo de permanência em casa. Uma grande parcela da população se viu e se vê condicionada ao isolamento social em suas casas, desde fevereiro de 2020, movimento esse que tem acarretado o surgimento de novos problemas e evidenciado outros já existentes nas habitações, incluindo impactos na saúde mental dos moradores (AMERIO, 2020). De forma repentina, “as atividades da vida cotidiana passam a se realizar dentro da casa e não mais a partir da casa como o nó que liga e de onde se criam e se direcionam os fluxos cotidianos” (CARLOS, 2020, p.12).

Nesse contexto, evidenciam-se os principais aspectos da habitação nos quais o impacto da pandemia se faz presente de forma significativa. O trabalho e estudo em casa, os novos padrões de consumo e consciência ambiental, os novos usos, hábitos de higiene e alimentação, a influência e necessidade da tecnologia no espaço doméstico, a relação da moradia com o entorno (cidade, bairro, vizinhos), as noções de privacidade e interação, entre outros, são de forma geral, atributos ou questões que se mostraram mais relevantes aos moradores no contexto da pandemia (VILLA et. al., 2020; VILLA et. al., 2021).

Novos modos de viver e de se relacionar no espaço doméstico são presenciados diariamente, apesar do impacto acontecer de forma diferenciada em cada contexto habitacional. De alguma maneira a vida, o cotidiano e as percepções da vida urbana estão sendo alteradas e conseqüentemente o papel da casa na vida das pessoas. Em função disso, evidencia-se a necessidade de analisar e discutir novos processos projetuais onde o ato de projetar se desloca a partir da casa e sobre a casa, buscando um olhar estruturado para a habitação e a necessidade de métodos para exercitar este olhar.

O trabalho aqui apresentado se insere em um projeto de pesquisa maior intitulado “[BER HOME] Resiliência no ambiente construído em habitação social: métodos de avaliação tecnologicamente avançados”, que objetiva avaliar os fatores que constituem a resiliência no ambiente construído em habitações sociais brasileiras identificando seus principais atributos projetuais. Desenvolvido no [Mora] Pesquisa em Habitação, grupo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design (FAUeD) da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). O trabalho se constituiu em duas partes:

(i) Desenvolvimento e aplicação de questionários de Avaliação Pós-Ocupação¹ (APO) visando a identificação dos impactos, vulnerabilidades e capacidades adaptativas incidentes na

¹ Questionário Digital - Impactos da Pandemia COVID-19 na Habitação. Para maiores informações ver em: <https://morahabitacao.com/2020/08/12/impactos-da-pandemia-covid-19-na-habitacao/>, Acesso em 06/02/2022. Para a pesquisa aqui apresentada, foi utilizada uma ferramenta aprovada pelo Conselho de Ética em Pesquisa - CEP, protocolo de nº 20239019.5.0000.5152, com 468 coletas.

habitação no contexto da pandemia. A APO é considerada uma ferramenta relevante na obtenção de dados consistentes relativos ao ambiente construído e na identificação de impactos em que o meio está sujeito, suas fragilidades, recursos e potencialidades (MALLORY-HILL; PREISER; WATSON, 2012; ONO et al., 2018; STEVENSON, 2019). O questionário analisou a moradia em dois cenários: antes e durante a pandemia com perguntas sobre informações gerais e seis temas específicos: bem-estar, acessibilidade, flexibilidade, engajamento, conforto ambiental e adequação ambiental. Os dados obtidos por essa etapa serviram de base fundamental para a etapa seguinte;

(ii) Desenvolvimento de Workshop Projetual Online², para discutir e complementar os resultados do questionário, realizado pelo grupo [MORA] Pesquisa em Habitação, objeto de análise deste artigo.

O presente artigo tem como objetivo discutir os principais resultados do Workshop Projetual Online (item ii), enfocando os aspectos metodológicos da atividade online, contribuindo para uma reflexão mais aprofundada sobre os processos de ensino-aprendizagem em projeto nas áreas de Arquitetura e Urbanismo e Design. Também pretende-se discutir os movimentos adaptativos na forma de ensinar/aprender o projeto, frente às constantes mudanças sociais, culturais e econômicas da sociedade, assim como nas novas maneiras de comunicação e produção de conhecimentos decorrentes do desenvolvimento tecnológico contemporâneo. Somado a estes questionamentos, no ano de 2020, houve uma súbita alteração de nossas rotinas de ensino, que permitiram potencializar e materializar processos de reflexão e adaptação em curso, em virtude das medidas de isolamento social impostas pela pandemia da Covid-19 e a necessidade de trazer a sala de aula para dentro do computador. Espera-se assim, oferecer uma contribuição social e acadêmica, uma vez que esta pesquisa embasa com rigor futuros trabalhos sobre as questões aqui tratadas.

O PROCESSO PROJETUAL

Falar sobre métodos e processos projetuais significa lançar um olhar cuidadoso para o que fazemos e como fazemos, ou seja, é importante analisar não apenas os produtos gerados, mas também os processos que os geram (DUBBERLY, 2004). Segundo Cross (2007, p.1), foi a partir da Segunda Guerra Mundial que os processos criativos de solução de problemas, denominados processos de design, convergiram em um campo de investigação a ser estudado empiricamente. A primeira edição da *Design Methods Conference* (Londres, 1962), teve o papel de marcar a junção de diversos movimentos que já vinham acontecendo e que buscavam abarcar cientificamente a complexidade crescente dos problemas enfrentados na época. Entre estes campos, destacam-se, entre outros, os métodos aplicados na pesquisa operacional, a cibernética, o gerenciamento de tomadas de decisão e a crescente utilização de recursos computacionais para a solução de problemas (DUBBERLY, 2004; CROSS, 2007).

Ainda segundo Cross (2007), a primeira geração do movimento de investigação sobre métodos em design foi amplamente criticada, inclusive por seus próprios pioneiros (ALEXANDER, 1971; JONES, 1977), por se configurar como uma tentativa de codificar o processo de design e apresentá-lo como um método científico. A impossibilidade de precisar um processo científico de design era resultado, segundo Rittel e Webber (1977), do fato de que os problemas cujos recortes envolvem questões sociais, não são passíveis de serem definidos e entendidos de maneira lógica, objetiva e consensual. Os autores denominam estes como problemas mal definidos (*wicked problems*), para os quais a informação necessária para entender o problema depende das ideias pré-estabelecidas para resolvê-lo. Para estes casos, o processo necessário

² Nome da disciplina: PPGAU 21F - Tópicos Especiais em Arquitetura e Urbanismo: Workshop Impactos da Covid19 na Habitação (PPGAU/FAUeD/UFU).

acaba sendo cíclico e argumentativo, ou seja, entender e resolver o problema andam juntos, de forma que cada nova informação depende do atual entendimento do problema resultante das últimas questões que foram levantadas (RITTEL, WEBBER, p.161). Os problemas, quando entendidos desta forma, não são passíveis de serem resolvidos da forma correta ou errada, resultando em sim ou não, verdadeiro ou falso. O que é possível avaliar da solução é o grau de satisfação - muito, pouco, suficiente - relativa aos critérios e pontos de vista estabelecidos que, inclusive, são sempre passíveis de serem questionados.

Este entendimento dos problemas como algo que, por sua natureza, é mal definido (*ill defined*), reverberou diretamente nas teorias que buscavam sistematizar os princípios dos processos criativos e caracterizou o que Cross (2007) denomina como segunda geração dos estudos sobre métodos e processos em design, na qual ele se inclui. Neste contexto, Lawson (1980), propõe uma compreensão do processo de design enquanto negociação constante entre problema e solução, um sempre influenciando o outro, atravessados por constantes movimentos de análise, síntese e avaliação. De forma complementar, Schön (1983) elabora a ideia de um processo de design baseado na reflexão-na-prática, com a inclusão de novos entendimentos, a partir da ação, em práticas posteriores. Esta abordagem de Schön é apresentada em contraposição a outro tipo, que ele identifica, baseada na racionalidade técnica, na qual a prática se resume à aplicação de procedimentos técnicos e bem definidos (SCHÖN, 1983, p.50).

Em geral, o que pode ser observado nesta segunda geração, é a definição de um campo do conhecimento relacionado ao design que busca, até os dias de hoje, entender a natureza dos processos criativos (CROSS, ed., 1984). Este campo, inclui no seu escopo as ações práticas que precisam integrar e sintetizar ideias vagas e precisas, pensamento sistemático e caótico, imaginativo e calculista, tudo ao mesmo tempo. Neste sentido, as disciplinas que incorporam "processos de design" são aquelas que buscam gerar soluções que sejam técnicas, bonitas, práticas e imaginativas, além de buscar impactar a qualidade da vida nos contextos nos quais são realizadas as intervenções, independente da escala (LAWSON, 1980).

Métodos e ferramentas

Para que um processo seja viabilizado na prática, diversas estratégias podem ser adotadas, de acordo com as habilidades dos profissionais envolvidos, os contextos de intervenção e a natureza do produto pretendido. Neste cenário, com a intenção de organizar os recursos de pensamento, reflexão e ação, Vassão (2010) elabora a ideia de metadesign. Para além do processo de projeto, o termo é mobilizado pelo autor para designar a aplicação crítica dos processos de formalização, ou seja, ele identifica e propõe uma categorização do ferramental abstrato que pode ser utilizado para abrir e intervir na complexidade do mundo contemporâneo.

Vassão (2010) classifica as ferramentas de pensamento em quatro grupos: abstração, diagramas, procedimentos e emergência. A abstração inclui tudo o que tem a ver com nomear, agrupar, classificar, e organizar de modo abstrato. Os diagramas incluem o que tem a ver com a visualização e organização espacial/objetual, com esquemas e conectividade. Os procedimentos incluem o que tem a ver com compor coisas a partir de regras, ou seja, criar sistemas que geram sistemas. Emergência tem a ver com aceitar e promover a emergência, o inesperado, projetar sem saber o resultado, limitando o controle das coisas e processos. De forma geral, esta organização amplia o entendimento do que é o ferramental disponível para os profissionais que lidam com problemas mal definidos, de forma reflexiva e dialógica, e abre caminho para sua aplicação crítica e consciente.

Para além das ferramentas de pensamento, os designers, em geral, expressam suas ideias de uma forma extremamente visual e gráfica (LAWSON, 1980, p.13). Para Dix e Gongorra (2011) a externalização do pensamento é fundamental para abarcar a complexidade inerente aos

processos e aos problemas com os quais os profissionais ligados ao design lidam. Ao observar designers em ação, Cross (2011) pode constatar a importância da externalização como suporte no processo argumentativo e reflexivo tanto no trabalho em grupo, quanto no trabalho individual dos designers. Desta forma, entende-se que é na externalização do pensamento, do processo, dos produtos, do problema e das ideias, que ocorre a ligação entre o conhecimento tácito, intuitivo e o conhecimento explícito e racional, ou seja, onde a ação intuitiva se torna objeto de reflexão analítica, no que tange o processo criativo. (DIX, GONGORRA, 2011).

Como parte das inúmeras estratégias de externalização, a produção coletiva de diagramas no processo projetual, exerce múltiplas funções no que tange o compartilhamento de ideias, entendimentos coletivos e a coordenação do trabalho. Segundo Kalbach (2017), existem inúmeros diagramas e mapeamentos já sistematizados (Fig. 1), que tomam partido de diferentes configurações (Fig. 2) e buscam servir como base para estimular a conversa e uma reflexão mais profunda dos problemas levantados, além de alinhar a visão geral comum do andamento do projeto. O autor busca, então, extrair alguns princípios que regem estes diagramas, os benefícios em utilizá-los e qual o caminho para que estratégias diagramáticas autorais possam ser desenvolvidas, de acordo com o escopo do projeto.

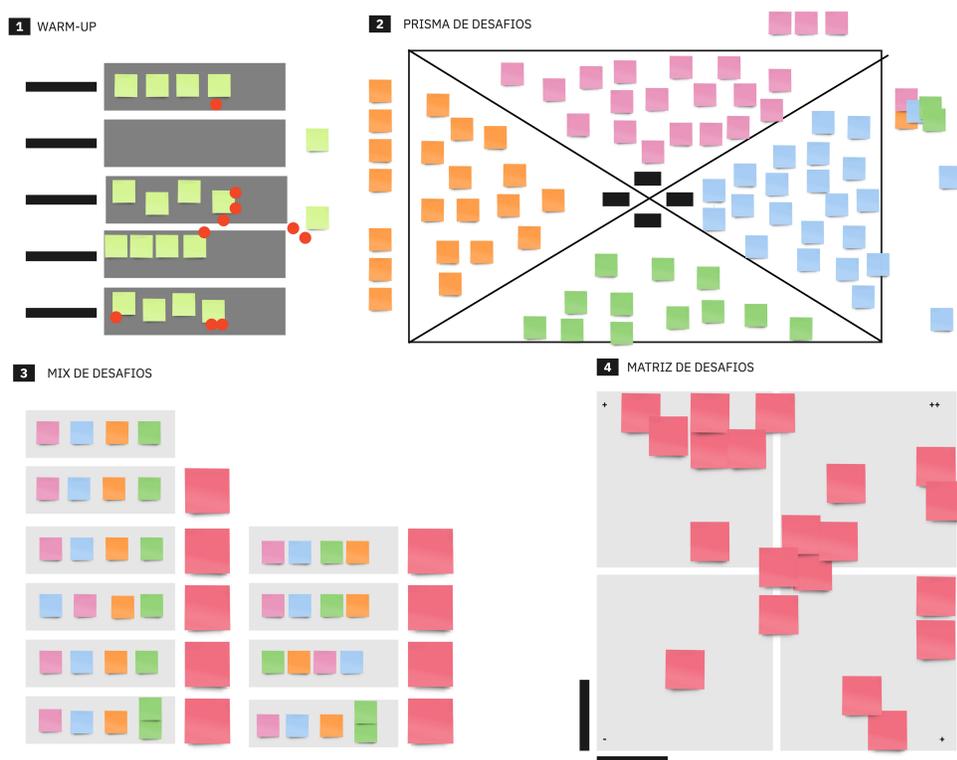


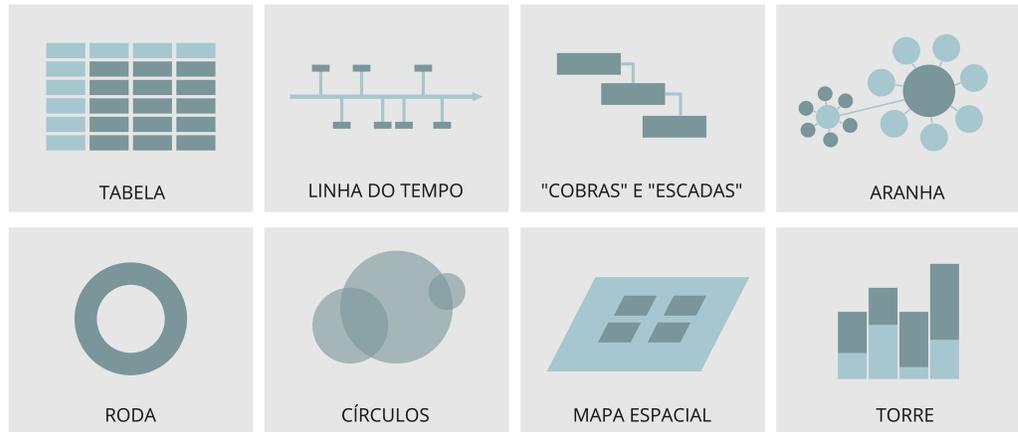
Figura 1. Exemplo de esquema gráfico resultante da utilização de diferentes ferramentas diagramáticas para externalização e alinhamento de ideias e percepções nas fases iniciais de um projeto.

Fonte:
Autores, 2021.

Assim, para o desenvolvimento de um workshop semi imersivo remoto cujo objetivo foi elaborar um projeto sobre a habitação em tempos de pandemia a partir da casa, destaca-se a importância de um cuidadoso planejamento prévio. Quando o processo de projeto é realizado de forma remota, alguns desafios são adicionados à equação de como desenhar a experiência de descoberta, aprendizagem e projeção. Momentos síncronos e assíncronos, atividades individuais e em grupo, movimentos de trabalho livres e estruturados, são articulados de forma a possibilitar a troca e criação de forma efetiva, conduzindo os participantes por um procedimento pré-concebido e ao mesmo tempo permitindo a emergência de caminhos e apropriações singulares. É a partir deste conjunto conceitual que o workshop, objeto de investigação deste artigo, foi proposto e realizado.

Figura 2. Algumas possibilidades para a construção de diagramas de compartilhamento para serem explorados em momentos de análise, síntese e proposição projetual.

Fonte:
AUTORES, 2022,
adaptado de KALBACH,
2017, p. 164.



METODOLOGIA

A intenção de realizar o Workshop Projetual Online para propor alternativas para a habitação, a partir do impacto da pandemia causada pelo SARS-CoV-2 (vírus da Covid-19), surgiu poucos meses depois do primeiro caso relatado no Brasil. Quando foi percebido que a reclusão duraria mais que três meses e que, na verdade, não havia previsão de vacina ou de retorno completo das atividades, julgou-se importante a mobilização de estudantes de arquitetura e design para refletir sobre a moradia naquele momento. Foi consensual a importância desta discussão enquanto as restrições ainda estavam em vigor, a partir da constatação do contexto único que estava colocado. O workshop foi então realizado em agosto de 2020, seis meses depois do primeiro caso relatado no Brasil, quando foram contabilizadas 100 mil mortes, segundo o Portal de Notícias G1 em 20 de agosto de 2020, com a média diária de aproximadamente 850 óbitos.

A primeira estrutura pensada foi um workshop concentrado em dois dias inteiros de atividades para mapear os impactos e propor alternativas. Logo ficou claro que a transposição de um modelo imersivo tradicional, como é aplicado no modo presencial, seria complicada e tornaria difícil a adesão dos alunos. Na forma presencial em um tradicional workshop, as pessoas se reúnem em um mesmo local, em curto espaço de tempo, com dedicação exclusiva para discutir questões que necessitam de soluções e posteriormente propor alternativas. Para transpor a metodologia inicial foi realizada uma análise (Tabela 1) a fim de entender qual seria a melhor estratégia para adaptar a intenção inicial ao formato remoto, otimizando o tempo, aproveitando as oportunidades que o modo remoto proporciona e garantindo a adesão de todos os participantes até o final da experiência pedagógica.

Por fim, estabeleceu-se que o workshop ocorreria com o engajamento dos alunos ao longo de duas semanas. Neste intervalo, foram propostos 6 encontros síncronos de duas horas cada, com a presença das facilitadoras e convidados/as, acrescidos de carga horária para o trabalho assíncrono, para os grupos gerenciarem de acordo com a programação e o andamento de cada projeto. Para organizar o workshop, foram estruturados três movimentos: investigação, reflexão e proposição e para cada um deles foram propostos exercícios semiestruturados, em um total de oito atividades distribuídas ao longo das duas semanas.

	Workshop imersivo presencial	Workshop semi-imersivo remoto
Participantes	Limitação da adesão de diferentes localidades	Maior possibilidade da adesão de diferentes localidades
Espaço Físico	Mesmo espaço físico, preparado para as atividades	Locais distintos, sem controle das condições
Atividades	Síncronas e presenciais	Alternância entre síncronas e assíncronas, sempre remotas
Colaboração	Compartilhamento de materiais, papéis e pranchetas	Compartilhamento de espaços online para colaboração
Tempo	Condensado	Fragmentado
Dedicação	Exclusiva	Compartilhada com atividades cotidianas e de trabalho
Facilitação	Presença em tempo integral, maior controle dos encaminhamentos, intervenções espontâneas	Presença em horários combinados, menor controle dos encaminhamentos, intervenções programadas

Tabela 1. Análise comparativa entre um workshop presencial e remoto.

Fonte: Autores, 2021.

Para viabilizar a interação entre os participantes, diminuir a distância física e possibilitar a criação de vínculos foram utilizadas duas plataformas digitais. O Microsoft Teams³ foi adotado como suporte didático e organizacional para a comunicação e organização do evento. A plataforma Miro⁴ foi definida para propiciar uma experiência de criação colaborativa e processual de quadros conceituais, mapas mentais, *moodboards*, diagramas como também o encaminhamento das soluções projetuais. Além destas, os alunos ficaram livres para estabelecerem outros tipos de trocas, de acordo com a necessidade do projeto.

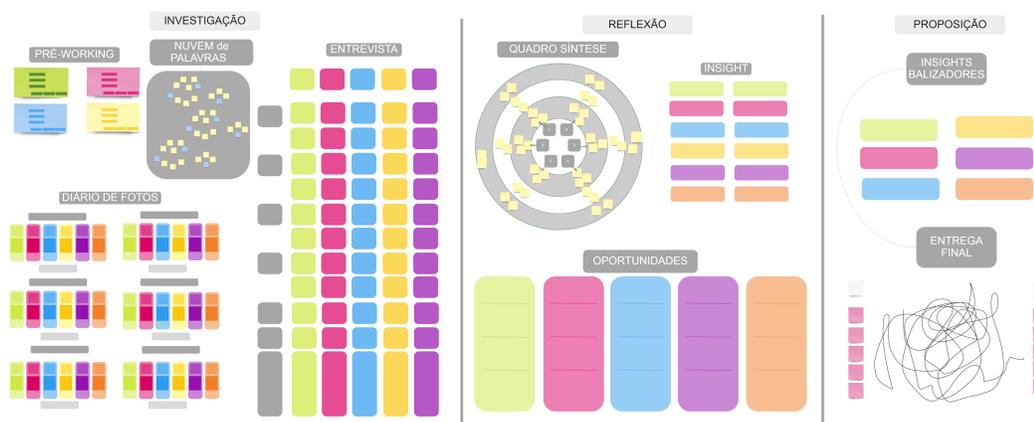


Figura 3. Esquema gráfico do protótipo das atividades, desenvolvido em ambiente online de colaboração para conceber o workshop.

Fonte: Comissão Organizadora do Workshop. Adaptado pelos Autores, 2021.

Vale ressaltar, que o Miro também foi utilizado como ferramenta de estudo e planejamento do Workshop desde os primeiros momentos, para a definição da metodologia e das atividades, marcando o ritmo e definindo as características do trabalho de maneira coletiva e não presencial. Todas as atividades propostas para o workshop foram previamente prototipadas pela equipe⁵ que concebeu e produziu o evento (Fig. 3). No caso do projeto de dinâmicas colaborativas, os protótipos consistem na exploração de possibilidades diagramáticas para os exercícios propostos, levando sempre em consideração o objetivo de cada atividade e que seriam posteriormente apropriados pelos grupos. Assim, o que poderia ser uma sala de aula

³ Plataforma disponível em: <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/log-in>. Acesso em: 20/10/2021.

⁴ Plataforma disponível em: <https://miro.com/login/>. Acesso em: 20/10/2021.

⁵ A comissão organizadora do Workshop foi composta por: Simone Barbosa Villa, Gabriela Pereira Carneiro, Nathalia Lya de Melo Carvalho, Nayara Leonel Miranda e Raphaela Ferreira.

com cartazes, discussões e rabiscos no quadro negro, tornam-se virtualmente possível com utilização programada dos recursos da plataforma.

MOVIMENTOS E ATIVIDADES PROPOSTAS

A experiência projetual, proposta pelo workshop, consistiu em oito exercícios distribuídos em três movimentos (Fig. 4). Para o primeiro movimento, de **investigação**, foram elaboradas quatro atividades, com o objetivo de entender o problema posto a partir de diferentes perspectivas. A intenção foi entender sobre a casa e a relação das pessoas com a moradia durante a pandemia, partindo da própria experiência para depois ampliar este olhar para incluir outras narrativas. O segundo movimento, de **reflexão**, tratou da transição do problema para a proposta e, com dois exercícios, teve como objetivo conduzir os participantes no caminho de olhar para os dados e informações levantados, gerar entendimentos e variação de propostas e possibilidades projetuais. O terceiro movimento, de **proposição**, composto por duas atividades, compreendeu o refinamento de uma solução por grupo para discutir a questão da habitação em tempos de pandemia. Durante toda a experiência foi esclarecido que as atividades propostas, possuíam o papel de disparadoras, e não limitadoras, das trocas entre os participantes. A seguir são detalhados os oito exercícios que compuseram o workshop.

Figura 4.
Movimentos
propostos para o
workshop.

Fonte:
Autores, 2021.



A primeira atividade, parte do movimento investigativo, foi denominada “Perfil” e teve a função de gerar familiaridade com a ferramenta MIRO e possibilitar que os participantes se apresentassem trazendo um pouco da vivência de cada um. Foi sugerido que cada participante registrasse alguns dados pessoais, suas características, expectativas e a forma de enxergar o contexto da pandemia.

A segunda atividade, “Olhar para dentro”, foi elaborada a partir de seis aspectos chave abordados em etapas anteriores da pesquisa maior (etapa 1) sobre a resiliência na moradia (x et al, 2021). A instrução foi que cada participante registrasse uma imagem da sua própria realidade em casa relacionada à pandemia e de acordo com os seguintes tópicos: 1) Trabalho e estudo em casa; 2) Os padrões de consumo e consciência ambiental; 3) Os hábitos de higiene e hábitos alimentares; 4) A influência da tecnologia; 5) A relação com a cidade, vizinhos e bairro; 6) Noções de privacidade e interação. As imagens coletadas deveriam ser compartilhadas no ambiente de colaboração online (Miro) para que as discussões sobre a moradia pudessem ser iniciadas.

A terceira atividade sugerida foi a elaboração de uma “Nuvem de Palavras” do grupo com a síntese das anotações e reflexões individuais realizadas no segundo encontro síncrono. Esta atividade teve a função de transição do olhar, marcando a mudança da perspectiva individual, “o olhar para dentro”, para uma externa, o “olhar para fora”. Para a construção da Nuvem de Palavras, cada aluno insere uma anotação por *postit* e em seguida as anotações de todos os

membros do grupo são organizadas por afinidade para gerar uma síntese do conteúdo e pontos apreendidos. A Nuvem de Palavras teve a função de alinhamento da percepção coletiva e alimentou a base para a próxima atividade de investigação, direcionada à coleta de dados através de entrevistas com pessoas em contextos diversos ao do aluno e suas vivências dentro da pandemia.

A quarta atividade, última do movimento de investigação, denominou-se "Olhar para fora", e consistiu na elaboração conjunta de perguntas para serem realizadas por todos os integrantes do grupo a pessoas externas ao seu convívio imediato. Foi sugerido que cada participante conversasse com pelo menos um perfil externo, de preferência que vivessem realidades distintas daquelas de quem iria entrevistar. Ressaltou-se a importância de elaborar perguntas investigativas que pudessem efetivamente expandir o entendimento do momento para além da experiência individual.

A quinta atividade, primeira do movimento reflexivo, consistiu em uma discussão coletiva sobre possíveis estratégias de projeto que poderiam contribuir para a elaboração crítica de um olhar sobre a habitação na pandemia, face às dúvidas e incertezas daquele momento. Para estimular a conversa, foi trazido o conceito e aspectos históricos do design crítico e especulativo (DUNNE, RABY, 2013), entendido como lugar projetual que estimula a crítica sobre as condições sociais e que não se compromete com formulações conceituais e projetuais voltadas para o mercado consumidor. Este tema serviu como pano de fundo para provocar nos participantes questionamentos a fim de explorar novas perspectivas sobre o contexto ocasionado pela pandemia e criar espaços para discussão, além de inspirar e encorajar a imaginação para gerar insights não convencionais.

A sexta atividade, denominada "Insights e Oportunidades", encerrou o movimento reflexivo com um brainstorm de caminhos possíveis para o projeto. Para isso, foi sugerido que os participantes consultassem o conteúdo produzido até o momento, buscando padrões, surpresas, dados inesperados, indicação de movimentos e permanência ou surgimento de questões. O objetivo foi trabalhar os dados para derivar deles dez insights e em seguida derivar destas dez oportunidades projetuais.

A sétima atividade, parte do movimento de proposição, consistiu na atividade projetual em si. Para esta, os grupos se organizaram e utilizaram as ferramentas que consideraram adequadas para a projeção e foram realizados dois encontros de acompanhamento com as facilitadoras para discutir o encaminhamento do projeto. Para finalizar a proposição a oitava e última atividade proposta foi a produção de um vídeo, de no máximo três minutos de duração, com a síntese da proposta projetual que foi assistido e discutido no último encontro por todos os participantes.

RESULTADOS

Como resultado da aplicação da metodologia descrita, cuja intenção era discutir a habitação em tempos de pandemia, foram produzidas 5 propostas projetuais, sintetizadas na Tabela 2. Para tal, o workshop reuniu de forma remota, ao longo de duas semanas, do dia 13 ao dia 28 de agosto de 2020, alunos da graduação e da pós-graduação em arquitetura e urbanismo de diferentes instituições. Foram seis encontros presenciais de 2h, somando 12h/aula, além 18h de atividades assíncronas, nas quais os grupos se organizaram remotamente para a realização das atividades e proposição do projeto, totalizando 30h/aula. No total participaram 20 alunos, sendo eles 06 da pós-graduação e 14 da graduação, da x-x, x-x e da x - x/x. os alunos foram distribuídos em 5 grupos, de forma variada, com alunos da graduação e pós em todos os grupos e mesclando ao máximo as instituições. Além das discussões e projetos propostos pelos grupos participantes, foi produzido um relatório final como forma de registro geral das atividades,

metodologia, discussões e propostas projetuais (x et. al., 2020). Esta seção do artigo apresenta fragmentos extraídos do processo projetual dos grupos, documentado por meio da plataforma Miro. O objetivo é ilustrar, de forma sintética, de que maneira as dinâmicas propostas foram apropriadas pelos grupos como um todo, com exemplos selecionados de cada atividade.

Tabela 2. Síntese dos projetos desenvolvidos no workshop.

Fonte:
Autores, 2021

	Produto Final	Análise do produto	Características construtivas
Grupo 01 ⁶	Cápsula de Concentração	Design convencional; flexibilidade de usos; escala do objeto	Polietileno, propriedades acústicas, pontos de energia e rede, ventilação natural. Pode-se transformar em uma cama convencional
Grupo 02 ⁷	Cápsula Pandêmica	Design utópico; escala do ambiente	Nanotecnologia, conforto térmico e acústico, baseado em tecnologias futurísticas, com projeções holográficas para realizar trabalhos que poderiam ser externos
Grupo 03 ⁸	Residência do tipo H.I.S para deficientes visuais	Design convencional; recursos sensoriais; escala da edificação	Modificações de uma habitação existente para melhorar a qualidade de vida dos residentes
Grupo 04 ⁹	Circulação varanda	Design convencional e recursos sensoriais; escala do pavimento (edifício)	Proposta de projeto arquitetônico para apartamento existe (reforma) e projeto ideal
Grupo 05 ¹⁰	RestaX	Design convencional; flexibilidade de usos; escala do objeto	Painel perfurado de tijolo ou MDF, para transformar os ambientes em diversos usos

INVESTIGAÇÃO

A atividade 'Perfil' tinha como objetivo promover a integração entre os participantes através do relacionamento remoto, fator importante para criar sinergia entre o grupo no processo da dinâmica imersiva do workshop. Cada participante completou seu cartão com uma foto, informações básicas e respondeu perguntas sobre sua relação com a pandemia (Fig. 5). Na aba "duas verdades, uma mentira", o grupo deveria tentar descobrir quais eram as informações verdadeiras e falsas que cada participante havia colocado e inserir no ícone comentário, recurso disponível na plataforma. Por serem grupos formados por graduandos e mestrands que não se conheciam e iriam trabalhar numa atividade imersiva, a atividade 'Perfil' constituiu-se em uma proposta lúdica para que todos se sentissem motivados a participar. Assim, a leitura das características de cada participante se fazia necessária para a conclusão da atividade. A partir da análise da documentação dos grupos, percebeu-se que todos os grupos preencheram as informações solicitadas nos perfis, alguns seguindo todas instruções de como inserir os comentários e outros se apropriaram do processo a sua maneira.

⁶ Vídeo de apresentação do projeto produzido pelo Grupo 01: <https://tinyurl.com/Covidg01>. Acesso em 06/02/2022.

⁷ Vídeo de apresentação do projeto produzido pelo Grupo 02: <https://tinyurl.com/Covidg02>. Acesso em 06/02/2022.

⁸ Vídeo de apresentação do projeto produzido pelo Grupo 03: <https://tinyurl.com/Covidg03>. Acesso em 06/02/2022.

⁹ Vídeo de apresentação do projeto produzido pelo Grupo 04: <https://tinyurl.com/Covidg04>. Acesso em 06/02/2022.

¹⁰ Vídeo de apresentação do projeto produzido pelo Grupo 05: <https://tinyurl.com/Covidg05>. Acesso em 06/02/2022.



Figura 5. Exemplo da Atividade Perfil, desenvolvida pelo Grupo 01.

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de MORAES, A. R.; PASSOS, K. S. D.; PEREIRA, A. G.; PEREIRA S., 2020.

A atividade 'Olhar para dentro' gerou uma grande variedade de registros fotográficos a partir dos temas solicitados. Com base em uma análise geral, considerando conjuntamente as fotos dos cinco grupos alguns padrões puderam ser identificados (Fig. 6). Em relação ao 'Consumo e consciência ambiental', por ser uma fase inicial do processo pandêmico, as fotos se concentraram em questões relacionadas aos novos hábitos alimentares, preocupações com a produção de lixo, valorização de áreas verdes, e hábitos de limpeza. Nas imagens relacionadas aos 'Hábitos alimentares e de limpeza' foi unânime a presença de fotos de álcool em gel e higienização de compras de supermercado. No tema 'Influência de tecnologia', alguns registros fotográficos transmitiram a ideia de que tudo estava sendo resolvido pelo computador, desde o trabalho, até o lazer. Apareceram também fotos de programas de streaming como *Netflix*, e *Amazon*, além de programas de interações virtuais, como videochamadas, comunicação por mensagens, redes sociais etc. Nos dois últimos aspectos, 'Relações com cidade/bairro/vizinhos' e 'Noções de privacidade e interação', apareceu uma notável multiplicidade de contextos visuais.

1. O TRABALHO/ESTUDO EM CASA

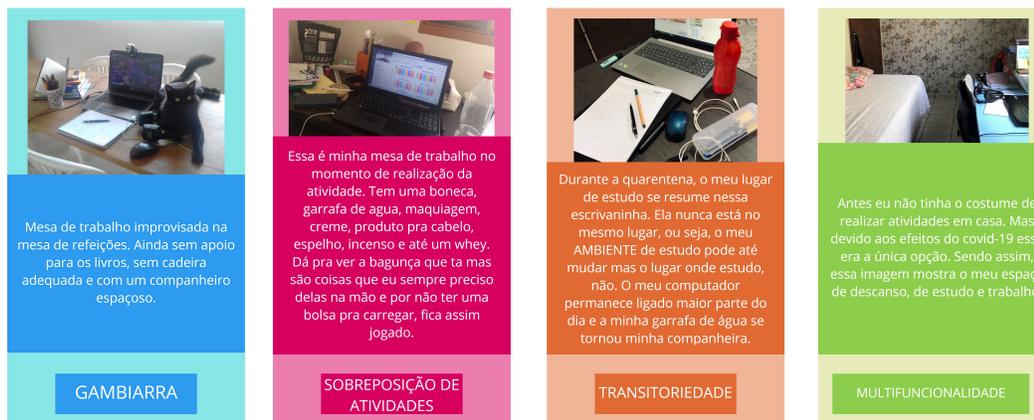


Figura 6. Exemplo de organização da atividade 'Olhar para dentro' do Grupo 4. As imagens foram organizadas a partir dos temas e cada cor de fundo corresponde à imagem de um participante.

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de CARRITI, Renato G., 2021.

É possível perceber a diferença entre as imagens selecionadas por pessoas que moram em apartamentos ou residências, pessoas que moram sozinhas ou com os familiares, realçando que as discrepâncias entre estes aspectos estavam relacionadas diretamente com a realidade

de cada participante. Todos os grupos incluíram imagens a partir das temáticas solicitadas, apesar da forma de apropriação do modelo visual oferecido aos participantes ter sido, em alguns casos, adaptados. A adaptação, no caso de atividades semiestruturadas deve ser entendida como algo positivo, já que a intenção é que o modelo oferecido atue como disparador, e não limitador, das ações criativas dos grupos.

A construção, por cada grupo, de uma ‘Nuvem de Palavras’ foi realizada com base na conversa com dois convidados externos, selecionados a partir de suas experiências acadêmicas e pessoais com o tema habitação e pandemia. Cada convidado apresentou seu olhar sobre o contexto daquele momento: uma professora com grande experiência em pesquisas sobre habitação, em especial sobre a questão dos padrões de moradia, e um professor na área de design e interiores, com uma experiência pessoal intensa em relação à COVID-19. Após as comunicações, foi aberto o diálogo com todos os participantes. O direcionamento da conversa guiou os alunos para uma reflexão crítica e ampla das questões impostas pela pandemia à habitação, de forma a iniciar um movimento de expandir o olhar sobre o que cada participante estava passando dentro de sua habitação, em direção a um olhar mais amplo, para fora do seu próprio contexto.

Para a elaboração da ‘Nuvem de Palavras’ foi passado para os grupos um vídeo tutorial contendo o passo a passo. Em primeiro lugar, individualmente, cada participante deveria colocar em postites virtuais (um recurso da plataforma Miro), as principais ideias anotadas durante a apresentação e discussão. Neste primeiro momento, foi importante enfatizar a necessidade de colocar apenas uma ideia, ou seja, uma frase curta e sintética, por postite. A intenção com isso é transformar as ideias individuais em elementos móveis, passíveis de serem ordenados e reorganizados, e assim possibilitar e emergência de novos entendimentos (insights). Em seguida, os participantes deveriam apresentar para os outros integrantes do seu grupo as suas anotações, de forma a agrupar os registros similares e gerar uma síntese visual capaz de consolidar os diferentes entendimentos. Por último, foi instruído que fosse adicionado um conceito para cada grupo de anotações, formando assim, a nuvem de palavras.

Figura 7.
Atividade
‘Nuvem de
palavras’ do
Grupo 1.

Fonte:
Autores, 2021.
Adaptado de
MORAES, A. R.;
PASSOS, K. S. D.;
PEREIRA, A. G.;
PEREIRA S., 2020.



Cada grupo aplicou a atividade proposta de uma forma diferente, personalizando as instruções iniciais a seu modo. Como exemplo de apropriação, destaca-se o Grupo 1 (Fig. 7), no qual a organização resultante fez emergir três conceitos principais: efêmero, não efêmero e reflexões. Ao relacionar a nuvem com o projeto final resultante, denominado ‘Cápsula de Concentração’,

Figura 9. Matriz síntese da Atividade 'Olhar para fora' do Grupo 2.

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de BRITO M. C. S.; CAIXETA J. P. A.; LIMA S.C.P.; REZENDE M. G. de F., 2020.



REFLEXÃO

As atividades de reflexão, foram iniciadas com a exposição e discussão de alguns conceitos que norteiam uma perspectiva projetual, denominada design crítico e especulativo, movimento de que teve início nas décadas de 60-70 e que até hoje possui relevância (DUNNE; RABY, 2013). Trata-se de uma abordagem que entende a atividade projetual como uma oportunidade de especular como as coisas poderiam ser, que se mostrou pertinente dado o contexto pandêmico vivido no momento do workshop. Mais do que projetar coisas para serem construídas, o workshop foi pensado como um espaço no qual os participantes poderiam se engajar em uma reflexão por meio do projeto sobre algo que está em movimento e em que todos estão imersos, sem um distanciamento histórico suficiente para entender os reais impactos que ainda estariam por vir. Desta forma, a intenção, ao trazer este referencial para o workshop, foi a de ampliar e nivelar o repertório dos participantes e estimular o pensamento não restritivo.

A síntese reflexiva sobre todos os dados coletados ao longo da fase de investigação do workshop culminou em um painel com insights e oportunidades de projeto. Os dados coletados foram observados a partir de informações que se repetiam ou eram iguais, informações diferentes para cada núcleo familiar, as tendências, as novas questões que emergiram e as antigas que prevaleceram. E por fim, foi solicitado para que cada grupo elaborasse um diagrama com 10 insights e 5 oportunidades projetuais que poderiam ser exploradas no projeto final. As figuras 10 e 11 ilustram a forma como esta atividade foi apropriada por diferentes grupos.

Figura 10. Insights e Oportunidades do Grupo 4.

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de ALVES T. K. S. R.; CARRITI R. G.; FERREIRA R.; JÚNIOR J. A. C., 2020.





Figura 11. Insights e Oportunidades do Grupo 2, com o encaminhamento para o projeto

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de BRITO M. C. S.; CAIXETA J. P. A.; LIMA S.C.P.; REZENDE M. G. de F., 2020.

PROPOSIÇÃO

No quarto encontro, momento do direcionamento da proposta final, os grupos definiram o briefing da abordagem do projeto que durante todo o Workshop foi articulado através dos registros no MIRO. Todos os parâmetros anteriores foram reunidos e direcionados para a elaboração de uma proposta projetual a partir dos aspectos considerados mais relevantes pelo grupo.

Para o movimento de proposição foram disponibilizados dois encontros nos quais todos os grupos receberam orientações para discutirem suas proposições com as facilitadoras. O produto do workshop foi apresentado em forma de vídeo, no qual cada grupo deveria resumir em apenas dois minutos todo o processo projetual, mostrando o resultado, uma apresentação da proposta com a fundamentação teórica e as etapas do processo.



Figura 12. Moodboard 'Cápsula Pandêmica' do grupo 2.

Fonte: Autores, 2021. Adaptado de LIMA, Sâmara C. P., 2020.

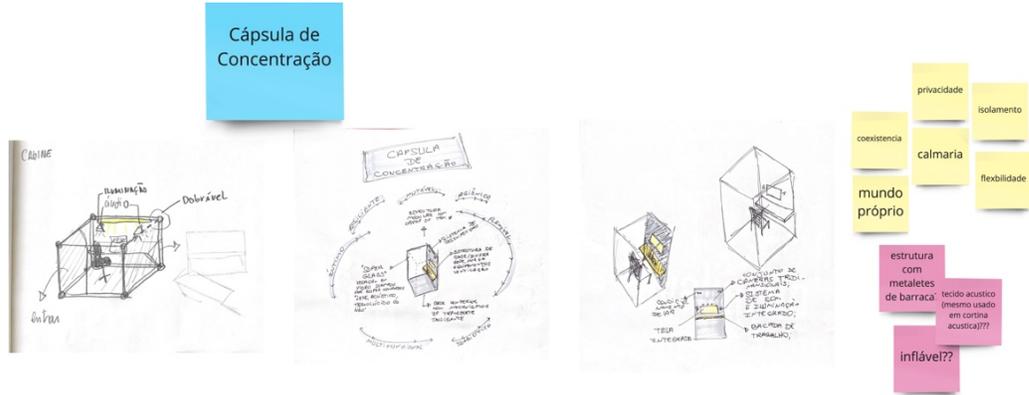
Dos cinco grupos participantes uma proposta foi considerada não convencional. A criação de uma “Cápsula Pandêmica”, pelo grupo 2 propôs de forma irreverente e criativa uma solução para atender as necessidades de falta de privacidade e multifuncionalidade do espaço (Fig. 12). Analisando os registros do processo deste grupo, percebe-se que o tema “Design Especulativo” apresentado em um dos primeiros encontros foi o principal eixo norteador para a criação do

projeto final. Este grupo utilizou-se de um moodboard com as ideias finais para o projeto, constando imagens de diversos tipos de cápsulas e modulações pertinentes ao processo de criação.

O grupo 1 partiu para a elaboração de uma proposta de projeto experimental, tentando contribuir de forma efetiva em relação às atividades de concentração e isolamento. Este grupo utilizou croquis feitos de forma virtual no Miro para exemplificar a ideia central do projeto e partiram desses desenhos para outras plataformas de criação de projetos. (Fig. 13).

Figura 13.
Croquis e conceitos do Grupo 1.

Fonte:
Autores, 2021.
Adaptado de MARCHIOLLI, Cibele K. F., 2020.



Os grupos 3 e 4 apresentaram soluções voltadas para o projeto arquitetônico. O grupo 3 dedicou o olhar para uma realidade social que envolvia uma família de quatro integrantes, na qual três possuem deficiência visual. Para este projeto a fundamentação teórica está baseada na “arquitetura sensível” e nas normas regulamentadoras para projetos que priorizam a acessibilidade (ABNT NBR 9050). Analisando os registros do processo deste grupo, entende-se que a atividade “Olhar para fora”, através das entrevistas realizadas com pessoas externas do próprio convívio, direcionou o olhar deste grupo para a criação do projeto final.

Figura 14.
Moodboard da proposta do Grupo 4. Circulação Varanda.

Fonte:
Autores, 2021.
Adaptado de CARRITI, Renato G., 2020.



O grupo 4 direcionou o projeto com o objetivo de responder a seguinte pergunta: Como readequar o espaço de transição entre o público e o privado para enfrentar as demandas da pandemia? Durante o Workshop, as considerações retiradas das entrevistas e as ponderações

que, respectivamente, abordaram: (i) os resultados do questionário de APO, visando a identificação dos impactos, vulnerabilidades e capacidades adaptativas incidentes na habitação no contexto da pandemia (VILLA, et al, 2021); (ii) a metodologia utilizada na disciplina Workshop Projetual Online e sua replicação - artigo aqui apresentado.

DISCUSSÃO

Diante da experiência do workshop e dos resultados apresentados, fica claro que a situação de confinamento, para aqueles que tiveram direito à quarentena (CARLOS, 2020), fez com que fossem trazidos para a superfície problemas antigos relacionados ao espaço doméstico e à vivência na cidade. A falta de um desenho apropriado às demandas da sociedade atual, a carência de espaço, a necessidade de privacidade, estanqueidade dos espaços, configurou um desenho habitacional esvaziado e repetitivo, que responde de forma cada vez mais inadequada à multiplicidade de modos de vida e de configurações de grupos domésticos (MENDONÇA, VILLA, 2018; VILLA, 2013; VILLA, 2020). A invasão do espaço habitacional por atividades que antes aconteciam em outros lugares, tais como o trabalho, lazer e atividades físicas, tem revelado problemas estruturais já existentes tanto do espaço interno quanto externo da casa.

Neste contexto, produzir um desenho adequado aos modos de vida contemporâneo têm se mostrado uma tarefa espinhosa, talvez pela natureza aberta do problema (RITTEL; WEBBER, 1973), que faz com que sua solução transcenda as questões de forma e configuração, incorporando também toda a complexidade intrínseca à vida em sociedade. A pandemia decorrente da COVID-19 adicionou mais uma camada de complicação para este cenário, acentuando a instabilidade do que é o habitar e colocando em questão como a habitação pode responder a situações emergenciais. Portanto, do ponto de vista metodológico, o desenho rigoroso e fundamentado dos movimentos e atividades do workshop mostrou-se essencial.

Observou-se que a estratégia proposta, composta pelos movimentos de investigação, reflexão e proposição, foi de vital importância para conduzir os participantes, tanto na elaboração pessoal de como sua própria vida estava sendo afetada, quanto na extrapolação do olhar, incluindo outras narrativas sobre o tema proposto. O objetivo do workshop, dada a natureza instável e traiçoeira do contexto pandêmico, não era chegar a um consenso sobre o que seria a habitação ideal. O que se buscou ao desenhar a atividade e pensar os métodos que seriam aplicados, foi propor um contexto de prática reflexiva (LAWSON, 1980; SCHÖN, 1983) para dar espaço a um processo de elaboração coletiva dos participantes sobre o problema. O processo não teve início e nem fim com o workshop, de forma que a síntese, materializada pela proposta projetual, possui o papel de retroalimentar o olhar de cada um sobre o problema colocado. Trata-se de projetar a habitação, estando nela, no contexto pandêmico, enquanto ele é vivenciado.

A fundamentação dos métodos e processos criativos, no caso deste artigo, foi essencial para o desenho das atividades. Mais do que encontrar atividades prontas para serem aplicadas, cada exercício foi cuidadosamente pensado a partir das diferentes estratégias de formalização disponíveis (VASSÃO, 2010) para abrir a complexidade do contexto trabalhado. O projeto e produção do workshop, desde o início, foi encarado como o desenho de um procedimento macro, elaborado a partir da hipótese de que a instabilidade do contexto necessitava de alguma instância de contorno, estabilidade e caminho. Conjuntura esta, confirmada pelo feedback dos participantes no último dia do Workshop, o que ressaltou a importância do conteúdo e das discussões que as atividades propostas viabilizaram. De forma geral, a estrutura do Workshop foi pensada levando em consideração seu caráter emergente, ou seja, as atividades propostas atuaram como indicadoras de caminhos e não como uma estrutura que viesse a enrijecer o processo criativo.

O fomento à utilização consciente de diagramas e a indicação de caminhos para tal, também teve um papel importante no processo, já que nem todos os participantes estavam familiarizados com estes recursos. Foi possível perceber o papel duplo do diagrama, primeiro como base para o processo argumentativo, uma vez que o ato de os produzir, por si só, traz novas entendimentos sobre o problema, e segundo como base para o processo colaborativo, pois é um meio eficiente que pode ser utilizado para o alinhamento e para a troca de informações, dados, insights e perspectivas futuras de um projeto (KALLBACH, 2017).

Em relação aos resultados alcançados, destaca-se a qualidade do processo projetual e das discussões que ocorreram ao longo do workshop. O fato de os participantes estarem em localidades diferentes, tendo como ponto de compartilhamento uma plataforma on-line, fez com que os grupos estivessem sempre preocupados com a sistematização e trocas de informações para o bom andamento do projeto. Por meio da documentação na plataforma Miro, foram gerados dados qualitativos sobre a moradia no contexto pandêmico, passíveis de serem acessados para outros encaminhamentos, como aconteceu, por exemplo, com este artigo. Para as análises aqui realizadas, o material produzido por cada grupo foi novamente acessado, analisado, e sínteses reflexivas foram geradas. Os dados foram guardados para que, caso seja necessário, outras análises futuras possam vir a ser realizadas.

No geral, as percepções dos grupos foram diferentes entre si em função do próprio contexto social, familiar e do momento que cada um estava vivenciando de maneira particular. As reflexões foram então baseadas na experiência pessoal e ampliadas com as atividades propostas, em especial aquelas que abordavam o "olhar para fora". Cabe ressaltar, dado o nível do processo e das reflexões, que o tempo restrito para o desenvolvimento projetual possa ter impossibilitado a criação de soluções mais complexas e que a implicação dos participantes no contexto pandêmico possa ter restringido uma perspectiva mais especulativa e crítica no tom das propostas. Por fim, pode-se afirmar que os resultados alcançados e o nível das discussões foram significativos, dado que o engajamento dos participantes com todas as atividades propostas foi considerável, mesmo trabalhando de forma remota e atravessando situações difíceis do cotidiano em suas casas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A habitação é um campo de investigação amplo e complexo, atravessado por questões de diversas naturezas, a depender do objetivo da leitura pretendida. O objetivo principal do workshop descrito neste artigo foi explorar as questões trazidas pela pandemia, enquanto ela ainda estava - sabe-se hoje - em seu estágio inicial. Neste momento, estava colocado um contexto desconhecido a todos, tanto em relação ao cotidiano que foi diretamente impactado, quanto à atividade projetual em si, que precisou se adaptar ao meio remoto e digital.

Para a maioria dos que participaram do workshop foi a primeira experiência projetual remota. Havia, por parte das facilitadoras, um receio em relação a como se daria essa comunicação, como o trabalho seria sistematizado e se algum resultado satisfatório seria possível neste contexto. Foi de grande surpresa, naquele momento, perceber que todos passaram de forma satisfatória por este desafio. O workshop foi realizado quando ainda faltava intimidade, para todos, com o modo de trabalho remoto e, desde então, destaca-se que houve um desenvolvimento considerável que pôde ser observado em outras disciplinas de projeto.

Os resultados alcançados no workshop, além de indicar caminhos possíveis de discussão sobre a habitação no contexto pandêmico e auxiliar na compreensão da pandemia, extraiu reflexões contextualizadas em um dado momento histórico. Por fim, o desafio colocado estimulou o contato e aplicação de estratégias e métodos projetuais, desenhadas especificamente para a

situação. Espera-se assim que outros trabalhos possam se beneficiar da fundamentação e da experiência aqui analisada, no que tange o desenho de processos projetuais.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à Universidade Federal de Uberlândia – UFU e ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico - CNPq pelo apoio recebido para o desenvolvimento dessa pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDER, C. **The state of the art in design methods**. DMG Newsletter Vol. 5, No 3. pp 3-7, 1971.
- AMERIO, et al. **COVID-19 Lockdown: Housing Built Environment's Effects on Mental Health**. Int. J. Environ. Res. Public Health 2020, 17, 5973. <https://doi.org/10.3390/ijerph17165973>.
- CARLOS, A. F. A. **A revolução no cotidiano invadido pela pandemia**. In: CARLOS, A. F. A. (Org.). A COVID-19 e a crise urbana. São Paulo: FFLCH/USP, 2020. <https://doi.org/10.11606/9786587621036>.
- Com mais de cem mil mortes, o Brasil registra mais de oitocentos e quarenta e um óbitos em vinte quatro horas**. G1, 20 Ago. 2020. Bem Estar. Portal de notícias da Globo. Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/coronavirus/noticia/2020/08/08/casos-e-mortes-por-coronavirus-no-brasil-em-8-de-agosto-segundo-consorcio-de-veiculos-de-imprensa.ghml> Acesso em: 29 jun 2021.
- CROSS, N. **Forty years of design research**. In: Design Studies, Vol. 28, No. 1. January, pp. 1-4, 2007.
- CROSS, N. **Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work**. Londres/Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2011.
- CROSS, N. (ed.). **Developments in Design Methodology**. Chichester: John Wiley & Sons Ltd, 1984.
- DIX, A.; GONGORA, L. **Externalization and Design**. In: Proceedings of the Second Conference on Creativity and Innovation in Design. New York: ACM Press. p.31-42, 2011.
- DUBBERLY, H. **How do you design: A compendium of Models**. Documento online. 2004. Disponível em: http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo_designprocess.pdf . Acesso em: 24 jun 2021.
- DUNNE, A.; RABY, F. **Speculative everything: design, fiction, and social dreaming**. MIT press, 2013.
- GUIMARÃES, R. **Vacinas Anti Covid: um Olhar da Saúde Coletiva**. Ciência & Saúde Coletiva [online]. 2020, v. 25, n. 9 , pp. 3579-3585. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1413-81232020259.24542020>>. Epub 28 Ago 2020. ISSN 1678-4561. <https://doi.org/10.1590/1413-81232020259.24542020>.
- JONES, J. C. **How my thoughts about design methods have changed during the years**. Design Methods and Theories, Vol 11, No 1, pp 48-62, 1977.
- KALBACH, J. **Mapeamento de Experiências: Um guia para criar valor por meio de jornadas, blueprints e diagramas**. Rio de Janeiro: Alta Books, 2017.
- LAWSON, B. **How Designers Think: The Design Process Demystified**. Architectural Press, Oxford, Elsevier, 1980.
- MALLORY-HILL, S.; PREISER, W. F. E.; WATSON, C.. **Enhancing Building Performance**. Oxford, UK: Wiley-Blackwell, 330p, 2012.

MENDONÇA, R. N.; VILLA, S. B. **Modos de morar: o conceito de apropriação como qualificador de moradias no design contemporâneo.** Revista Educação Gráfica. v. 22, Nº 01, p. 242 – 258, 2018.

ONO, R. *et al.* **Avaliação Pós-Ocupação: na arquitetura, no urbanismo e no design: da Teoria à Prática.** São Paulo: Oficina de Texto, 2018.

RITTEL, H; WEBBER, M. **Dilemmas in a general theory of planning.** Policy Sciences, Vol 4, pp 155-169, 1973.

SANTOS, B. S. **A cruel pedagogia do vírus.** Epub: Boitempo, 2020.

SCHÖN, D. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think In Action.** New York: Basic Books, 1984.

STEVENSON, F. **Housing fit for purpose: performance, feedback and learning.** London: RIBA, 2019.

VASSÃO, C. **Metadesign: Ferramentas, Estratégias e Ética para a Complexidade.** São Paulo: Editora Edgard Blucher, 2010.

VILLA, S. B. **Morar em Apartamento.** São Paulo: Oficina de Textos, 2020.

VILLA, S. B. **Os Formatos Familiares Contemporâneos: Transformações Demográficas.** Observatorium: Revista Eletrônica de Geografia, v. 4, p.2/número XII – 26, 2013.

VILLA, S. B.; CARNEIRO, G. P.; MORAES, R. A.; CARVALHO, N. L. de M. **Reflexões sobre os impactos da pandemia de COVID-19 no espaço doméstico.** *Gestão & Tecnologia De Projetos*, 16(4), 67-83, 2021. <https://doi.org/10.11606/gtp.v16i4.176851>.

Gabriela Pereira Carneiro
g.carneiro@ufu.br

Simone Barbosa Villa
simonevilla@ufu.br

Sâmara Cristine Pereira Lima
samaracplima@gmail.com

Anamaria Ribeiro de Lima
Carvalho
ana.dec.udi@gmail.com