

# CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO ATRAVÉS DA ANDRAGOGIA E CRIATIVIDADE NA DISCIPLINA DE PÓS-GRADUAÇÃO TÓPICOS EM DESENHO INDUSTRIAL



Irajá Gouvêa<sup>1</sup>

Marizilda dos Santos Menezes<sup>2</sup>

Luis Carlos Paschoarelli<sup>3</sup>

GOUVÊA, I. ; MENEZES, M. S. ; PASCHOARELLI, L. C. *Construção do Conhecimento através da Andragogia e Criatividade na Disciplina de Pós-Graduação Tópicos em Desenho Industrial*. Revista Assentamentos Humanos, Marília, v13, nº1, p37-41, 2011.

## RESUMO

Os cursos de pós-graduação, atualmente distribuídos pelo país, atendendo as diretrizes curriculares nacionais, dispõem de disciplinas de caráter obrigatório e optativas, para complementação e formação do conhecimento de seus alunos e futuros pesquisadores. Analisando uma destas disciplinas, fornecida no Curso de Pós graduação em Design, da Universidade Estadual Paulista, Campus Bauru, do curso de Design, nos permitiu concluir que, devido a diversidade de conhecimento e formação de seus alunos, sua característica e complexidade de abrangência envolvem não só, o estudo e a integração entre outras disciplinas, como também, áreas de conhecimentos variados tais como: Computação, Administração, Psicologia, Sociologia, Antropologia, Metodologia entre outros, e que todo este universo

1. Doutorando, PPGDESIGN – FAAC/UNESP - BAURU, e-mail: iraja@unimar.br
2. Dr<sup>a</sup>, PPGDESIGN – FAAC/UNESP - BAURU, e-mail: jcplacidossilva@uol.com.br
3. Prof. Livre Docente , PPGDESIGN – FAAC/UNESP - BAURU, e-mail: lcpascho@yahoo.com.br



irá complementar o Designer como um todo. Assim, o objetivo deste trabalho é discutir a construção do conhecimento do Design do Produto, através de uma disciplina fornecida em sua pós graduação e entender como conhecimentos multi, inter e transdisciplinares podem contribuir para a evolução das pesquisas dos pós graduandos durante sua formação.

**Palavras chave:** Andragogia, Criatividade, Conhecimento.

## ABSTRACT

*The masters degree courses, now distributed by the country, assisting the guidelines of national curricula, they have obligatory and optional character disciplines, for complementation and formation of their students' knowledge and searching futures. Analyzing one of these disciplines, supplied in the Course of Powders graduation in Design, of the From São Paulo State University, Campus Bauru, of the course of Design, allowed to conclude us that, due to knowledge diversity and their students' formation, his/her characteristic and inclusion complexity they involve not only, the study and the integration among other disciplines, as well as, areas of such knowledge as: Computation, Administration, Psychology, Sociology, Anthropology, Methodology among other, and that this whole universe will complement Designer as a completely. Like this, the objective of this work is to discuss the construction of the knowledge of the Design of the Product, through a discipline supplied in his/her powders graduation and to understand as knowledge discipline can contribute for the evolution of the students' researches during his/her formation.*

**key Words:** Andragogia, Creativity, Knowledge.

## 1. INTRODUÇÃO

As disciplinas fornecidas na pós graduação englobam conceitos relevantes para os alunos do curso de mestrado e doutoramento em Design. Visualizar e entender os conceitos e os modelos de qualidade existentes e a forma de utilizá-los é prioritário nos dias atuais em que a maior parte das universidades implementam, ou estão implementando conhecimentos específicos. Com foco na disciplina Tópicos em Desenho Industrial, ministrado pelos professores Doutores Marizilda dos Santos Menezes e Luis Carlos Paschoarelli, a fundamentação de conceitos e a apresentação prática de trabalhos acadêmicos foram essenciais para garantir uma assimilação sistêmica e abrangente dessa disciplina, agregando, com certeza, repertório de informação que naturalmente foi assimilado pelos seus alunos.

O estudo destas disciplinas fornecidas em programas de pós graduação tendem a ser uma atividade monótona e muitas vezes angustiante, necessitando ser ministrado de forma criativa e com inovação didática pedagógica, para despertar o interesse em assuntos específicos, uma vez que os conteúdos eminentemente teóricos das disciplinas desestimulam seus alunos a cursá-las e, no caso específico, desta disciplina em questão, deixando lacunas prejudiciais na complementação do conhecimento. A aplicação parcial dos conceitos de Andragogia e Criatividade por parte dos professores desta disciplina contribuíram substancialmente para a construção colaborativa do conhecimento dos alunos de maneira imperceptível. A Andragogia, citada acima, é definida como a arte e a ciência de ajudar o adulto a aprender. Criatividade, de acordo com Sternberg e Lubart (1999), engloba a



habilidade de produzir um ato que tanto é novo, original e inesperado, quanto útil e adaptável às dificuldades das tarefas. Assim, utilizando destes mecanismos didáticos e pedagógicos, os professores conseguiram com sucesso e de forma despretensiosa, apresentar informações relevantes à formação de cada aluno de maneira individual e ao mesmo tempo coletivamente, demonstrando que é perfeitamente executável a conciliação de universos tão variados, focados em um mesmo objetivo, o conhecimento.

## 2. ANDRAGOGIA

Osório (2005), afirma que foi Knowles quem propôs uma disciplina específica para educação de adultos chamada andragogia. Segundo o autor, o fato é que a pedagogia baseada na educação de crianças e jovens nem sempre é adequada para a educação de adultos ou de pessoas com uma formação já consolidada. O aprendizado deste adulto é muito diferente, pois os motivos, razões e necessidades não são semelhantes aos das crianças e jovens. Dos conceitos relacionados a andragogia citados por Knowles (OSORIO, 2005), destacam-se os seguintes:

- O aprendizado dos adultos existe em função das suas necessidades, ou seja, o adulto se compromete com a aprendizagem, se conhecer o motivo pelo qual deve aprender;
- A aprendizagem dos adultos deve dar ênfase aos processos e experiências individuais, considerando que adultos apresentam grandes diferenças individuais com relação à motivação, às necessidades etc;

- A orientação do aluno adulto deve estar voltada para a vida, para a solução de problemas, ao contrário da aprendizagem infantil e juvenil, que é mais relacionada a transmissão de informação.

Em resumo, os alunos de uma determinada disciplina de pós graduação aprendem mais compartilhando conceitos e não somente recebendo informações. Da participação nos processos de compreensão podem derivar, soluções originais de problemas e mudanças de atitudes. A importância dessa experiência é confirmada pelo resultado de algumas pesquisas, que afirmam que estudantes adultos aprendem apenas 10% do que ouvem. Entretanto, são capazes de lembrar 85% do que ouvem, veem e fazem (GOECKS, 2003). Assim sendo, não basta apenas o envolvimento do ser humano na esfera do "pensar"; é necessário o envolvimento na esfera do "sentir", proporcionando estímulos emocionais para que o "sentir" estimule o "querer", transformando a vontade em ação, e este, na construção colaborativa do conhecimento. É nesse ponto que se identifica a necessidade de utilizar a criatividade como forma de proporcionar estímulos emocionais que transformem o sentimento, que proporcionem o valor imediato do aprendizado, estimulando dessa forma o "querer conhecer".

## 3. CRIATIVIDADE

A criatividade é definida por muitos autores e das mais variadas formas. Segundo Bruno-Faria (1996), a criatividade é um fenômeno multifacetado, envolvendo aspectos individuais (habi-



lidades cognitivas, traços de personalidade) e do ambiente (aspectos facilitadores e inibidores). Para Sternberg e Lubart (1999), ser criativo é ver as coisas do mesmo modo que todo mundo vê, e ser capaz de pensar de forma diferente sobre elas, e ainda ter a habilidade para produzir um ato que tanto é novo, original e inesperado, quanto útil, adaptável às dificuldades das tarefas.

Podemos dizer que a criatividade é o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e revisar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados.

Mas como utilizar a criatividade para estimular o “querer conhecer”? Ou mesmo gerar experiências que estimulem o “querer conhecer” ou “querer experimentar”?

Para os Professores Marizilda Meneses e Luis Carlos Paschoarelli a solução encontrada foi a utilização de dinâmicas desenvolvidas em sala de aula simples e objetivas, de modo a despertar o interesse e a curiosidade dos alunos.

## **4. DINÂMICAS IMPLEMENTADAS**

### **4.1. Aulas abertas com palestrantes convidados;**

Após a aula inaugural realizada pelos professores Marizilda e Paschoarelli, foram convidados para cada aula, professores de diferentes áreas do conhecimento científico para apresentarem suas teses, ressaltando os procedimentos metodológicos que levaram ao resultado final. Esta dinâmica provocou uma amplitude de informação nos alunos quanto a forma de desenvolver

o procedimento metodológico em seus trabalhos. Também foi possível, sentir nos diferentes palestrantes a dificuldade de se chegar ao tema, os caminhos percorridos para gerar a pesquisa e o relacionamento entre orientador e orientando.

### **4.2. Aulas simultâneas para duas turmas distintas através de vídeo conferência;**

As aulas foram ministradas para os alunos assentados em Bauru e alunos assentados em Caruaru, de maneira que houve uma interatividade simultânea entre os mesmo e entre os alunos e palestrantes. Isto proporcionou uma novidade didática pedagógico muito interessante, motivando não só os alunos, como todos os professores e convidados.

### **4.3. Apresentação pessoal de suas teses;**

Os professores apresentaram seus trabalhos de doutoramento, ressaltando as dificuldades encontradas, os problemas surgidos e contornados e ilustraram a forma de superar os momentos críticos durante a fase de desenvolvimento.

### **4.4. Interatividade entre os dois grupos;**

Para uma integração entre os dois núcleos de alunos, Bauru e Caruaru, foi pedido um trabalho dissertativo entre um alunos de cada núcleo, envolvendo os seus trabalhos e a relação destes com a tese dos professores convidados.



#### 4.5. Liberdade de apresentação das informações recebidas.

Para uma efetiva avaliação dos alunos, foram recomendadas apresentações de resenhas acadêmicas para cada palestra assistida, bem como, uma dissertação sobre o conteúdo geral da disciplina e finalmente uma dissertação em conjunto com outro aluno, abrangendo uma das palestras assistidas.

#### 4.6. Inter, multi e Transdisciplinaridade

Com as palestras, em diferentes áreas do conhecimento científico, palestrantes de diferentes profissões e formações, professores com focos diferenciados de pesquisa e finalmente um grupo de alunos totalmente heterogêneo em sua formação, objetividade e temática de pesquisa, o conceito de interdisciplinaridade, multidisciplinaridade e transdisciplinaridade são assimilados e entendidos por todos, ficando receptivos a novos conhecimentos nos diversos campos do saber humano.

### 5. CONCLUSÃO

Qualquer processo educacional deve ser explorado através de abordagens e métodos apropriados para que possa produzir maior qualidade de aprendizagem. Neste artigo, foram exemplificadas algumas dinâmicas aplicadas na disciplina Tópicos em Desenho Industrial, do programa de pós graduação em Design da UNESP – FAAC – Bauru. A importância da criatividade na adaptação de dinâmicas é essencial, não somente nesta disciplina, mas em todas as demais. Essa é uma das mui-

tas formas de trabalhar um dos conceitos vinculados a Andragogia – “a arte ou a ciência de ajudar o aluno a aprender”. Desta forma, estimula-se a análise crítica e a autocrítica, as habilidades profissionais, a criatividade e a capacidade de trabalhar em equipe dos alunos adultos construindo colaborativamente o conhecimento, o que possibilitará a formação de pesquisadores mais eficientes e eficazes. Como trabalho futuro sugere-se a aplicação destas e de outras dinâmicas a outras disciplinas de ensino, identificando e analisando o aproveitamento, a assimilação e interesse por parte dos alunos.

### REFERÊNCIAS

CARVALHO, Bruno (2005). “*O Que é a Criatividade?*”. Disponível em <<http://www.criativ.pro.br/>>.

CAVALCANTI, Roberto de Albuquerque (1999). “*Andragogia: A Aprendizagem nos Adultos*.” Revista de Clínica Cirúrgica da Paraíba”. Nº 6, Ano 4.

GOECKS, Rodrigo (2003). “*Educação de Adultos – Uma Abordagem Andragógica*”. Disponível em <<http://www.andragogia.com.br/>>.

NOVAES, M. H.(1980). “*Psicologia da criatividade*”. – 5a. ed. Petrópolis: Vozes.

OSORIO, R.O. (2005). “*Educação permanente e educação de adultos*”. Lisboa: Horizontes Pedagógicos.

