

MONITORIA DE LABORATÓRIO DE ARTES E DESIGN: AS CONVERGÊNCIAS DAS ARTES E DESIGN

SOPHIA GEMIGNANI ALMEIDA SILVA¹; AUGUSTO SCHECK DA SILVA²;
THAIS CRISTINA SEHN³:

¹Universidade Federal de Pelotas — sophi.gemignani@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas — augustoscheck@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas — thaissehn.prof@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A atividade de Monitoria para alunos de graduação na UFPEL é um programa, oficializado em 2018 pelo Conselho Coordenador Do Ensino, Da Pesquisa E Da Extensão, e tem como objetivos: melhorar a qualidade do ensino-aprendizagem, por meio de apoio direto ao componente curricular; uso de abordagens pedagógicas inovadoras; e a inserção do monitor nas atividades de ensino para sua formação acadêmico-profissional.

Considerando isso, as disciplinas Fundamentos do Desenho 1 e Laboratório de Artes e Design possuem objetivos distintos, mas igualmente relevantes para a formação dos estudantes dos cursos de Artes da UFPEL. Enquanto a primeira concentra-se na introdução ao conhecimento dos elementos básicos da linguagem visual através do desenho. Já a segunda aborda as interseções entre artes visuais e design, destacando conceitos, fundamentos e práticas que permitem compreender a visualidade de modo ampliar a prática acadêmica e profissional social, com embasamento em metodologia projetual adequada.

A monitoria, nesse contexto, atua como um elo entre professores e alunos, contribuindo tanto para a mediação pedagógica quanto para a experimentação de novas abordagens no ensino. Trata-se de um espaço que favorece a troca de saberes, a aproximação entre teoria e prática e o desenvolvimento de materiais de apoio. Ao mesmo tempo, constitui uma oportunidade de amadurecimento acadêmico para nós, monitores, que exercitamos habilidades de comunicação, organização e didática.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

2.1 Fundamentos do Desenho 1

Na disciplina de desenho, as atividades da monitoria concentraram-se no suporte aos alunos durante os exercícios práticos, esclarecendo dúvidas e incentivando a exploração de técnicas de observação e representação. O acompanhamento constante possibilitou que os estudantes tivessem um apoio adicional em seu processo formativo, tornando a prática do desenho mais acessível e menos intimidante. Também participamos de aulas em ambientes diversificados, como no Museu do Doce e na Biblioteca, auxiliando a professora a incentivar a criatividade dos alunos.



Fotos da aula no museu. Fonte: Acervo Pessoal

Além disso, nós colaboramos na organização de uma palestra no auditório, que contou com uma dinâmica prática de desenho ao final. Essa atividade extrapolou o espaço tradicional da sala de aula, promovendo um momento coletivo de integração, troca de experiências e valorização do desenho como prática artística compartilhada.

2.2 Laboratório de Artes e Design

Na disciplina de laboratório, a monitoria envolveu diferentes frentes de atuação. Acompanhamos os alunos nas atividades em sala, oferecendo suporte na compreensão dos conceitos apresentados, contribuindo para o desenvolvimento dessas atividades propostas pela professora. E, além dessas tarefas, nos foi requisitado a criação de um material paradidático para a aula de Tipografia, um material de fácil reaplicação, complementar a aula expositiva, com os conteúdos fundamentais tipográficos em foco, e que unisse o lúdico com o didático.

Portando, o desenvolvimento desse jogo se apoiou em metodologias de projeto como o Design Thinking (LUPTON, 2012), que nos orientou no processo de empatia, definição, ideação, prototipação e teste. Inicialmente realizamos uma revisão teórica fundamentada no capítulo do 7 do livro Elementos do Estilo Tipográfico de Robert Bringhurst (2005) e os slides providos pela Professora Thais, o que garantiu consistência conceitual e a relação histórica de períodos da arte. Também buscamos relacionar as fontes citadas por BRINGHUST com as fontes disponíveis na plataforma Google Fonts, pois já é um padrão entre os softwares de design.

Assim, a partir desse embasamento, conduzimos um brainstorm de possibilidades lúdicas, analisamos jogos tipográficos já existentes e selecionamos dinâmicas que pudessem ser adaptadas ao contexto em sala de aula.



Exemplo de carta dica. Fonte: Acervo Pessoal

Foram muitas tardes e manhãs dedicadas ao desenvolvimento, e chegamos ao resultado de um jogo que envolve a combinação de cartas dicas com as características da letra (tipo) e da família tipografia (fonte) que pertence, em primeira pessoa; também fizemos os tabuleiros com as famílias tipográficas e seu respectivo período artístico, para dar informações extras e auxiliar na adivinhação correta da carta, cada carta certa valendo um ponto, cada grupo com uma oportunidade de acertar a carta. O resultado foi o requisitado material paradidático que visa solidificar o conteúdo teórico visto em aula expositiva, buscado exercitar os fundamentos tipográficos e reconhecer as diferenças entre as fontes.



Fotos da Aplicação do Jogo Tipográfico em sala de aula. Fonte: Acervo Pessoal

Também completamos as aulas com alguns conceitos mais específicos da prática de Design, explicando dúvidas e curiosidades. E, ao final da disciplina, auxiliamos com os programas de design utilizados (Photoshop, Illustrator e Canva).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências vivenciadas nas duas disciplinas demonstram a amplitude do papel da monitoria. Em Fundamentos do Desenho 1, a proximidade com os estudantes e a mediação constante favoreceram a prática contínua do desenho,

auxiliando na superação de dificuldades técnicas e incentivando a autonomia dos alunos. A realização de atividades coletivas, como a palestra com dinâmica no auditório, fortaleceu a percepção do desenho como linguagem essencial e promoveu maior integração entre os participantes.

Já no Laboratório de Artes e Design, a monitoria revelou a potência da interdisciplinaridade. O desenvolvimento de materiais pedagógicos e o apoio na discussão de conceitos demonstraram que a atuação de nós, monitores, vai além do suporte imediato, contribuindo para a inovação de metodologias de ensino. A criação do jogo tipográfico evidenciou a possibilidade de transformar conteúdos teóricos em experiências didáticas mais engajadoras, capazes de estimular a participação e a curiosidade dos alunos.

De forma geral, a monitoria proporcionou ganhos tanto para os estudantes quanto para os monitores. Os alunos contaram com acompanhamento mais próximo, oportunidades de revisão e atividades complementares, enquanto os monitores ampliaram suas competências acadêmicas e profissionais, exercitando habilidades de liderança, comunicação e organização.

Entre os desafios enfrentados, destaca-se a necessidade de adaptar a linguagem às diferentes turmas, a gestão do tempo entre as atividades de ensino e as demandas pessoais. No entanto, tais dificuldades contribuíram para o amadurecimento da experiência e reforçaram a importância da monitoria como prática formativa.

Assim, pode-se afirmar que a monitoria nas disciplinas de Fundamentos do Desenho 1 e Laboratório de Artes e Design consolidou-se como um espaço de construção coletiva do conhecimento, de experimentação pedagógica e de desenvolvimento interdisciplinar, reafirmando sua relevância no contexto do ensino universitário.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS. Conselho Coordenador Do Ensino, Da Pesquisa E Da Extensão. Resolução nº 32, de 11 De Outubro De 2018. Pelotas. Disponível em: < [Aprova as Normas para o Programa de Monitoria para Alunos de Graduação da UFPel.](#) >. Acesso em: 28 ago. 2025.

CENTRO DE ARTES. Laboratório de Arte e Design. Curso: Artes Visuais - Licenciatura. Professor: Thaís Cristina Martino Sehn. Período: 2025-1. Turno: Sexta-feira à tarde. Pelotas: UFPel, 2025.

CENTRO DE ARTES. Fundamentos do Desenho I. Curso: Artes Visuais - Licenciatura. Professor: Thaís Cristina Martino Sehn. Período: 2025-1. Turno: Manhã. Pelotas: UFPel, 2025.

BRINGHURST, R. *Elementos do estilo tipográfico*. 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

LUPTON, E. *Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming*. Nova York: Princeton Architectural Press, 2012.