

A Monitoria Acadêmica Como Elemento Auxiliar de Ensino-Aprendizado na Disciplina de Computação Gráfica¹

Lívia Maia MOREIRA²
Nathália Carvalho XAVIER³
Diego Henrique Oliveira PAIVA⁴
Universidade de Fortaleza, Fortaleza, CE

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo realizar um diagnóstico do aprendizado na disciplina de computação gráfica no primeiro semestre de 2019 e a influência dos grupos de estudo dirigido (GED) sobre ela. Na introdução é apresentada a disciplina de computação gráfica, objeto deste estudo. Em seguida, no tópico Metodologia da disciplina, é apresentado um detalhamento a respeito do plano de ensino e de como é realizada a disciplina e os GED's. Na sequência, são analisadas as respostas obtidas a partir de pesquisa aplicada com os alunos e, por fim, apresentamos os resultados encontrados.

PALAVRAS-CHAVE: ensino; computação gráfica; monitoria; aprendizado; comunicação.

INTRODUÇÃO

A disciplina de Computação Gráfica, obrigatória e do primeiro semestre do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade de Fortaleza, tem como principal objetivo experienciar o primeiro contato do aluno com os softwares e as técnicas utilizadas para a criação de peças gráficas. Além do aprendizado em sala de aula, a disciplina se expande para a monitoria acadêmica, dispondo de horários semanais, que, por sua vez, reforça, através de exercícios práticos, o domínio e a importância dos programas ensinados. A monitoria acadêmica consiste na participação de alunos do curso que já realizaram satisfatoriamente a disciplina e que agora, voltam para a sala de

¹ Trabalho apresentado no IJ02 - Publicidade e Propaganda, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação 4º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIFOR, e-mail: livimaia@edu.unifor.br.

³ Estudante de Graduação 5º semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIFOR, e-mail: nathaliaxavier@edu.unifor.br

⁴ Mestre em Design Gráfico e Projetos Editoriais pela Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da Unifor e da Uni7, email: dieugo@gmail.com

aula juntamente ao professor com o intuito de facilitar e dinamizar o aprendizado do aluno da unidade curricular. É necessário salientar o papel do monitor em sala de aula, não só como projeção de um futuro acadêmico mas como também a sensibilização com o novo aluno na Universidade através da empatia em aprender com quem está no mesmo patamar.

Durante o processo de ensino-aprendizagem do aluno, a monitoria da disciplina de Computação Gráfica buscou auxiliar os alunos para uma maior compreensão e autonomia sob as competências gráficas existentes na área de atuação da Publicidade e Propaganda. Este estudo revela através de uma pesquisa de campo com os alunos, a eficiência dos GED's (Grupo de Estudo Dirigido) ao longo de um semestre e comprova como experiência satisfatória e diferencial para o desenvolvimento dos alunos na área.

Foram coletados dados sobre a percepção dos alunos utilizando o método de pesquisa de campo quantitativa-descritiva que, de acordo com Marconi e Lakatos (2010), consiste na coleta sistemática de dados sobre amostras ou populações por meio de entrevistas, questionários ou formulários. Para realizar tal coleta de dados foi utilizado um questionário online com perguntas fechadas e abertas aplicado a 36 alunos do matriculados na disciplina.

ESTRUTURA DA DISCIPLINA DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA

A disciplina utiliza do método de unidades didáticas que, de acordo com Fonseca (2016) consiste na organização e desenvolvimento do ensino por meio de unidades amplas, significativas e globalizadas de conhecimentos. A referida disciplina é dividida em quatro unidades de ensino, sendo a primeira denominada de Computação Gráfica Aplicada à Publicidade e Propaganda, está com carga horária de 6h/a; a segunda chamada de Imagens Vetoriais, como 22h/a, está principalmente relacionada com o software Adobe Illustrator; a terceira Imagens bitmaps, também com 22h/a, relacionada com o Adobe Photoshop e a quarta Editoração Gráfica, com 22h/a, relacionada ao Adobe InDesign.

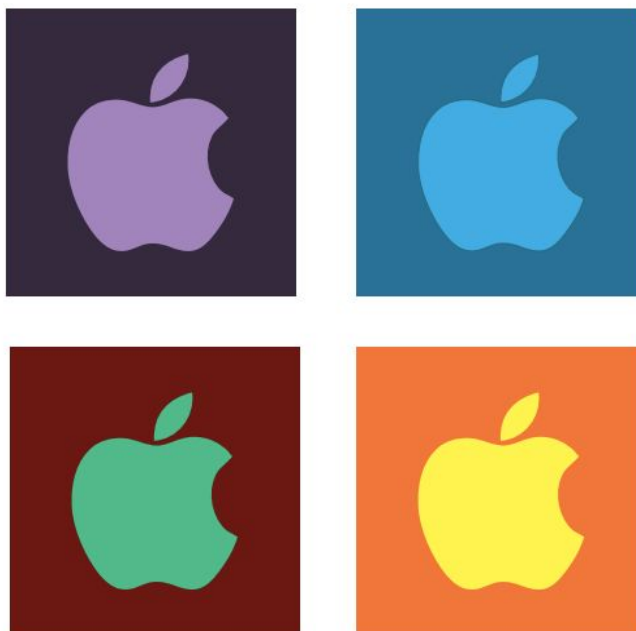


Figura 1: primeira atividade desenvolvida em sala de aula.

Por ser uma disciplina prática, os alunos são incentivados a utilizar os softwares desde o primeiro dia de aula, com atividades que podem ser realizadas sem muito conhecimento prévio. Como por exemplo, na Figura 1 podemos observar a primeira atividade de sala de aula aplicada na disciplina. Nesta atividade, os alunos tem como objetivo colorir as maçãs utilizando o Adobe Illustrator. Durante o período de aulas, essas atividades vão tornando-se mais complexas e, em todas as aulas, os alunos são submetidos a uma atividade prática durante a aula para que possam tirar dúvidas tanto com o professor quanto com as monitoras.



Figura 2: Exercícios realizados na disciplina pela aluna Amanda Nogueira.

Durante o semestre, são realizadas três atividades avaliativas. Sendo estas divididas em duas partes cada, totalizando seis atividades a serem entregues ao professor. Além disso, a presença nos grupos de estudo dirigido (GED's) contam pontos extras para o alunos. Se este comparecer a, no mínimo, 75% dos mesmos e/ou realizar a atividade complementar realizada pelas monitoras, recebe a pontuação.

Os GED's, tem como objetivo suprir as dúvidas dos alunos, não os deixando desamparados em momento algum no semestre. A disciplina é realizada em dois dias da semana e os GED's em um dia, preferencialmente após um dos dois dias em que as aulas são realizadas. No primeiro semestre de 2019, estes ocorreram às quintas-feira. Os GED's seguem uma metodologia de ensino chamada de Estudo de dirigido. De acordo com Fonseca (2016), a proposta é fazer com que os estudantes estudem a partir de um roteiro elaborado pelo professor, o qual estabelece a profundidade do estudo. No GED eram abordados assuntos já apresentados em sala de aula por meio de atividades e da orientação das monitoras suprimindo as dúvidas com relação tanto às atividades passadas em sala de aula , quanto às atividades da monitoria. Todas as atividades eram previamente acordadas entre as monitoras e os professor da disciplina.

O QUESTIONÁRIO

Para diagnosticar o aprendizado dos alunos na disciplina de computação gráfica foi desenvolvido um questionário com perguntas de âmbito geral sobre o que foi apresentado na disciplina, sobre os Grupos de Estudo Dirigido realizados pela monitoria e sobre o professor e monitores. O questionário foi composto por dez questões, sendo nove objetivas e uma discursiva. Foi aplicado de forma individual e online, através da ferramenta Google Forms⁵ entre os dias 6 de junho e 13 de junho de 2019, sendo enviado via aplicativo de mensagens. O público alvo do questionário foram os alunos matriculados na disciplina no período 2019.1. O questionário foi disponibilizado para os 65 alunos matriculados na disciplina e foram obtidas 36 respostas o que corresponde a 55% dos alunos, aproximadamente. Foi preferível a aplicação anônima, permitindo que o respondente se sentisse mais à vontade para responder às questões sobre a didática do

⁵ <https://www.google.com/forms/about/>

professor ou monitores, por exemplo. É necessário pontuar que esse questionário é uma amostragem circunstancial e redutora, por isso não se devem tirar conclusões absolutas sobre o universo a partir dele. O objetivo deste é gerar debate e reflexões sobre o tema e cruzar dados sobre o auxílio da monitoria no aprendizado.

Você já conhecia ou havia tido alguma experiência com os softwares gráficos apresentados na disciplina?

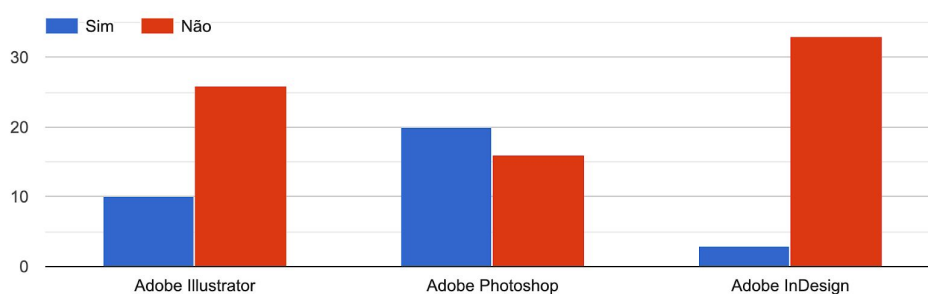


Figura 3: Você já conhecia ou havia tido alguma experiência com softwares gráficos apresentados na disciplina?⁶

A primeira pergunta questionava o conhecimento prévio dos softwares apresentados na disciplina. É possível perceber na Figura 3 que este teve um índice maior no software Adobe Photoshop (20 alunos) e no Adobe Illustrator (10 alunos). Havendo uma queda desse índice no Adobe Indesign com apenas 3 alunos afirmando que já haviam tido conhecimento prévio sobre este. É interessante ressaltar que já era esperado uma grande quantidade de alunos conhecendo o Adobe Photoshop, devido a sua grande popularidade, principalmente na internet, já que ele possui um grande leque de ferramentas que podem ser utilizadas em edições de fotografias.

⁶ Todos os gráficos apresentados neste artigo são de autoria própria.

Durante a disciplina, ficou claro a finalidade de cada um dos programas?

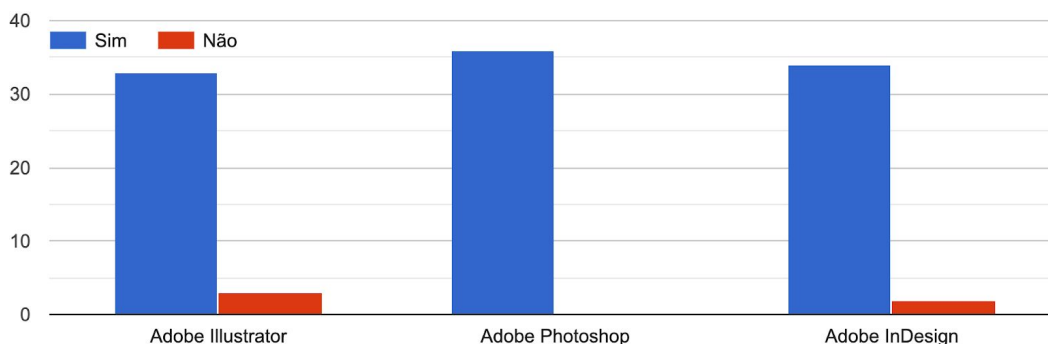


Figura 4: Durante a disciplina, ficou claro a finalidade de cada um dos programas?

Como demonstrado na Figura 4, a maior parte dos alunos conseguiu compreender a finalidade de cada programa, sendo que no Adobe Illustrator e no Adobe InDesign apenas 3 e 2, respectivamente, não compreenderam para que o software é destinado.

Qual nível de complexidade você atribui a cada software gráfico?

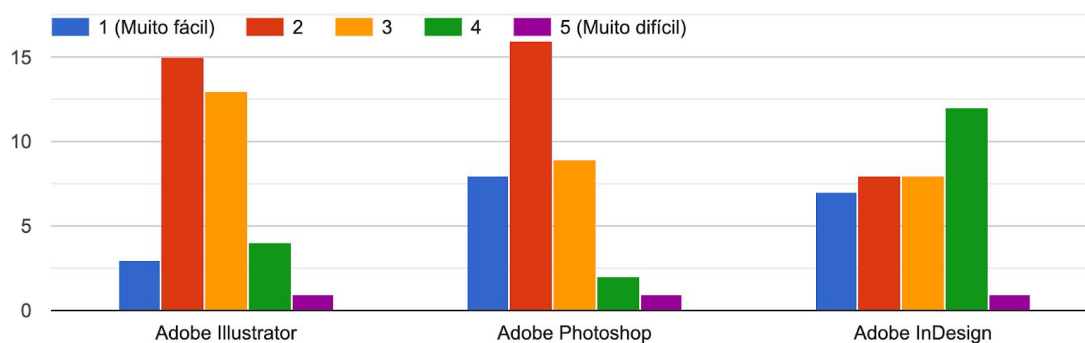


Figura 5: Qual nível de complexidade você atribui a cada software gráfico?

Como é possível perceber por meio da Figura 5, o nível de dificuldade atribuído a cada software pode estar ligado também ao conhecimento prévio que os alunos possuíam destes. Pode perceber que ao Adobe InDesign foi atribuído um nível de dificuldade próximo ao muito difícil por boa parte dos alunos (12) e o nível de

dificuldade muito difícil por 1 aluno, sendo que nos outros softwares foi atribuído um nível de dificuldade próximo ao muito fácil por 15 e 16 alunos no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop, respectivamente, e o nível de dificuldade muito fácil por 3 no Adobe Illustrator. Além disso, foi atribuído, por cerca de 22% dos alunos (8), a nota muito fácil ao Adobe Photoshop, o software com maior índice de conhecimento prévio segundo a primeira pergunta deste questionário. Cruzando tais dados com a presença nos GED's foi possível perceber que estes podem estar interligados, pois durante o período de foco no Adobe Illustrator houve um índice de presença nos GED's maior que nos outros períodos, onde 19 alunos participaram de 75% ou mais dos GED's.

Quanto você considera que aprendeu em cada software?

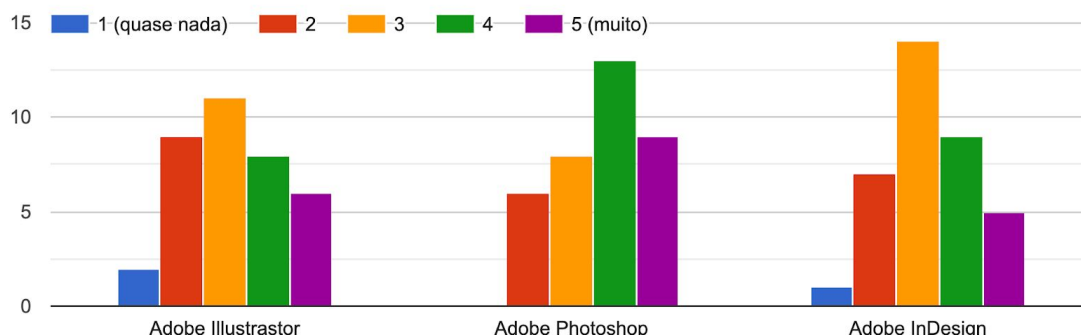


Figura 6: Quanto você considera que aprendeu em cada software?

NOTAS

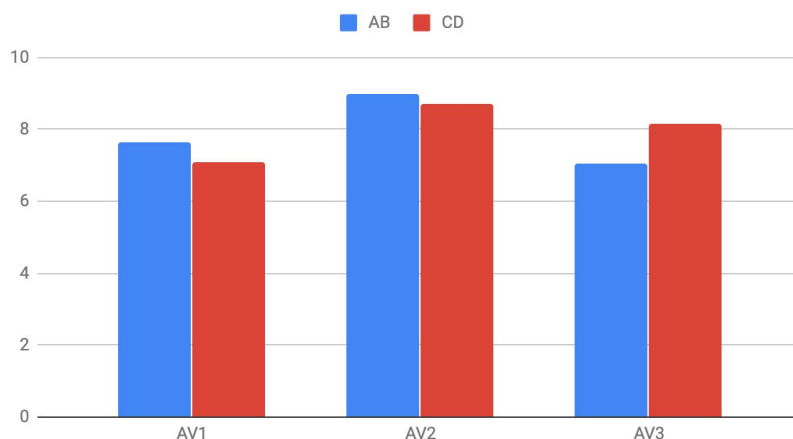


Figura 7: Gráfico com a média de notas a cada avaliação segmentado por turma.

O índice de aprendizagem em cada software também parece estar vinculado ao interesse de conhecer previamente cada um deles, já que é perceptível de acordo com a Figura 6 que a maior parte dos alunos considera que aprendeu próximo ao "muito" no software Adobe Photoshop. As respostas 4 e 5 somam 22 alunos, ou seja, quase 62% dos alunos que responderam ao questionário e nenhuma resposta "quase nada". Assim como nos outros softwares, foram obtidas 1 e 2 respostas "quase nada". Em seguida, cruzando os dados da Figura 6 com os da Figura 7, é perceptível que as respostas dos alunos ao questionário correspondem a média de notas.

Você considera que o que aprendeu durante a disciplina poderá ser útil na sua vida profissional?

36 respostas

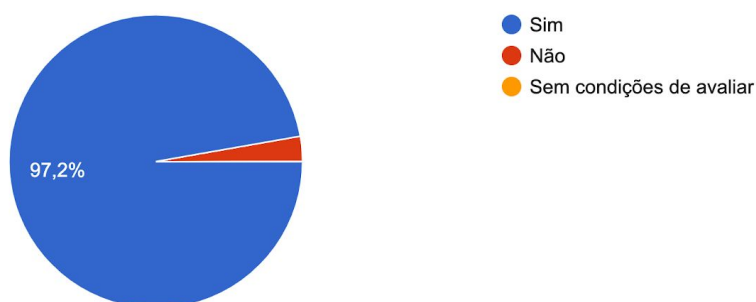


Figura 8: Você considera que o que aprendeu durante a disciplina poderá ser útil na sua vida profissional?

Para finalizar a primeira etapa do questionário, foi feita a questão sobre a utilização dos programas na vida profissional dos alunos e, como é possível observar na Figura 8, 35 deles, ou seja, 97,2% acreditam que o que foi apresentado na disciplina será útil fora do ambiente acadêmico. É importante ressaltar que o aluno considerar útil o que está aprendendo pode influenciar diretamente na sua atenção em sala de aula e nos seus resultados (notas).

Você participou de algum encontro do Grupo de Estudo Dirigido (GED) promovido pela monitoria durante o semestre?

36 respostas

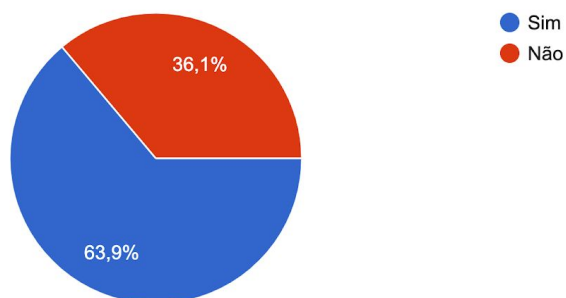


Figura 9: Você participou de algum encontro do Grupo de Estudo Dirigido (GED) promovido pela disciplina?

Iniciando a segunda etapa do questionário denominada de "Sobre a monitoria", o questionamento realizado era sobre a participação dos alunos nos encontros do Grupo de Estudo Dirigido, e foi percebido que 23 alunos, dos 36 que aderiram ao questionário, participaram em algum momento do semestre do GED (Figura 9). Após essa questão, foi perguntado o motivo do não comparecimento ao GED, e, por não ser uma pergunta obrigatória, apenas 11 alunos responderam a pergunta. Sendo que destas, 8 responderam que não foram aos GED pelo horário ser inviável.

Que atividades promovidas pelo GED você realizou?

27 respostas

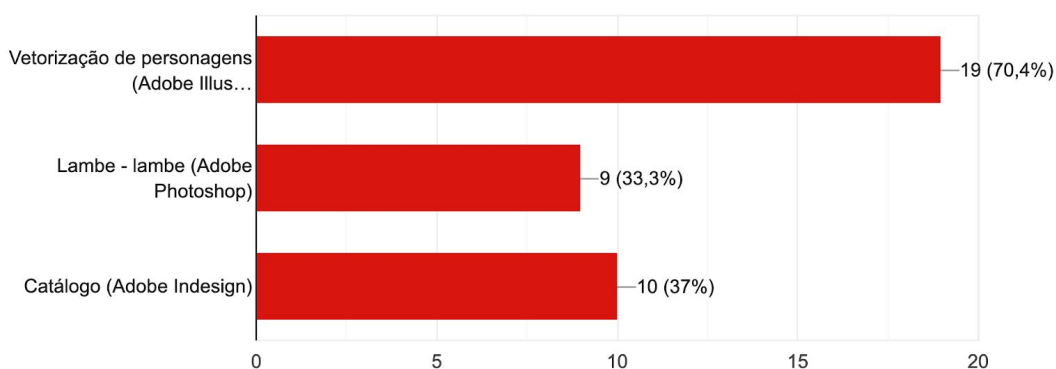


Figura 10: Que atividades promovidas pelo GED você realizou?

Como é possível perceber por meio da Figura 10, o índice de adesão às atividades realizadas pelo GED foi maior no início do semestre, provavelmente motivado pela euforia causada por estar entrando no ambiente acadêmico, já que é uma disciplina voltada principalmente para o primeiro semestre, mas esta hipótese não é possível ser validada por meio do questionário aplicado neste levantamento. Esta adesão caiu consideravelmente no meio de semestre e voltou a crescer na etapa final do mesmo. Essa queda pode estar inversamente relacionada também a dificuldade dos alunos com o software como foi apresentado na Figura 5. Esse índice também é perceptível ao cruzar os dados presentes no gráfico da Figura 10 com o registro das presença nos GED's já que no primeiro período, 19 alunos ganharam ponto extra por presença, já nos outros houve uma queda para 13 e 14 alunos.

Sobre o professor:

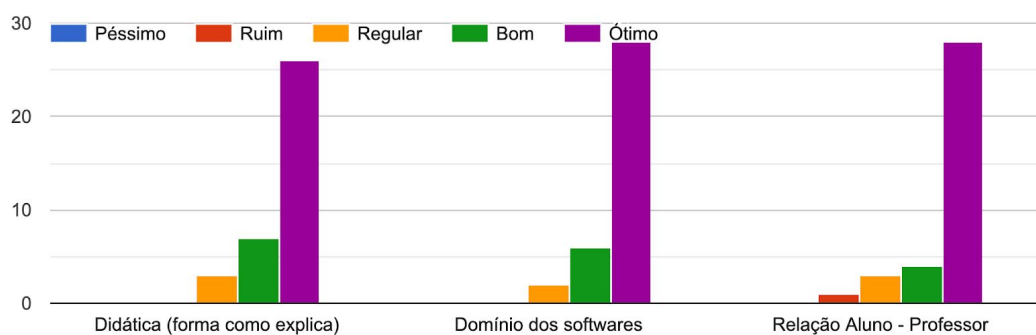


Figura 11: Sobre o professor.

Para iniciar a terceira e última etapa do questionário, foi solicitado que os alunos fizessem uma avaliação sobre alguns aspectos relacionados ao professor. Em relação à didática, 26 alunos consideraram ótima, 7 consideraram boa e 3 regular. Com relação ao domínio dos softwares, esse índice cresce ainda mais, indo para 28 alunos classificando como ótimo, 6 como bom e 2 como regular. Por último, na relação aluno - professor, ele se mantém em 28 alunos classificando como ótimo, diferenciando-se na quantidade de alunos que responderam bom e regular, sendo estes 4 e 3 alunos respectivamente, ademais 1 aluno considerou esta relação como ruim.

Sobre as monitoras:

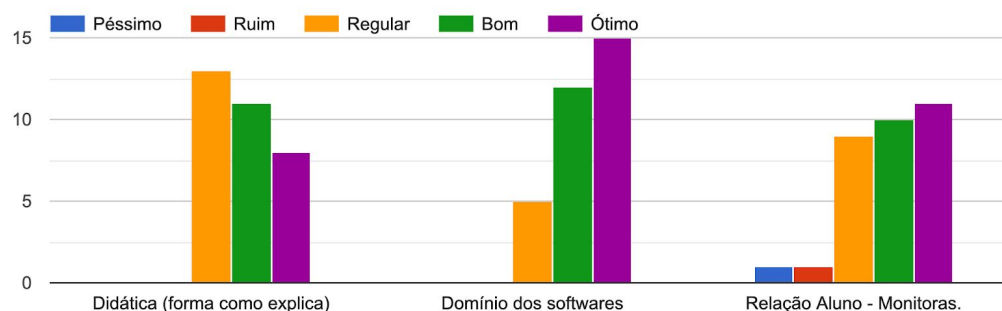


Figura 12: Sobre as monitoras.

Finalizando o questionário, foram feitos os mesmos questionamentos da pergunta anterior, dessa vez com relação às monitoras. É possível perceber que a maior parte das respostas ficou entre regular e ótimo, sendo que 13 alunos responderam que a didática da monitoria era regular, 11 alunos classificaram como boa e 8 alunos classificaram como ótima. Em relação ao domínio dos softwares 15 alunos responderam que era ótimo, 12 alunos responderam bom e 5 responderam como regular. Passando para a relação aluno - monitoras, 11 alunos responderam era ótima, 10 classificaram como boa, 9 como regular, 1 como ruim e 1 como péssima.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, a partir dos dados coletados na pesquisa de campo realizada, nos permite chegar a uma compreensão de como foi realizada a disciplina de Computação Gráfica no primeiro semestre de 2019. O intuito de traçar um diagnóstico do aprendizado na disciplina e sua monitoria foi cumprido.

Através dos dados coletados aferimos que uma parcela significativa dos alunos consideraram essa disciplina como útil e conseguiram entender o intuito dela e do conteúdo nela apresentado. Além disso, vale ressaltar como o conhecimento prévio dos alunos sobre alguns *softwares* pode influenciar no nível de dificuldade agregado a cada um deles.

Com o resultado dessa pesquisa, foi acordada continuidade dos GED's no período 2019.2, já que foi possível perceber a relevância dos mesmos no auxílio da aprendizagem dos alunos, já que eles podem realizar mais exercícios do que é apresentado em sala de aula.

Monitora e o professor envolvidos nessa pesquisa pretendem dar continuidade à mesma, aplicando novamente o questionário no fim do segundo semestre do ano de 2019, com o intuito de realizar um cruzamento de dados com a pesquisa atual, realizando um acompanhamento constante do desenvolvimento dos envolvidos no processo.

REFERÊNCIAS

DEL VECHIO, G. **Design gráfico com adobe illustrator** : um guia para profissionais e estudantes de artes e design. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

FONSECA, J.J.S., FONSECA, S. **Didática Geral**. 1ª ed. Sobral: Inta, 2016.

KELBY, Scott. **Photoshop CS para fotógrafos digitais**. São Paulo: Pearson Education do Brasil; Makron Books, 2005.

MARCONI, M., LAKATOS, E. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 7ª ed. São Paulo: Altas, 2010.

SAMARA, Timothy. **Guia de Design Editorial**: Manual Prático para o Design de Publicações. Porto Alegre: Bookman, 2011.