

O MONSTRO DO PAPEL EM BRANCO: STORYTELLING COMO ANTÍDOTO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE PROJETO DE ARQUITETURA

THE BLANK PAPER MONSTER: STORYTELLING AS PEDAGOGICAL ANTIDOTE IN ARCHITECTURAL DESIGN TEACHING

Rodrigo Santana ALVES, Mestre, UEG/CET, rodrigo.alves@ueg.br

Fernando Camargo CHAPADEIRO, Mestre, UEG/CET, fernando.chapadeiro@ueg.br

Resumo: Este trabalho apresenta uma experiência pedagógica aplicada na disciplina de Projeto de Arquitetura 2 do terceiro período do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Goiás (UEG). A proposta utiliza o livro “A Síndrome do Papel em Branco”, escrito pelo professor Rodrigo Santana Alves, como recurso didático para enfrentar o bloqueio criativo dos estudantes no momento inicial do processo projetual. A oficina baseada no livro promove reflexões sobre os desafios emocionais e técnicos enfrentados pelos alunos, utilizando dinâmicas como a escrita de sentimentos em folhas de papel e perguntas retóricas que estimulam o autoconhecimento e a colaboração. Os resultados indicam que a abordagem contribui para reduzir a ansiedade dos estudantes, fortalecer sua confiança criativa e melhorar a qualidade das ideias projetuais. Conclui-se que o uso de storytelling e práticas reflexivas pode ser uma ferramenta poderosa no ensino de arquitetura, especialmente em contextos que exigem inovação e superação de barreiras emocionais.

Palavras-chave: Ensino de Arquitetura. Bloqueio Criativo. Oficina Pedagógica. Processo Projetual.

Abstract: This work presents an pedagogical experience applied in the Architectural Design 2 course for third-period students of the Architecture and Urbanism program at the Universidade Estadual de Goiás (UEG). The proposal uses the book “A Síndrome do Papel em Branco” (The Blank Paper Syndrome), written by Professor Rodrigo Santana Alves, as a didactic resource to address students' creative blocks during the initial stages of the design process. The workshop based on the book promotes reflections on the emotional and technical challenges faced by students, using activities such as writing feelings on blank sheets of paper and rhetorical questions that stimulate self-awareness and collaboration. The results indicate that the approach helps reduce student anxiety, strengthen creative confidence, and improve the quality of design ideas. It is concluded that the use of storytelling and reflective practices can be a powerful tool in architectural education, especially in contexts that require innovation and overcoming emotional barriers.

Keywords: Architectural Education. Creative Block. Pedagogical Workshop. Design Process. Storytelling.

INTRODUÇÃO

O ato de projetar em arquitetura caracteriza-se como um processo criativo complexo, multifacetado e carregado de demandas emocionais e intelectuais. Como aponta Schön (1987), projetar não se limita à aplicação de habilidades técnicas, mas envolve criatividade, autocrítica, reflexão constante e resiliência emocional. Esse cenário se torna ainda mais desafiador no ambiente acadêmico, onde estudantes, muitas vezes iniciantes no enfrentamento de problemas arquitetônicos, precisam lidar com múltiplos fatores simultâneos, decisões conceituais, demandas programáticas e condicionantes contextuais, tudo isso sob a pressão de cronogramas e avaliações.

Um dos fenômenos mais recorrentes nesse contexto é o bloqueio criativo, que se manifesta de forma mais evidente no momento da concepção projetual, fase inicial e decisiva do projeto arquitetônico. Essa condição, conhecida como a “síndrome do papel em branco”, paralisa o estudante diante da folha vazia, onde a incerteza, a ansiedade e a sobrecarga de informações impedem o avanço das ideias e travam o processo criativo (ALVES, 2023).

Para enfrentar esse desafio, a disciplina de Projeto de Arquitetura 2 do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Goiás (UEG) implementou uma experiência pedagógica inovadora, baseada no livro “A Síndrome do Papel em Branco”, de Rodrigo Santana Alves (2023). A obra, construída em formato ficcional, atua como roteiro para uma oficina que combina storytelling, práticas reflexivas e atividades simbólicas. A atividade é planejada para ocorrer em um momento estratégico do semestre, logo após a primeira entrega de projeto, etapa em que os estudantes comumente enfrentam dificuldades relacionadas à concepção projetual e à organização de suas ideias.

A oficina promove três transformações pedagógicas essenciais:

1. Do racional para o narrativo — substitui as abordagens meramente técnicas por uma narrativa ficcional que personifica os dilemas do projetar (ALVES, 2023).
2. Do individual para o coletivo — cria um espaço de compartilhamento de experiências, fortalecendo vínculos e construindo um ambiente empático.
3. Do abstrato para o ritualístico — converte angústias criativas em exercícios concretos,

como a escrita e o descarte simbólico de sentimentos.

O projeto dialoga com a concepção freireana de que “o ensino deve ser um ato criador, recriador” (FREIRE, 1996, p. 67), articulando-se ainda com estudos sobre criatividade na arquitetura (CROSS, 2011) e metodologias inovadoras no ensino projetual.

O objetivo geral deste trabalho é investigar como o uso de storytelling e práticas reflexivas auxilia estudantes a superar bloqueios criativos e aprimorar suas propostas arquitetônicas. Especificamente, busca-se:

1. Analisar o impacto emocional da síndrome do papel em branco nos estudantes;
2. Avaliar a eficácia das dinâmicas propostas na oficina;
3. Identificar os principais aprendizados adquiridos ao longo da experiência.

Parte-se da hipótese de que a incorporação de narrativas, rituais simbólicos e dinâmicas colaborativas permite aos estudantes organizar melhor suas emoções, fortalecer sua autoconfiança criativa e qualificar o processo de concepção projetual. Para embasar essa investigação, são mobilizados estudos sobre o papel das emoções no processo criativo, bem como pesquisas sobre abordagens pedagógicas contemporâneas no ensino de arquitetura (SCHÖN, 1987; ALVES, 2023).

PROCEDIMENTOS DE TRABALHO

A metodologia adotada neste trabalho configurou-se como uma pesquisa-ação, aplicada no contexto da disciplina Projeto de Arquitetura 2, ministrada no terceiro período do Curso de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Estadual de Goiás (UEG). A escolha por essa abordagem metodológica se justifica pela necessidade de integrar a pesquisa diretamente ao ambiente pedagógico, permitindo intervenções planejadas, observação contínua e reflexão sistematizada sobre os efeitos da ação no processo de ensino-aprendizagem, como propõe Thiollent (2011).

A pesquisa teve caráter qualitativo e envolveu a participação de estudantes matriculados na disciplina, que integraram a oficina “A Síndrome do Papel em Branco”, baseada no livro homônimo de Alves (2023). A proposta foi elaborada para atuar diretamente sobre o bloqueio criativo percebido no momento da concepção

projetual, etapa frequentemente marcada por ansiedade e dificuldades emocionais.

Para a condução da pesquisa, foram organizados dois conjuntos principais: dispositivos pedagógicos e instrumentos de análise. Os dispositivos pedagógicos incluíram:

- A obra literária “A Síndrome do Papel em Branco” (ALVES, 2023), utilizada como base narrativa e estruturante das atividades;
- Exercícios de escrita reflexiva, nos quais os estudantes registravam sentimentos e percepções sobre o ato de projetar;
- Dinâmicas de grupo inspiradas em narrativas filmicas, relacionadas aos capítulos do livro, que estimulavam debates e trocas de experiências sobre criatividade, frustrações e referências projetuais.

Como instrumentos de análise foram utilizados:

- Diários de bordo elaborados pelos professores, com registros das impressões e observações durante o desenvolvimento da oficina;
- Registros fotográficos dos processos criativos e das atividades desenvolvidas;
- Portfólios dos estudantes, contendo esboços, diagramas conceituais, maquetes e textos produzidos antes e depois da oficina.

A metodologia seguiu os princípios da pesquisa-ação em ciclos iterativos de planejamento, ação, observação e reflexão (THIOLLENT, 2011). A oficina foi estruturada a partir dos capítulos do livro, cada qual relacionado a uma situação vivida pelo personagem Peduboh, representação ficcional do estudante de arquitetura. Cada capítulo inspirava uma atividade, pergunta ou reflexão, articulando storytelling com os conteúdos abordados na disciplina.

A atividade foi aplicada no segundo bimestre, logo após a primeira entrega de projeto, momento estratégico do semestre em que os estudantes tradicionalmente enfrentam desafios relacionados à formulação do conceito projetual e à organização de ideias. A dinâmica se iniciava com a leitura resumida de capítulos selecionados, seguida de perguntas retóricas ou discussões abertas. Em momentos específicos, os estudantes recebiam duas folhas de papel. Na “folha 1”, registravam sentimentos negativos, medos e inseguranças ligados ao processo de projetar, que

posteriormente eram rasgados e descartados coletivamente, simbolizando o abandono dessas limitações. Na “folha 2”, os estudantes anotavam sentimentos positivos, nomes de colegas, professores e arquitetos que os inspiravam, guardando essa folha como um símbolo de apoio e motivação pessoal.

Os capítulos foram estrategicamente escolhidos para dialogar com momentos específicos da formação. Por exemplo, “A Escolha” e “Divertida Mente” provocaram reflexões sobre a decisão de cursar arquitetura e as primeiras experiências acadêmicas. Já capítulos como “Os 12 Macacos” e “Meu Namorado é um Zumbi” discutiram o bloqueio criativo e a ansiedade às vésperas das entregas. Outros, como “O Grande Truque” e “Forrest Gump”, trataram do sucesso e da superação.

As variáveis analisadas incluíram:

1. O nível de ansiedade relatado pelos estudantes, antes e após a oficina;
2. A qualidade e coerência das ideias projetuais apresentadas após as atividades;
3. O feedback dos alunos sobre a experiência, colhido de maneira oral e por meio de pequenos relatos escritos.

Essas informações possibilitaram avaliar o impacto da oficina no enfrentamento dos bloqueios criativos e na construção de um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e motivador para os estudantes de arquitetura, contribuindo para a consolidação de metodologias mais sensíveis e humanizadas no ensino de projeto.

RESULTADOS

A oficina “A Síndrome do Papel em Branco” teve um impacto relevante e mensurável na redução da ansiedade e no desbloqueio criativo dos estudantes em relação ao processo projetual. Antes de sua aplicação, era comum que os estudantes relatassem sentimentos de desconforto e insegurança ao iniciar um projeto de arquitetura. Termos como medo, frustração, bloqueio e desânimo foram frequentemente mencionados em relatos orais e escritos, evidenciando a tensão emocional que envolve a fase de concepção projetual no ambiente acadêmico. Esse comportamento reflete o que Ostrower (2013) define como ansiedade criativa, uma condição paralisante onde o medo de falhar e a sobrecarga de expectativas dificultam o início do processo criativo.

Após a oficina, observou-se uma mudança significativa na postura dos estudantes. Os relatos de ansiedade diminuíram de forma considerável, substituídos por depoimentos de maior confiança, liberdade e disposição para experimentar novas ideias. Essa mudança foi perceptível tanto nos debates em sala quanto na qualidade das entregas subsequentes. As ideias projetuais apresentadas depois da oficina demonstraram maior clareza, coerência e alinhamento conceitual, evidenciando o fortalecimento do repertório projetual e o amadurecimento dos estudantes na condução de suas propostas.

Os professores relataram ainda um uso mais eficaz e consciente de recursos didáticos como diagramas de conceito e maquetes físicas, elementos fundamentais para materializar e comunicar ideias arquitetônicas. Isso sugere que a oficina contribuiu não apenas para a superação dos bloqueios emocionais, mas também para a estruturação técnica e metodológica do processo de projeto, como propõe Leoni (2016) ao defender que a criatividade arquitetônica depende da organização clara de conceitos, ideias e estratégias.

A dinâmica proposta permitiu que os participantes identificassem e externalizassem sentimentos limitantes, substituindo-os por referências afetivas, memórias positivas e motivações pessoais. Atividades como a escrita de sentimentos negativos, seu descarte simbólico e a criação de uma folha com nomes de pessoas influentes e sentimentos positivos funcionaram como rituais de transição emocional, promovendo o alívio de tensões e o fortalecimento da autoestima criativa. Conforme Ostrower (2013) explica, ações simbólicas como essas operam uma espécie de catarse emocional, liberando o indivíduo para experimentar novas possibilidades.

Nos debates coletivos, os estudantes relataram mudanças expressivas na forma de enxergar o processo projetual. Muitos passaram a reconhecer o fracasso criativo como parte natural e produtiva do processo de criação, ressignificando momentos de bloqueio e aceitando a experimentação como estratégia válida. Houve também o fortalecimento de vínculos interpessoais e com os conteúdos teóricos da disciplina, o que favoreceu a constituição de comunidades de prática (WENGER, 1998) — pequenos grupos que se organizaram de forma espontânea para apoiar uns aos outros na construção dos projetos, na troca de referências e na superação conjunta dos desafios.

A análise da oficina revelou ainda três dimensões pedagógicas principais. Primeiro, no campo dos processos criativos, os estudantes desenvolveram estratégias originais para iniciar seus projetos, inspirando-se nos capítulos literários como pontos de partida conceituais e temáticos. Segundo, as dinâmicas emocionais envolvendo escrita, rasgo e descarte de sentimentos negativos funcionaram como catalisadores emocionais, conforme as teorias de Ostrower (2013), criando um ambiente emocional mais propício para o surgimento de ideias. Por fim, o aprendizado colaborativo emergiu naturalmente, com estudantes formando pequenos grupos de apoio, reforçando a importância das interações sociais e do suporte mútuo para o aprendizado significativo, como propõe Wenger (1998).

Dessa forma, a oficina não apenas reduziu a ansiedade e o bloqueio criativo, mas também contribuiu para qualificar o processo projetual, estimular a colaboração e fortalecer o vínculo emocional dos estudantes com a disciplina e a prática arquitetônica.

DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com a aplicação da oficina “A Síndrome do Papel em Branco” confirmam a hipótese inicial de que o uso de storytelling combinado com práticas reflexivas e simbólicas é capaz de ajudar estudantes de arquitetura a superar bloqueios criativos e a lidar melhor com a ansiedade presente no processo projetual. A proposta, baseada no livro de Rodrigo Santana Alves (2023), não apenas reduziu a ansiedade relatada pelos alunos, como também criou um ambiente mais aberto ao autoconhecimento, à troca de experiências e à colaboração criativa, aspectos muitas vezes negligenciados em disciplinas de projeto.

Uma das dinâmicas mais significativas foi a de escrever sentimentos negativos em uma folha de papel — a chamada folha 1 — para posteriormente rasgá-la. Essa ação simples, mas profundamente simbólica, permitiu que os estudantes externalizassem suas angústias, inseguranças e frustrações em relação ao ato de projetar. Ao se desfazerem fisicamente desses registros, os participantes simbolicamente libertaram-se desses bloqueios, passando a focar nas influências positivas de suas trajetórias, registradas na chamada folha 2. Essa prática dialoga diretamente com os estudos de Schön (1987), que destaca a importância de lidar com os aspectos emocionais e afetivos no processo criativo,

entendendo-os não como obstáculos, mas como elementos a serem reconhecidos e ressignificados.

Além disso, as perguntas retóricas, as provocações narrativas e as atividades práticas propostas ao longo da oficina contribuíram para estimular a reflexão dos estudantes sobre estratégias projetuais, conceitos arquitetônicos e a relevância de referências contemporâneas. Como destaca Alves (2023), o processo de projeto não é apenas técnico, mas também afetivo, simbólico e inspiracional, e requer do estudante a capacidade de articular ideias, conceitos e repertórios de forma sensível e criativa. A oficina reforçou essa ideia ao conectar as experiências pessoais dos estudantes com as exigências acadêmicas e conceituais do projeto arquitetônico.

Apesar dos resultados positivos, algumas limitações foram identificadas durante a aplicação da atividade. Nem todos os alunos se sentiram plenamente à vontade para compartilhar suas experiências pessoais e sentimentos em sala de aula, o que, de certo modo, limitou a profundidade dos debates e o potencial coletivo da oficina. Isso sugere que, em futuras edições, seja interessante explorar estratégias para tornar as atividades ainda mais inclusivas e adaptadas a diferentes perfis de estudantes, respeitando seus limites emocionais e níveis de exposição.

De modo geral, a oficina evidenciou que o ensino de projeto de arquitetura exige metodologias que integrem o emocional, o subjetivo e o intelectual do estudante, oferecendo abordagens mais sensíveis e personalizadas. A experiência relatada demonstra que o storytelling, quando associado a dinâmicas sensoriais, simbólicas e coletivas, amplia a compreensão do processo projetual e facilita a superação de bloqueios criativos, como também defende Zuin (2005). A utilização do livro como roteiro para a oficina trouxe leveza, humor e proximidade ao ambiente acadêmico, suavizando as tensões típicas das disciplinas de projeto e criando espaços de acolhimento.

A hipótese de que a oficina poderia melhorar o desempenho projetual foi confirmada tanto pelos relatos orais dos estudantes quanto pela qualidade conceitual das entregas subsequentes. A prática reforça a importância de abordagens pedagógicas integradoras, que ultrapassem o tecnicismo e valorizem a reflexão, a emoção e a prática conjunta. Essa metodologia mostrou-se pertinente por respeitar o momento emocional dos estudantes e promover a identificação coletiva, reduzindo o isolamento emocional que muitas vezes acompanha os momentos críticos de concepção projetual.

O método utilizado apresenta potencial de replicação em outras instituições e disciplinas de projeto, com as devidas adaptações culturais e temáticas. A abordagem se mostrou particularmente eficiente em períodos críticos do semestre, quando o bloqueio criativo tende a se acentuar. Além disso, a experiência evidenciou três pontos fundamentais:

1. **Metáforas narrativas** — utilizadas ao longo da oficina — facilitaram a compreensão de conceitos abstratos e complexos do projeto arquitetônico, corroborando estudos de Lave (1991) sobre cognição situada, que ressaltam a importância de conectar conhecimento acadêmico a contextos práticos e experiências vividas.
2. **Rituais pedagógicos** — como o descarte simbólico das emoções negativas — funcionaram como marcos emocionais no processo de aprendizagem, o que dialoga com os estudos de Van Genep (2011) sobre ritos de passagem, indicando que momentos simbólicos auxiliam estudantes a atravessar crises e transições acadêmicas.
3. **Transdisciplinaridade** — ao articular referências da arquitetura, literatura, cinema e narrativa oral — contribuiu para enriquecer o repertório criativo dos estudantes, como propõe Nicolescu (2008), ao defender uma educação transdisciplinar que ultrapasse os limites rígidos das disciplinas e amplie as possibilidades de expressão criativa.

CONCLUSÕES

A oficina “A Síndrome do Papel em Branco” consolidou-se como uma ferramenta valiosa no ensino de projeto de arquitetura, ao atuar simultaneamente como atividade criativa, espaço de acolhimento emocional e estratégia de reorganização conceitual. A proposta combinou storytelling e práticas simbólicas, como o descarte de sentimentos negativos e o resgate de memórias afetivas, revelando-se eficaz para romper bloqueios criativos e fortalecer a confiança dos estudantes no processo projetual.

Os resultados obtidos apontam que metodologias mais humanas, sensíveis e conectadas às vivências emocionais dos estudantes podem ampliar o engajamento e a segurança na criação arquitetônica. A experiência relatada demonstrou que o uso de narrativas ficcionais, associado a dinâmicas reflexivas, contribui

para a construção de um ambiente de aprendizagem mais leve, colaborativo e estimulante, capaz de dialogar com as angústias e desafios comuns no processo de criação.

Além de auxiliar os estudantes a gerenciar emoções e aprimorar suas propostas projetuais, a oficina evidenciou o potencial do storytelling como recurso didático para humanizar o ensino de projeto, oferecer múltiplas formas de acesso ao conhecimento e criar memórias compartilhadas que fortalecem a aprendizagem. Recomenda-se a adaptação dessa metodologia para outras etapas da formação em arquitetura, assim como para diferentes contextos institucionais, considerando as demandas específicas de cada grupo. Professores de projeto podem se beneficiar da incorporação de práticas reflexivas e colaborativas, preparando futuros arquitetos para lidar não apenas com questões técnicas, mas também com os aspectos subjetivos, sociais e humanos que atravessam o ato de projetar.

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. S. **A Síndrome do Papel em Branco**. Goiânia, 2023. Disponível em: [<https://chk.eduzz.com/2157049>]
- CROSS, N. **Design Thinking**. São Paulo: GG Brasil, 2011.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LAVE, J.; WENGER, E. **Situated Learning**. Cambridge: Cambridge University Press, 1991.
- LEONI, Paulo. **Processos criativos em arquitetura**. Porto Alegre: UniRitter, 2016.
- SCHÖN, D. A. **The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action**. New York: Basic Books, 1987.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-Ação**. São Paulo: Cortez, 2011.
- ZUIN, Antônio Álvaro Soares. **A pedagogia do afeto**. Campinas: Papirus, 2005.