

Franciele Munieweg¹

Michele Da Silva Santos²

Resumo:

A transmissão de informações através do desenho existe desde a pré-história quando foram feitas as primeiras pinturas nas paredes das cavernas. Ao longo do tempo, foram surgindo formas de comunicação baseadas em figuras como os hieróglifos, utilizado na cultura egípcia. O desenho começou a ser usado como meio preferencial de representação de projetos a partir do Renascimento, quando as representações técnicas foram iniciadas nos trabalhos de Brunelleschi e Leonardo da Vinci. Com a Revolução Industrial, os projetos das máquinas passaram a necessitar de maior rigor e os diversos projetistas necessitaram de um meio comum para se comunicar desta forma, instituíram-se a partir do século XIX as primeiras normas técnicas de representação gráfica de projetos. Sabe-se que o desenho, sob a forma de disciplina curricular, não é considerado componente importante no ensino fundamental e médio. Geralmente, no ensino fundamental o desenho aparece diluído nos conteúdos de educação artística, visto como atividade leve, com a finalidade de descontrair o aluno. No ensino médio nem faz parte do currículo obrigatório, considerada dispensável por não ser cobrada nos exames vestibulares e Enem. A experiência demonstra que este acompanhamento tem importância fundamental para o aprendizado, daí a necessidade do auxílio de monitores que, para além da carga horária do componente, auxiliam aqueles que apresentam maior dificuldade em horários complementares. O projeto teve como objetivo aprimorar elementos da prática de ensino na formação de atitudes, hábitos e estratégias nas relações dentro da sala de aula, e aproximar o monitor aos conceitos de ensino estabelecidos dentro da estrutura universitária, incrementando o acompanhamento individual dos alunos, acompanhando individualmente o aprendizado dos conteúdos nas turmas, proporcionando uma avaliação mais atenta e justa, e assim, consolidar o ensino de desenho como linguagem, possibilitando ao futuro profissional dos cursos de Engenharia de Agrimensura, Agronomia e Bacharelado Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia do campus Itaquí comunicar-se com maior eficiência através da expressão gráfica e do desenho técnico.

Palavras-chave: Desenho. Monitoria. Ensino.

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

MELHORIA_DA_QUALIDADE_DE_ENSINO_EM_EXPRESSÃO_GRÁFICA_E_DESENHO_TÉCNICO

¹ Aluno de graduação. francielemunieweg1267@gmail.com. Autor principal

² Docente. michelesantos@unipampa.edu.br. Orientador

Anais do 9º SALÃO INTERNACIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - SIEPE
Universidade Federal do Pampa | Santana do Livramento, 21 a 23 de novembro de 2017



MELHORIA DA QUALIDADE DE ENSINO EM EXPRESSÃO GRÁFICA E DESENHO TÉCNICO COM CONTRIBUIÇÕES DA MONITORIA

1. INTRODUÇÃO

A transmissão de informações através do desenho existe desde a pré-história quando foram feitas as primeiras pinturas nas paredes das cavernas. Ao longo do tempo, foram surgindo formas de comunicação baseadas em figuras como os hieróglifos, utilizado na cultura egípcia.

O desenho começou a ser usado como meio preferencial de representação de projetos a partir do Renascimento, quando as representações técnicas foram iniciadas nos trabalhos de Brunelleschi e Leonardo da Vinci. Com a Revolução Industrial, os projetos das máquinas passaram a necessitar de maior rigor e os diversos projetistas necessitaram de um meio comum para se comunicar desta forma, instituíram-se a partir do século XIX as primeiras normas técnicas de representação gráfica de projetos.

Sabe-se que o desenho, sob a forma de disciplina curricular, não é considerado componente importante no ensino fundamental e médio. Geralmente, no ensino fundamental o desenho aparece diluído nos conteúdos de educação artística, visto como atividade leve, com a finalidade de descontrair o aluno. No ensino médio nem faz parte do currículo obrigatório, considerada dispensável por não ser cobrada nos exames vestibulares e Enem. Essa supressão do ensino de desenho no curso médio tem contribuído para que os alunos cheguem ao ensino superior sem a noção de visão espacial que se espera necessária para a construção de uma linguagem capaz de comunicar ideias (ALBUQUERQUE, 2017). Ainda segundo (ALBUQUERQUE, 2017), os componentes curriculares, por terem caráter majoritariamente prático, exigem uma assessoria aos estudantes mais prolongada e individualizada por parte do docente, uma vez que, via de regra, como já explicado, estes chegam ao ensino superior com pouca ou nenhuma noção de desenho técnico e expressão gráfica. A experiência demonstra que este acompanhamento tem importância fundamental para o aprendizado, daí a necessidade do auxílio de monitor que, para além da carga horária do componente, auxiliam aqueles que apresentam maior dificuldade em horários complementares.

O projeto teve como objetivo aprimorar elementos da prática de ensino na formação de atitudes, hábitos e estratégias nas relações dentro da sala de aula, e aproximar o monitor aos conceitos de ensino estabelecidos dentro da estrutura universitária, incrementando o acompanhamento individual dos alunos, acompanhando individualmente o aprendizado dos conteúdos nas turmas, proporcionando uma avaliação mais atenta e justa, e assim, consolidar o ensino de desenho como linguagem, possibilitando ao futuro profissional dos cursos de Engenharia de Agrimensura, Agronomia e Bacharelado Interdisciplinar em Ciência

e Tecnologia do campus Itaqui comunicar-se com maior eficiência através da expressão gráfica e do desenho técnico.

2. METODOLOGIA

O Método proposto não se enquadra unicamente em uma única forma de abordagem. Ele está pautado quase que totalmente na abordagem Comportamentalista, mas carrega consigo uma pequena parcela da abordagem Cognitivo-Interacionista e traços da abordagem Sócio-Cultural (COSTA, 2017).

Conforme o construtivismo cognitivo de Piaget, (CASTRO, 1986) os conceitos adquiridos pelos indivíduos advêm das inter-relações com o ambiente e sua intervenção para transformá-lo. Apesar de reconhecer a escola como espaço de busca que interfere de forma positiva na vida dos alunos, a construção do conhecimento surge com o desenvolvimento da tendência sócio interativa que trabalha o ensino a partir das condições de vida dos estudantes e de suas relações com o entorno. O projeto procurou explorar situações de aprendizagem a partir do senso comum dos estudantes e das necessidades e motivações pessoais que, no campo da expressão gráfica e do desenho técnico, se traduz por representar estruturas formais em sintonia com o cotidiano do aluno.

Já a abordagem Sócio-Cultural tem por principais nomes Vigotsky (OLIVEIRA, 1997) e Paulo Freire (FREIRE, 2011; CORDVIOLLA, 2001). Sua principal característica é a ênfase para a democratização da cultura e o indivíduo como elaborador/criador do conhecimento inerente a ela. Valoriza os “saberes” próprios ao grupo, a serem consumidos e assumidos pelo indivíduo. O ensino parte da compreensão da constituição do poder na sociedade, da reflexão crítica e do comprometimento individual. O professor assume a tarefa de buscar os recursos necessários e o aluno é elemento ativo do processo educativo. O aprendizado é precedido pela compreensão do contexto. Ele só acontece quando a palavra tem um significado concreto para a pessoa e seu grupo.

O monitor desenvolveu suas atividades junto e sob supervisão docente, executando as tarefas: - Auxílio na preparação das aulas; - Auxílio no acompanhamento da aprendizagem de cada discente, de forma individualizada, fomentando e estimulando as atividades em sala de aulas; - Busca, pesquisa e levantamentos de conteúdos nas fontes bibliográficas, informacionais e outras.

O desenvolvimento das atividades de monitoria aconteceram no Laboratório de Desenho Técnico, sala 307, localizada no prédio 02 da UNIPAMPA Itaqui RS.

3. RESULTADO E DISCUSSÃO

O processo de renovação das práticas de ensino implicou na elaboração de propostas de aprendizagens baseadas na vivência dos alunos e no enfrentamento de situações ou problemas que envolviam a aplicação do desenho para suas soluções. Dessa forma, se conseguiu um repertório de práticas que se aproximou dos saberes próprios dos educandos e estavam associadas ao

cotidiano dos grupos envolvidos e em sintonia com o universo de habilidades esperadas para cada formação profissional.

Alcançou-se a elaboração de slides em power-point sobre os conteúdos teóricos explorados nos componentes curriculares do projeto e identificação de situações do cotidiano em que esses conteúdos puderam ser explorados para a resolução de problemas gráficos;

Ainda como resultado, promoveu-se o desenvolvimento de exercícios inovadores que favoreceram a compreensão dos conteúdos ministrados nas disciplinas envolvidas no projeto, sobretudo através da diversificação das formas metodológicas aplicadas. A partir da aquisição dos conhecimentos específicos desenvolvidos pelas disciplinas, os alunos desenvolveram habilidades e competências aplicáveis nas demais disciplinas, principalmente àquelas que trabalham com criatividade e noção de projeção espacial.

O monitor envolvido no projeto, ao mesmo tempo em que teve sua aproximação com a vivência dos discentes, contribuiu junto ao professor na elaboração dos exercícios, iniciando-se na experiência docente.

Para os alunos alvo, obteve-se um melhor aprendizado, tendo em vista a maior atenção que receberam, visando garantir a dinâmica do projeto e proporcionando novas situações de aprendizado na área de representação gráfica.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As estratégias de desenvolvimento e acompanhamento do projeto alcançaram seus objetivos estabelecidos promovendo a elaboração de uma maior diversidade de exercícios de acompanhamento e avaliação da aprendizagem, estimulando o melhor envolvimento dos alunos com as disciplinas de representação gráfica, promovendo a integração de conteúdos, dentro de uma sequência gradual de conhecimentos, organizando questões relacionadas a problemas reais vivenciados pelo aluno no seu dia-a-dia, bem como, o envolvimento do monitor na compreensão da estratégia do projeto, através da leitura e pesquisa sobre a área da disciplina e sobre a questão didático-metodológica.

Foi proporcionado aos alunos e ao monitor envolvido o entendimento e a importância da compreensão do uso da linguagem do desenho, como base para toda uma fundamentação teórica e de normas técnicas a serem seguidas nos projetos.

A experiência de monitoria, o diálogo, bem como a troca de conhecimentos entre os alunos, contribuiu para a qualificação do discente monitorea, em particular, do componente curricular, salientando que nosso interesse não era apenas a melhoria nos índices de aprovação, mas, estimular os alunos das referidas disciplinas na busca por conhecimento.

O projeto de monitoria tem se constituído como uma atividade de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, buscando auxiliar os alunos com maiores dificuldades desenvolvendo atividades que aliem teoria à prática.

5. BIBLIOGRAFIA

ALBUQUERQUE, G. L.A. Experiência de ensino do desenho técnico associado às tecnologias digitais. UFRN. Natal, 2017.

CASTRO, A.D. Piaget e a Pré-escola. São Paulo: Pioneira, 1986.

CORDIVIOLA, A. R. Notas sobre o projetar. Texto Especial Arquitextos, n. 103, outubro, 2001. [acesso em 15 set 2017]. Disponível em: <http://vitruvius.com.br/arquitextos/arg000/esp103.asp>.

COSTA, F.J.M. Projeto de monitoria em Representação Gráfica: renovando práticas de ensino de desenho na UFRN. UFRN. Natal, 2017

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. 34 ed. São Paulo, Brasil: Paz e Terra, 2011.

OLIVEIRA, M. K. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio histórico. São Paulo: Scipione, 1997.