criativa do aluno e parte de um programa arquitetônico. O professor "reage" progressivamente às respostas do aluno ao problema dado, o que gera uma atitude pedagógica individualizada e dispensa a estruturação antecipada dos conteúdos. O segundo conceito prioriza a estruturação do conhecimento, pressupondo que o aluno ainda não tem suficiente maturidade para ser deixado "livre" para responder ao problema. A aprendizagem de projeto baseia-se na ideia de que tipologias de soluções consagradas na arquitetura constituem fios condutores para a resolução de problemas, o que por vezes restringe a liberdade de

O ensino de projeto arquitetônico é tradicionalmente acompanhado por dois conceitos. O primeiro visa a garantir a liberdade

concepção do aluno. Entre estes dois extremos vem se desenvolvendo um terceiro conceito pedagógico que preconiza a importância da aprendizagem de estruturas generativas como estratégia para responder a problemas de projeto. Esta abordagem advoga que a criatividade e o conhecimento do aluno podem ser desenvolvidos com controle, apesar da falta de experiência projetual e sem restrições à liberdade criativa. Este conceito foi testado na disciplina eletiva "Estratégias Generativas de Projeto", utilizando o paradigma da Gramática de Formas em três módulos: 1º Fundamentos e Instrumentação: ensino e exercitação de conceitos relacionados à sintaxe, semântica e gramática de formas; 2º

Programação: instrumentação na geração e emergência computacional de formas paramétricas, padrões e relações espaciais; 3º Aplicação: criação de logomarcas, sistemas de mobiliário e habitação social. As aulas foram registradas em vídeo permitindo a análises dos diferentes processos utilizados pelos alunos na resolução dos problemas propostos. O estudo revelou

que exercícios analíticos e exploratórios podem gerar grande diversidade de soluções válidas e criativas. A experiência

permitiu também descrever a evolução de linguagens individuais mostrando a eficácia do método na aprendizagem de projeto.