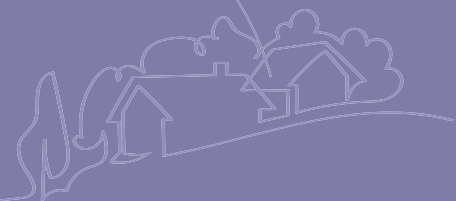


GEÍSA AIGER DE OLIVEIRA
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ
JAIRE EDERSON PASSOS

ORGANIZADORES



Des ign pes em qui sa.

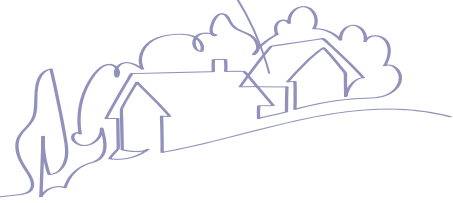


vol. 6



GEÍSA AIGER DE OLIVEIRA
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ
JAIRE EDERSON PASSOS

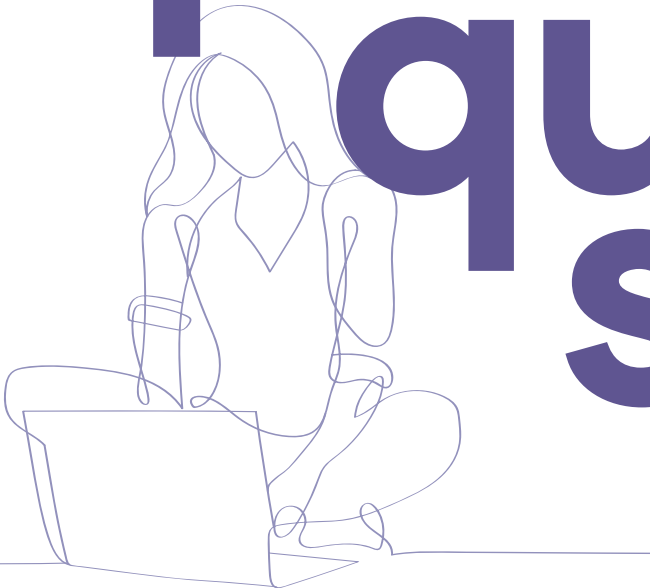
ORGANIZADORES



Design pesem qui sa.



vol. 6



D457 Design em pesquisa : volume 6 [recurso eletrônico] / organizadores Geísa Aiger de Oliveira, Gustavo Javier Zani Núñez [e] Jaire Ederson Passos. – Porto Alegre: Marcavisual, 2024.
247 p. : il. ; digital

ISBN 978-65-89263-84-5

1. Design. 2. Design de produto. 3. Sustentabilidade. 4. Inovação. 5. Design de serviços. 6. Gestão do design. 7. Tecnologia. I. Oliveira, Geísa Aiger de. II. Núñez, Gustavo Javier Zani. III. Passos, Jaire Ederson.

CDU 745.6

CIP-Brasil. Dados Internacionais de Catalogação na Publicação.
(Jaqueline Trombin – Bibliotecária responsável CRB10/979)

CAPÍTULO 8

Desafios e perspectivas no ensino do desenho à mão livre em cursos de graduação em Design

Vinícius Nunes Rocha e Souza, Léia Miotto Bruscato

R e s u m o

O desenho à mão livre é uma prática de interpretação da realidade através de representações gráficas que não só facilita a comunicação visual, mas também estimula o raciocínio projetual e o pensamento produtivo, competências desejadas para designers. Quando assimilado de forma adequada, o desenho sustenta a criação de projetos inovadores que envolvem sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas, sendo por isso amplamente abordado nos cursos de graduação em design. O presente estudo objetiva discutir aspectos didáticos e pedagógicos que podem influenciar o processo de ensino-aprendizagem do desenho à mão livre em cursos de design, com base em entrevistas de grupo focal realizadas com especialistas (professores de desenho, designers e psicólogas). As opiniões e testemunhos foram analisados qualitativamente, e discorrem acerca da importância e função do desenho à mão livre, desafios no ensino, metodologias e abordagens pedagógicas, aspectos psicopedagógicos e emocionais e impacto das tecnologias digitais. Ademais, oferecem perspectivas futuras e recomendações gerais para o processo de ensino-aprendizagem do desenho à mão livre.

1. Introdução

Desenho à mão livre pode ser compreendido como uma prática de interpretação de uma realidade hipotética ou factual, realizada por meio de representações gráficas expressas em um espaço bidimensional sem o uso de ferramentas ou técnicas auxiliares para mensuração ou direcionamento (Souza, 2021). No processo de design, o desenho à mão livre, de caráter preliminar, é a principal ferramenta de criação do projetista, utilizado para direcionar, organizar, clarificar o pensamento e registrar ideias, estabelecendo um diálogo gráfico (Medeiros, 2004).

A essência do desenho à mão livre reside na articulação do espaço plano, permitindo estabelecer conexões complexas entre a percepção da mensagem transmitida e a reflexão sobre a realidade representada (Massironi, 2010). O desenho à mão livre, enquanto “debuxo”, não favorece apenas a comunicação, posto que o seu exercício estimula o raciocínio projetual e o pensamento produtivo (Gomes, 1996; Medeiros, 2004). Revela-se, portanto, como um processo criativo enriquecido por propósitos definidos que envolvem uma série de fenômenos cognitivos complexos (Tversky, 2002).

Nas diretrizes estabelecidas pelo Ministério da Educação para os cursos de design, é desejado que os formandos tenham o perfil caracterizado pela capacidade de criar projetos que envolvam sistemas de informações visuais, artísticas, culturais e tecnológicas (Ministério da Educação, 2002). Embora o documento não aborde especificamente o ensino do desenho à mão livre, o Ministério da Educação (2002) enfatiza a importância do desenvolvimento de habilidades e competências que ampliem a capacidade criativa dos estudantes, permitindo-lhes propor soluções inovadoras. Ao passo que o desenho é considerado como um conhecimento fundamental para as demais disciplinas dos cursos de design, o ensino dos fundamentos do desenho à mão livre costuma ser amplamente abordado nas etapas iniciais de seus projetos pedagógicos (Gomes, 1996; Medeiros, 2004).

A prática do desenho também tem evoluído significativamente com o surgimento de novas tecnologias, refletindo as condições impostas pela contemporaneidade. É inevitável que se manifestem novas gramáticas e sintaxes diante dessas condições, interagindo com o desenho tradicional de maneira complexa. Esse contexto tem tornado mais difusos os limites entre as disciplinas das artes e do design, criando novas oportunidades e desafios para o ensino e a aprendizagem (Vasconcelos; Elias, 2012).

No entanto, inclusive no meio acadêmico, o desenho é frequentemente reduzido a um mero processo técnico de imitação da realidade (Gomes, 1996), tornando difusa a compreensão de sua função enquanto ferramenta que estimula o raciocínio produtivo (Medeiros, 2004). A consequência da disseminação desse equívoco pode ser observada através da carência por estratégias didáticas e pedagógicas mais adequadas (Lavelberg, Menezes, 2013; Souza, 2021).

Visando contribuir para o tema, o presente estudo tem como principal objetivo destacar e discutir aspectos didáticos e pedagógicos que influenciam o processo de ensino-aprendizagem do desenho à mão livre em cursos de graduação em design. A discussão está fundamentada nos resultados obtidos a

partir de uma série de entrevistas de grupo focal (Souza, 2021), fruto da tese de doutorado do pesquisador Vinícius Nunes Rocha e Souza, intitulada “Proposição de Projeto Pedagógico para o Ensino de Desenho em Cursos de Design”, submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no ano de 2021, sob a orientação da Prof^a. Dr^a. Léia Miotto Bruscato. Enquanto parte dos procedimentos metodológicos, onze especialistas (quatro professores de desenho, quatro designers e três psicólogas), divididos em três grupos conforme suas respectivas áreas de atuação, manifestaram opiniões e testemunhos compreendidos posteriormente mediante análise qualitativa, tendo em vista a interpretação de fenômenos e a atribuição de significados em relação a utilização de abordagens do campo do design e da psicopedagogia, enquanto recursos para educação.

2. Desenho à mão livre e design

Embora existam diversos métodos para o ensino do desenho – alguns voltados para a livre expressão artística, como Edwards (2003), e outros que se detém ao campo do design, como Eissen e Steur (2015) – o estudo do desenho enquanto meio de expressão e parte indissociável do pensamento projetual, não costuma receber a devida atenção no ensino fundamental e médio (Anning, 1999; Medeiros, 2004). A valorização e a integração abrangente do estudo do desenho em todas as fases da educação básica, levando em conta sua contribuição em aspectos cognitivos e comunicativos, ainda é, em certa medida, negligenciado (Hall, 2009).

Anning (1999) aponta que, ao longo da educação formal, os professores não costumam oferecer aos estudantes uma explicação adequada sobre as potencialidades do desenho à mão livre. Mesmo durante atividades predominantemente artísticas, o objetivo costuma ser a imitação ou improvisação, em vez da promoção do pensamento crítico e criativo. O desenho não é apresentado como um meio para resolver problemas ou para desenvolver novas habilidades (Medeiros, 2004).

Conforme estabelecido pelas Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica (Ministério da Educação, 2013), o desenho desempenha um papel importante como meio de expressão artística e para registro de informações. No entanto, as diretrizes não o relacionam com o pensamento projetual. Métodos para projeto são comuns em cursos de graduação em design, mas as habilidades essenciais de expressão e comunicação são

frequentemente desvalorizadas na grade curricular e mantêm-se distantes das disciplinas intituladas como “projeto”, prejudicando significativamente estudantes sem experiência prévia (Medeiros, 2004).

Ao longo da vida, observa-se um declínio gradual do desenho livre e intuitivo, tal como praticado por crianças, devido aos contextos educacionais e culturais considerados socialmente “aceitáveis” (Cohn, 2014). Embora a prática esteja presente em diversas áreas do conhecimento, ainda há certa inobservância por parte de educadores. Infelizmente, o estudo do desenho, frequentemente associado apenas a artistas, adquiriu uma falsa reputação, sendo considerado um conhecimento artístico valioso, porém desnecessário (Gomes, 1996; Massironi, 2010).

Devido à herança do modelo fabril da era industrial, os sistemas educacionais, em geral, não desenvolvem certas competências inatas dos indivíduos que deveriam ser cultivadas e estimuladas (Goleman; Senge, 2016). Como ressalta Gomes (1996), no Brasil, pelo menos até a década de 1990, o campo do desenho, considerado como parte essencial do conjunto de conhecimentos humanos, foi negligenciado em detrimento de outras áreas consideradas mais importantes.

Em um estudo sobre a imagem do design por estudantes de cursos de graduação, Valentini (2018) observou que discentes costumam associar o design à prática do desenho à mão livre, confiantes de que, ao longo de um curso de graduação em design seja possível aprender a expressar a criatividade por meio de técnicas de ilustração. Valentini (2018) também destaca outro ponto que desperta atenção. Segundo o autor, relatos de experiências didáticas e pedagógicas que levam à perda de autoestima, confiança e interesse dos estudantes pelo desenho é comum.

Considerando os inúmeros desafios da prática e estudo do desenho à mão livre, questiona-se quais são as competências que devem ser privilegiadas, contribuindo para um sentido maior do desenho para o design. Vasconcelos e Elias (2012) estabelecem uma série de objetivos pedagógicos que incentivam o desenvolvimento pessoal e criativo, o emprego de metodologias de pesquisa, e a integração de conhecimentos e tecnologias. No entanto, para atingir objetivos como esses, Zimmerman (2016) aponta que é preciso adotar abordagens de ensino que integrem o pensamento projetual com o desenho, criando uma conexão interdisciplinar entre os campos das artes e do design.

No campo do design, podemos observar uma variedade de formas nas quais o desenho pode se apresentar. Seja ele predominantemente

representativo ou abstrato, cada tipo de desenho desempenha uma função específica e corresponde a um propósito, variando características estéticas e funcionais (Pei, 2009). A opção por usar representações gráficas como veículo de acesso ao raciocínio se justifica uma vez que torna-se possível preservar conhecimentos relacionados à escolhas e criações em meios estáveis, mesmo que temporários (Medeiros, 2004). Por conta disso, designers tendem a desenhar profusamente, confiantes na premissa de que a ausência dessa prática afeta significativamente o pensamento produtivo e a elaboração de projetos (Gomes *et al*, 2009).

Utilizado como um método predominantemente investigativo (Pei, 2009), o ato de desenhar constitui como elemento fundamental para o processo de projetar (Gomes *et al*, 2009), posto que, em qualquer processo de construção de expressões visuais, o desenho estabelece conexões entre a capacidade perceptiva e a habilidade criativa dos indivíduos (Medeiros, 2004). Ademais, possui caráter universal e livre de ambiguidades, ao passo que simplifica problemas complexos e multifacetados de forma eficiente (Pipes, 2010).

No século XIX, o desenho foi considerado um princípio unificador das artes visuais (Pipes, 2010). No Brasil, a partir do século XX, o ensino do desenho passou a se distanciar dos métodos tradicionais de ensino das artes, assumindo um papel como atividade técnica para determinadas disciplinas que demandavam representações de artefatos. Os defensores dessa estrutura concebiam o desenho como um complemento da caligrafia e ortografia, sendo responsável pela comunicação do pensamento (Barbosa, 1986). Contudo, embora o desenho tenha sido um aspecto convergente para a arte e o design, a preferência cultural de colocar a arte em destaque ainda persiste e restringe o esclarecimento de suas potencialidades para o pensamento produtivo (Farthing, 2011).

Souza (2021) observou que muitos métodos de ensino do desenho respeitam um padrão já estabelecido pelo campo das artes, fruto da reitereção de um legado construído por artistas, muitas vezes sem o respaldo de evidências científicas. Segundo Souza (2021), apoiam-se em exercícios de observação, abstração e representação da realidade, abrangendo a prática de exercícios específicos acerca dos fundamentos do desenho. Inicialmente, perpassam por exercícios menos complexos, com o intuito de acostumar o estudante a uma rotina de manualidade. Após o período de adaptação e controle, são praticados exercícios que exigem a aplicação de técnicas específicas. Em tese, a lógica consiste em fazer com que o estudante aprenda

a perceber a realidade que o cerca para, então, conseguir estruturá-la e reproduzi-la graficamente (Souza, 2021). Apesar da escassez de estudos relevantes que possam validar cientificamente esse padrão de ensino, a prática observada está de acordo com alguns estudos de neurociência, que indicam que o desenho está relacionado às habilidades visuoespaciais, ou seja, à capacidade de integrar elementos espaciais, percepção visual e coordenação motora (praxia construtiva) (Mello; Sant’anna, 2009, Sisto, 2000).

Lavelberg e Menezes (2013) destacam a existência de um caminho viável para a criação de abordagens promissoras que reavaliem o ensino na contemporaneidade. Para as autoras, deve-se superar a visão restrita da aprendizagem estritamente técnica e da concepção limitada do desenho enquanto expressão artística desprovida de princípios. No entanto, cabe salientar que a tarefa em definir os melhores procedimentos para a aprendizagem do desenho à mão livre, enquanto habilidade criativa manual representativo-operacional, estará sempre sujeita a deixar lacunas e incitar novos desafios (Souza, 2021). Isso se dá pelo fato de que, apesar de sua universalidade, as experiências de aprendizagem, de modo geral, apresentam uma complexidade tal que inviabiliza a generalização de certos fenômenos (Piletti, 1995).

Para Lavelberg e Menezes (2013), o ensino do desenho deve basear-se em uma postura global, de modo a propiciar múltiplas alternativas de expressão. É preciso prever abordagens além do reducionismo da aprendizagem meramente técnica, focando-o como um processo de tradução orientado intelectualmente (Farthing, 2011). Ainda que os desafios confrontados na prática e estudo do tema sejam amplos e imprevisíveis, é preciso priorizar competências que proporcionem um propósito mais significativo ao desenho à mão livre no campo do design, principalmente em virtude dos atuais contextos socioculturais e tecnológicos (Vasconcelos; Elias, 2012).

Na atualidade, nos deparamos com várias questões referentes aos propósitos de uma disciplina como o desenho dentro do curso de design, especialmente em meio à revolução tecnológica. Existe algum ceticismo quanto ao uso de certas tecnologias da informação, por vezes vistas como responsáveis pelo surgimento de uma nova forma de iliteracia. Ao passo que as ideias possuem maior importância, a originalidade e a imaginação devem continuar sendo fundamentais no desenho, independentemente da tecnologia utilizada (Vasconcelos; Elias, 2012). Nesse sentido, Souza (2021) destaca a importância de: promover o aprimoramento da percepção visual; proporcionar a compreensão do desenho enquanto linguagem visual;

incentivar a exploração e ampla experimentação de técnicas, suportes e materiais de desenho; proporcionar a compreensão das potencialidades do desenho enquanto processo criativo e de projeto; e capacitar o estudante para a análise crítica de produções e métodos de desenho.

3. Método

O presente método corresponde a duas etapas da tese de doutorado defendida pelo autor no ano de 2021. As etapas envolveram a coleta e análise de dados obtidos por meio de entrevistas de grupos focal, conduzidas de modo a discorrer acerca de estratégias pedagógicas voltadas para o processo de ensino-aprendizagem do desenho à mão livre (Souza, 2021).

A coleta de dados foi realizada com base nos depoimentos de onze sujeitos de pesquisa especialistas, organizados em amostras correspondentes a suas respectivas áreas de atuação, de modo a contribuir com perspectivas potencialmente distintas. No total, foram registradas aproximadamente dez horas de áudio e vídeo.

A primeira amostra consistiu em quatro especialistas em design, que ofereceram perspectivas baseadas em suas experiências como estudantes e profissionais da área. A segunda amostra incluiu três especialistas em psicologia comportamental e educacional, que avaliaram o impacto das estratégias pedagógicas no comportamento e na aprendizagem dos estudantes. Por fim, a terceira amostra foi composta por quatro professores de desenho, que analisaram e avaliaram conteúdos, objetivos e métodos de ensino.

Optou-se por realizar entrevistas via videoconferência devido ao contexto de isolamento social instaurado durante a pandemia de SARS-CoV-2 no ano de 2021. Esses encontros foram caracterizados como entrevistas informais de grupo, focadas e parcialmente estruturadas, permitindo, em alguns momentos, livre conversação sobre temas específicos e guiadas por relações entre pontos de interesse.

Para a organização e codificação dos dados coletados, foram utilizadas tabelas separadas por blocos temáticos contendo as sínteses dos resultados. A compreensão, comparação e identificação de fenômenos e informações importantes foram realizadas qualitativamente, contrastando os dados coletados com o referencial teórico desenvolvido ao longo da pesquisa. Nesta etapa, foram estabelecidos pontos de divergência e convergência, tendências e regularidades, assim como a verificação de erros lógicos, fatos e pressupostos.

4. Resultados

O ensino do desenho à mão livre em cursos de design apresenta desafios significativos tanto para estudantes quanto para professores, que devem equilibrar os princípios pedagógicos com a realidade das salas de aula. Os entrevistados apontaram a necessidade de metodologias que inspirem, criem laços e promovam um ambiente colaborativo, com avaliações que reflitam uma jornada que vá além da aprendizagem técnica.

Para os entrevistados, é essencial considerar os princípios da psicopedagogia – como respeito à singularidade, integração de conhecimentos e valorização do contexto – no desenvolvimento de planos de ensino. Eles reconhecem que, independente da abordagem, imprevistos e momentos de resistência são inevitáveis durante as aulas, já que o processo exige compromisso dos estudantes e uma condução cuidadosa pelos professores. A jornada é desafiadora e nem sempre aborda temas de interesse, fazendo com que muitos cursem a disciplina somente por ser uma etapa compulsória.

Para as psicólogas entrevistadas, o processo criativo nunca foi uma prioridade na educação formal brasileira, o que agrava as dificuldades dos estudantes ao enfrentarem novos desafios que exigem habilidades não estimuladas outrora. Segundo os professores, muitos estudantes chegam aos cursos de design sem conhecimento em desenho, provenientes de contextos onde essa prática não teve valor objetivo. A intensidade desses impasses varia conforme o perfil do curso, cabendo aos envolvidos no projeto pedagógico encontrar as metodologias mais adequadas.

Os professores entrevistados destacaram que uma das maiores dificuldades nas disciplinas de desenho é lidar com as questões emocionais e de motivação dos estudantes. O processo de aprendizado é complexo e demorado, não se limitando a uma única disciplina, o que pode tornar o aprendizado agradável ou frustrante. Estudantes com menor motivação tendem a se frustrar mais facilmente, agravando os desafios. Para os professores, uma das tarefas mais difíceis é encontrar formas de motivar os estudantes, considerando suas diferentes habilidades.

Uma professora entrevistada relatou que muitos estudantes ingressam nos cursos confiantes de suas habilidades, mas se desmotivam ao longo do semestre devido à dificuldade de adaptação à metodologia. Isso também frustra os professores, pois o desânimo dos estudantes talentosos afeta negativamente aqueles com menos habilidades. Ao perceberem que nem os mais habilidosos obtêm bons resultados, esses estudantes se sentem ainda mais desencorajados.

Segundo as psicólogas entrevistadas, muitos estudantes têm grande dificuldade em permitir o processo criativo, de modo geral, o que pode gerar resistência ao exercício do desenho. Essa resistência está relacionada a fatores inconscientes, como autoestima e autoeficácia, frequentemente indetectáveis pelos professores. Como os professores de desenho não estão completamente preparados para lidar com questões psicopedagógicas, os planos de ensino devem ser cuidadosamente elaborados.

Questões acerca da inquietação dos estudantes em relação as tecnologias digitais, influenciada pelo imediatismo que permeia a sociedade, também foram discutidas. Os professores e designers entrevistados relataram que, devido à familiaridade dos estudantes com determinadas tecnologias, evidencia-se o desejo por soluções imediatas, levando os mesmos a pular etapas para alcançar resultados com menor esforço. Incentivar os estudantes diante dessas opiniões, desconfianças e desejos é uma tarefa árdua, mas necessária.

As psicólogas entrevistadas enfatizaram que os estudantes precisam compreender que o processo de aprendizagem requer uma evolução gradual, a qual exige considerável esforço para superar as dificuldades associadas ao imediatismo. Identificar os obstáculos que interferem no desenvolvimento do estudante e adaptar as metas educacionais utilizando as ferramentas disponíveis são estratégias essenciais. Nesse sentido, os professores entrevistados recomendam focar em unidades educacionais com metas de médio prazo para promover um processo de ensino-aprendizagem mais eficiente e que não evoque resistência diante do volume de tarefas. É essencial, segundo os entrevistados, introduzir regularmente novas atividades que demonstrem um progresso claro, mesmo que isso ocasionalmente sobrecarregue alguns alunos.

Além disso, psicólogas e designers entrevistados sugeriram estabelecer pequenos objetivos para ajudar os estudantes a manter o hábito de desenhar. Estratégias como definir metas individuais e utilizar “planilhas de treino” foram recomendadas para disciplinas de desenho. Eles destacam que manter esse hábito diário não apenas beneficia aspectos técnicos e expressivos do desenho, mas também estimula o processo criativo como um todo. Ademais, as psicólogas enfatizam que remover a obrigação de certas atividades pode ser uma abordagem interessante para permitir que os estudantes se concentrem mais naturalmente no processo de aprendizagem.

Prosseguindo, os entrevistados destacaram a importância de equilibrar atividades lúdicas e técnicas como uma abordagem mais adequada no ensino de desenho. Enfatizaram que, embora a aprendizagem técnica

possa enfrentar resistência por ser menos divertida, é elemento educacional essencial para as disciplinas. Além disso, ressaltaram a necessidade de momentos de criação livre que promovam interações agradáveis e promovam orgulho dos trabalhos, beneficiando tanto alunos quanto professores em situações desafiadoras.

Para os designers entrevistados, disciplinas que incluam pesquisas, reflexões e dificuldades técnicas apropriadas, são fundamentais para cultivar uma “cultura do desenho” de longo prazo nos cursos de design. Para isso, a motivação e o interesse dos professores são cruciais, pois são eles que orientam, apresentam novas referências, exploram temas complexos e fomentam o envolvimento emocional dos estudantes. A atenção e a disponibilidade são determinantes para fortalecer os laços que ajudam a superar momentos de resistência.

No entanto, os entrevistados também enfatizaram a importância de os professores não interferirem de forma invasiva nos trabalhos dos estudantes, visto que isso pode prejudicar a experimentação, a reflexão e os resultados individuais. As psicólogas entrevistadas defenderam que a independência e a autoavaliação dos alunos devem ser incentivadas, permitindo que eles extraíam referências pessoais e significativas de suas experiências, respeitando, assim, sua jornada de aprendizagem. Os professores devem apreciar o desenho não apenas como uma habilidade técnica, mas como uma forma de expressão.

Em dado momento, os professores entrevistados destacaram que muitos estudantes veem as disciplinas de desenho como intimidadoras, principalmente devido à percepção de que apenas desenhos altamente representativos são considerados “bons”. Segundo eles, isso cria um estigma onde desenhos abstratos ou que precisam ser aprimorados em certos aspectos são rotulados como “ruins”, levando os estudantes a se sentirem fracassados ao longo do processo de aprendizagem.

Os professores apontaram que, historicamente, o conceito de “bom desenho” está fortemente ligado ao desenho que replica fielmente a realidade visual. Eles acreditam que essa ênfase excessiva prejudica a compreensão dos estudantes sobre o verdadeiro significado de um “bom desenho”. Portanto, enfatizaram a necessidade de minimizar esse estigma desde as etapas iniciais das disciplinas de desenho, clarificando os objetivos pedagógicos, as expectativas em sala de aula e os critérios de qualidade do desenho.

Os professores entrevistados defendem que as disciplinas de desenho à mão livre devem valorizar a expressão individual, permitindo um processo produtivo espontâneo. Argumentam que esse tipo de abordagem não apenas é válida academicamente, mas também possui relevância no âmbito profissional. Para encorajar os estudantes a explorar diferentes ideias sem medo de serem julgados como inadequados, os entrevistados propuseram o uso de materiais que incentivem a liberdade e dificultem a precisão, como carvão e grafite macio. Os mesmos apontaram que essa abordagem pode ajudar tanto os alunos experientes a aprimorar suas habilidades quanto os iniciantes a desenvolver sua capacidade de expressão gráfica de maneira menos intimidadora.

Outro ponto discutido e que dialoga com essas questões, influenciando a motivação e engajamento dos estudantes, trata-se do “medo de errar”. Os entrevistados enfatizaram que trata-se de um comportamento paradoxal, uma vez que são esperados equívocos durante o aprendizado, no entanto, é muito comum em salas de aula. Segundo as psicólogas entrevistadas, é essencial que os estudantes aprendam com seus equívocos em vez de temê-los, posto que o seu progresso depende da reflexão consciente sobre “erros e acertos”. Sobretudo a análise dos desafios revelou-se como uma dinâmica que deve ser amplamente encorajada.

As psicólogas entrevistadas destacaram que os estudantes muitas vezes projetam seus pensamentos através dos desenhos, por vezes implícitos e impossíveis de serem decifrados, visto que podem estar alinhados a questões do inconsciente. Essa forma de exposição, provocada pelas atividades, pode influenciar sua autoestima e autoconfiança, ativando inúmeros mecanismos de defesa. Dessa forma, as psicólogas destacaram a importância de atividades que inspirem, criem laços e evoquem sentimentos positivos, além de enfatizarem a necessidade de criar um ambiente propício para trocas autênticas entre os estudantes, para contornar adversidades.

Para os professores entrevistados, as questões emocionais apresentam um desafio particularmente complexo nas disciplinas de desenho, especialmente devido ao impacto do ego dos estudantes. Os mesmos observaram que desenhos considerados “bonitos” frequentemente recebem elogios externos. Isso pode levar esses estudantes a se sentirem “extraordinários”, enquanto outros podem retrair-se por vergonha, inveja ou outra influência social depreciativa. Logo, é crucial antecipar essa dinâmica e evitar a concepção de que o desenho seja exclusivamente autoral ou fruto de um “dom”.

As habilidades prévias dos estudantes também podem evocar diversos comportamentos em sala de aula, muitos dos quais prejudicam o processo de aprendizagem individual e coletivo. Para mitigar essas questões, houve uma argumentação sobre a necessidade de estratégias que privilegiem a cooperação em vez da competição. Segundo os professores entrevistados, dinâmicas em grupo são métodos promissores para enfrentar esses desafios, visto que o compartilhamento de ideias é fundamental no processo de design. Eles também enfatizaram a importância da investigação e experimentação através do desenho, de maneira irrestrita, apoiando o processo criativo de forma eficiente.

Por fim, os entrevistados consideraram coerente incluir autoavaliações no processo de ensino-aprendizagem do desenho. A perspectiva dos estudantes é vista como essencial para avaliar o alcance dos objetivos pedagógicos, permitindo reflexões significativas sobre suas jornadas de aprendizagem. Procedimentos que envolvem redações por escrito e discussões em grupo foram destacados como relevantes para avaliações mais conscientes. No entanto, as psicólogas alertaram que nem sempre os estudantes expressarão suas opiniões de forma construtiva ou sincera, especialmente em momentos de frustração. Portanto, é crucial que os educadores estejam sensíveis às dinâmicas do processo de ensino-aprendizagem do desenho à mão livre ao longo de toda a jornada dos estudantes, não apenas durante as avaliações formais.

5. Considerações finais

Os questionamentos que orientaram o presente estudo concentram-se na necessidade de explorar abordagens para a aprendizagem do desenho em cursos de design, destacando a valorização da expressão individual e do aprendizado intuitivo. Ao incentivar os estudantes a explorar suas habilidades de representação gráfica sem restrições técnicas rígidas, acredita-se que seja possível não apenas promover a criatividade, mas também fortalecer a autoconfiança e o pensamento crítico.

Em relação ao método utilizado, concluiu-se que a estratégia de realizar entrevistas com grupos de especialistas de diferentes áreas do conhecimento, em momentos distintos, contribuiu para que a discussão alcançasse um nível satisfatório de complexidade. Os resultados evidenciam que quando questões psicopedagógicas são integradas ao currículo, pode haver maior

estímulo e prazer no processo educacional. Todavia, embora as entrevistas qualitativas forneçam reflexões valiosas, a generalização dos resultados ainda é relativamente limitada. Ampliar o número de entrevistados e incluir uma variedade maior de contextos educacionais pode fortalecer as presentes conclusões em futuras pesquisas.

Acredita-se que, em cenários educacionais que frequentemente enfatizam a padronização e a conformidade, as iniciativas discutidas no presente estudo oferecem contrapontos importantes capazes de fomentar ambientes educacionais mais inclusivos e estimulantes, diversificar abordagens pedagógicas, assim como preparar os estudantes para o enfrentamento de desafios no âmbito profissional.

Referências

- ANNING, A. Learning to draw and drawing to learn. *International Journal of Art & Design Education*, v. 18, n. 2, p. 163-172, 1999.
- BARBOSA, A. M. T. B. *Arte-educação no Brasil: das origens ao modernismo*. 2 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1986.
- BRASIL, Ministério da Educação. *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*: MEC. 2013. Disponível em: <<https://bit.ly/3xNBqvQ>> Acesso em: 24 jun 2024.
- COHN, N. Framing “I can’t draw”: The influence of cultural frames on the development of drawing. *Culture & psychology*, v. 20, n. 1, p. 102-117, 2014.
- EDWARDS, B. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003.
- EISSEN, K.; STEUR, R. *Sketching: técnicas de desenho para designers de produto*. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- FARTHING, S. The Bigger Picture of Drawing. In: KANTROWITZ, A.; BREW, A.; FAVA, M. (Ed.). **Thinking through drawing: practice into knowledge**. Proceedings of an interdisciplinary symposium on drawing, cognition and education, Teachers College, Columbia University, 2011. New York. Columbia University, 2011, p. 21-25.
- GOLEMAN, D.; SENGE, P. **O foco tripla**: Uma nova abordagem para a educação. Objetiva, 2016.
- GOMES, L. V. N. *Desenhismo*. Editora da Universidade Federal de Santa Maria. 1996.
- GOMES, L. V. N.; MEDEIROS, L. S. M.; BROD JUNIOR, M.; SULZBACHER, T. O Axioma Gráfica no Projeto de Desenhos para Produto Industrial. In: **5º Congresso Internacional de Pesquisa em Design**. Bauru, 2009.
- HALL, E. Mixed messages: The role and value of drawing in early education. *International Journal of Early Years Education*, v. 17, n. 3, p. 179-190, 2009.
- IAVELBERG, R.; MENEZES, F. C. De Rousseau ao Modernismo: ideias e práticas históricas do ensino do desenho. *ARS (São Paulo)*, v. 11, n. 21, p. 80-95, 2013.
- MASSIRONI, M. *Ver pelo desenho*. Lisboa: Edições 70, 2010.
- MEC. **Parecer CNE/CES nº 146/2002**: Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Graduação em Administração, Ciências Contábeis, Ciências Econômicas, Dança, Design, Direito, Hotelaria, Música, Secretariado Executivo, Teatro e Turismo. 2002. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CES0146.pdf>> Acesso em: 24 jun 2024.
- MEDEIROS, L. *Desenhística: a ciência da arte de projetar desenhando*. Santa Maria: sCHDs, 2004.
- MELLO, C. B.; SANT’ANNA B. Funções Visuo-construtivas, Praxias e Agnosias. In: PANTANO, T.; ZORZI, J. L. **Neurociência aplicada à aprendizagem**. São José dos Campos: Pulso, 2009, p. 61-79.
- PEI, E. **Building a common language of design representations for industrial designers & engineering designers**. Tese de Doutorado – Loughborough University, Department of Design and Technology. Loughborough, p. 658, 2009.

- PILETTI, N. **Psicologia educacional**. 13 ed. São Paulo: Editora Ática, 1995.
- PIPES, A. **Desenho para designers**. São Paulo: Blucher, 2010.
- SISTO, F. F. Relationships of the piagetian cognitive development to Human Figure Drawing. **Child Study Journal**, v. 30, n. 4, p. 225-225, 2000.
- SOUZA, V. R. S. **Proposição de projeto pedagógico para ensino de desenho em cursos de design**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre, p. 535, 2021.
- TVERSKY, B. What do sketches say about thinking. *In: 2002 AAAI Spring Symposium, Sketch Understanding Workshop*, Stanford University, AAAI Technical Report SS-02-08. 2002. p. 148-151.
- VALENTINI, B. G. **A imagem do design por estudantes ingressantes e concluintes em cursos de design do Rio Grande do Sul**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Programa de Pós-Graduação em Design. Porto Alegre, p. 135, 2018.
- VASCONCELOS, M. C.; ELIAS, H. Desafios ao desenho face às novas tecnologias. **Caleidoscópio: Revista de Comunicação e Cultura**, n. 11/12, 2012.
- ZIMMERMANN, A. **O ensino do desenho na formação em design gráfico: uma abordagem projetual e interdisciplinar**. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação. Recife, p. 221, 2016.
-

Como citar este capítulo (ABNT)

SOUZA, V. N. R.. BRUSCATO, L. M.. Desafios e perspectivas no ensino do desenho à mão livre em cursos de graduação em design. *in: OLIVEIRA, G.G. de; NÚÑEZ, G.J.Z.; PASSOS, J. E.; Design em Pesquisa – Volume 6*. Porto Alegre: Marcavisual, 2024. cap.8, p. 120-133. E-book. Disponível em <http://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>. Acesso em 30 de outubro de 2024.

Como citar este capítulo (Chicago)

SOUZA, V. N. R. e.. BRUSCATO, L. M.. Desafios e perspectivas no ensino do desenho à mão livre em cursos de graduação em design. *In: Design em Pesquisa – Volume 6* edited by Geísa Gaiger de Oliveira, Gustavo Javier Zani Núñez, Jaire Ederson Passos, 120-133. Porto Alegre: Marcavisual. 2024. <http://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>.