

GEÍSA AIGER DE OLIVEIRA  
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ  
JAIRE EDERSON PASSOS

ORGANIZADORES



# Des ign pes em qui sa.

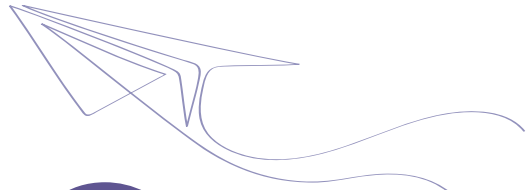


vol. 6



GEÍSA AIGER DE OLIVEIRA  
GUSTAVO JAVIER ZANI NÚÑEZ  
JAIRE EDERSON PASSOS

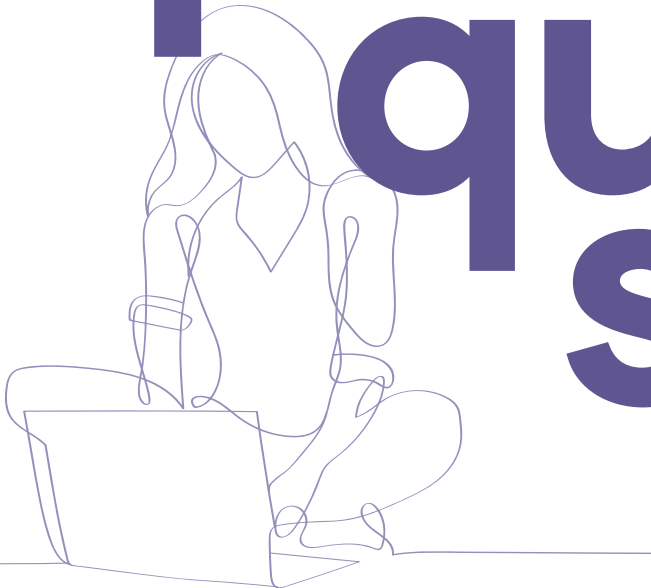
ORGANIZADORES



# 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 15

# Ensino do desenho básico nos cursos de design: fatores que envolvem a alfabetização em desenho

Simone Melo da Rosa, Branca Freitas de Oliveira

---

### *R e s u m o*

Este capítulo discute a alfabetização em desenho nos cursos de graduação em design; delimita o cenário que envolve a representação em perspectiva de modo intuitivo no desenho de observação, presente nos componentes curriculares de entrada deste curso; bem como, compreende aspectos teóricos envolvidos e estratégias geradas para o desenvolvimento de habilidades e capacidades específicas. Resume parte da tese de doutorado da primeira autora onde tem como base teórica a Teoria Fundamentada, que caracteriza a presente pesquisa como qualitativa. Neste contexto, centrado na reflexão sobre o ensino do desenho, com sua alfabetização por meio do desenho de observação a mão livre, busca-se ações e estratégias de ensino para o desenvolvimento das habilidades motora e capacidades perceptiva, visuoespacial e expressiva para o desenho no design. Apresenta-se aqui um recorte da coleta de dados, o resultado das entrevistas em profundidade com professores de desenho, e dos depoimentos do Grupo Focal com profissionais de design. Com isso, foi gerado reflexões sobre o contexto atual e perspectivas futuras da alfabetização em desenho no design, questões como a influência das transformações tecnológicas no ensino do desenho manual e o desenho com seu caráter formador do indivíduo, contribuindo nos processos motores, perceptivos, criativos e comunicacionais necessários no processo projetual.

### **1. Introdução**

Discute-se aqui a alfabetização em desenho, em analogia com o ensino da escrita, pois, a linguagem do desenho é um elemento de comunicação que apresenta uma linguagem própria e uma conseqüente gramática (morfologia e sintaxe), um conjunto de prescrições necessárias para sua alfabetização (Gomes, 2001). Para entender os diferentes fatores da alfabetização em

desenho nos cursos de design, relacionado ao desenho em perspectiva de modo intuitivo (a mão livre sem instrumentos) buscou-se no desenho de observação atendimentos específicos a serem despertados e desenvolvidos: i) **Habilidade motora**: habilidade de dominar a motricidade fina (permite representar o que percebe sem limitação); ii) **Capacidade perceptiva**: capacidade de perceber o mundo que nos cerca em sua essência estrutural (tanto da composição, quanto dos elementos individualizados); iii) **Capacidade visuoespacial**: capacidade de representar, analisar e manipular mentalmente os objetos (a partir de uma percepção direta, livre de repetição de desenhos prontos ou fórmulas); iv) **Capacidade expressiva**: capacidade de usar o desenho para comunicar ideias, ou discutir especificidades (no desenho manual pode aflorar a individualidade presente no traço e no estilo de desenho). Estes domínios, no design permitem alcançar a inovação, assim como aprimorar as criações para comunicá-las com clareza e riqueza de detalhes, tanto no desenho manual, quanto no digital, pois, o desenho manual é um formador de potencialidades que contribui no processo projetual (Montenegro, 2005; Gardner, 1995; Rosa, 2003).

O desenho no design desperta e desenvolve habilidades específicas, que vem ao encontro das “capacidades mentais cognitivas” e das “habilidades de modelação bidimensional” citada por Matté (2002, p.46), quando aborda o desenvolvimento do currículo de cursos de design. As capacidades são tratadas por ele como algo inerente do indivíduo, relacionadas a potencialidades que necessitam ser despertadas, relativo à capacidade produtiva de cada um e referente à competência e aptidão, portanto nato do indivíduo, que necessitam ser desenvolvidas ou alargadas. O desenvolvimento de habilidades trata da aquisição de teorias, conceitos e técnicas que contribuem para um desenvolvimento baseado na exercitação (Matté, 2002).

Desenhos são imagens criadas no plano bidimensional, para expressar e comunicar pensamentos e percepções; para o seu domínio necessita-se “aprender a ver” (alfabetizar em desenho); que no design, tradicionalmente, inicia por meio do desenho manual na maioria dos cursos; porém estamos vivendo uma fase de mudanças no processo projetual e consequentemente no seu ensino. Atualmente, tem quem acredita que o desenho manual não é necessário, devido às mudanças para a linguagem digital, com as possibilidades que as novas tecnologias despertam. Porém, percebe-se que o ato de desenhar a mão livre ainda não se deu por vencido e seu desuso está longe; tanto como formador de habilidades e capacidades

necessárias para a comunicação visual; como meio para despertar a criatividade (relacionado a inovação no processo projetual); ou como resgate de uma humanização que pode ser esquecida.

A percepção da natureza e dos elementos do cotidiano do aluno contribui na alfabetização. O ensino do desenho está baseado na motivação dos alunos a aprenderem de forma efetiva, os conteúdos e os conceitos dessa linguagem, em métodos que procuram auxiliar a compreensão da estrutura de cada elemento e do todo representado, baseado em formas geométricas básicas e suas projeções. Qualquer elemento observado (natural ou criado pelo homem) provém de três formas básicas: quadrado, triângulo e círculo e suas projeções tridimensionais (pirâmide, cone, cubo, esfera e cilindro) que podem ser percebidas em qualquer elemento observado ou representado por meio do desenho, que auxilia a representação da forma em sua simulação tridimensional (Kandinsky, 1998).

O desenho a mão livre é uma forma de expressão que inicia na infância. Embora se tenha consciência da sua importância no processo criativo no design, o ensino anterior a graduação (fundamental e médio), não é preparatório, deixa carências, devido ao descaso com essa linguagem em detrimento das competências linguísticas e lógica-matemática descritas por Gardner (1995). O desenho negligenciado desde a infância limita o ensino do desenho no design, que possui o papel de recuperar habilidades. Deste modo, esta pesquisa tem como objetivo discutir a alfabetização em desenho no design, a partir deste contexto. Devido a deficiência na alfabetização em desenho, anterior ao ingresso nas graduações, as primeiras disciplinas de desenho possuem o papel de vencer essa defasagem e nivelar os alunos. Sabe-se que muitos professores buscam diferentes estratégias de ensino, para atender a essa lacuna agravada pelas mudanças na tecnologia digital (Rosa *et al.*, 2022; Figueiredo, 1995).

A partir deste pré-suposto pretende-se compreender estratégias usadas para o desenvolvimento das habilidades motora e capacidades perceptiva, visuoespacial e expressiva em desenho no design. Trata-se aqui dos aspectos formativos da sua alfabetização. Acredita-se que o caminho para a alfabetização em desenho pode estar alicerçado na **curiosidade** e no **prazer**. Assim, este estudo tem um papel educacional centrado no incentivo, pois, os alunos de design precisam adquirir o gosto por expressar suas ideias sem bloqueios, por meio da representação gráfica em perspectiva á mão livre, desenvoltura que ocorre por meio do desenvolvimento e

alargamento de habilidades e capacidades específicas, que promovem autoconfiança para se expressarem por meio do desenho.

Escrever à mão, no processo de aprendizagem, no que se trata do desenvolvimento humano, proporciona conexões neurais no encéfalo que vão fazer com que o aluno construa mais sinapses do que o que apenas digitando. Se na escrita a mão, o uso da letra cursiva é de suma importância para o desenvolvimento do cérebro, que estimula a aprendizagem ao longo da vida, o dizer do desenho manual? Como conseguir essa respeitabilidade para o desenho?

Considera-se que o ato de desenhar é um meio de expressão que interpreta e cria imagens (mundos paralelos) e Ching e Juroszek (2001, p. 3-4) dizem que “na essência de todos os desenhos, existe um processo iterativo de ver, imaginar e representar imagens”. Desenhos são imagens criadas no plano bidimensional, para expressar e comunicar pensamentos e percepções. O desenho é um meio de representar ideias observadas ou criadas e envolve os aspectos: i) **Técnico**: desenvolvimento da motricidade, alargamento da percepção da forma e do espaço; ii) **Perceptivo**: alargamento da percepção da forma e do espaço, e desenvolvimento da capacidade visuoespacial; iii) **Expressivo**: comunicação por meio do desenho e expressão individualizada, relacionada ao traço e estilo de desenho.

Observou-se que os professores entrevistados procuram estar sempre se atualizando quanto ao ensino do desenho, fato que vem corroborar com a ideia de que não se aprende a desenhar com desenhistas, não basta apenas “desenhar bem” para ensinar desenho, tem que estudar como ensinar. Edwards (2002, p. 29) explica esse contexto, argumentando que os desenhistas não se esforçam muito em explicar suas técnicas, e muitos respondem “não sei, começo e vou resolvendo à medida que desenho (...) eu simplesmente olho para a pessoa ou paisagem e desenho o que vejo”. Para a autora estas respostas contribuem para a noção de que a habilidade para desenhar é algo “vagamente mágico”. Edwards (2002, p.29) acredita que esse tipo de pensamento faz com que muitas pessoas achem que “não devem entrar para um curso de desenho por não saberem desenhar”. O ato de desenhar não está relacionado apenas com “dom” (pensamento renascentista) é preciso estudar como atingir os aspectos técnicos, perceptivos, expressivos e cognitivos na formação individual, com o desenvolvimento de habilidades e capacidades voltadas ao desenho.

Questiona-se como suprir as carências deixadas pela falta de desenho anterior ao ingresso na graduação. Preocupa-se com o descaso com o desenho no ensino fundamental e médio. Não sabemos se os cursos de design irão continuar valorizando o desenho manual como um recurso formativo, ou irão continuar cedendo o seu espaço para as disciplinas relacionadas às novas tecnologias. Preocupa-se com os caminhos do ensino de desenho como formador de potencialidades. Concorde-se com Medeiros (2002) quando salienta que o desenho é uma tecnologia intelectual, ao lado das letras e dos números e não deve ser negligenciada no processo educacional, pois é uma ferramenta do raciocínio.

Discute-se aqui alfabetização em desenho nos cursos de graduação em design; delimita-se o cenário que envolve a representação em perspectiva de modo intuitivo no desenho de observação, presente nos componentes curriculares de entrada deste curso; compreendem-se os aspectos teóricos envolvidos e as estratégias geradas para o desenvolvimento de habilidades e capacidades específicas. Assim, resume-se parte da tese de doutorado da primeira autora, refletindo sobre os depoimentos de alguns professores de desenho e designers.

## **2. Método**

A construção metodológica da tese iniciou a partir de pesquisas exploratórias por meio de um Grupo Focal (GF), uma Revisão Sistemática de Literatura (RSL) e referências teóricas bibliográficas (resgate histórico); meios estes que contribuiriam para definir a sua estrutura e formular as questões para a coleta de dados. No recorte aqui apresentado foi colocado somente o resultado das entrevistas e de um GF, dados que permitiram o entendimento do cenário da alfabetização em desenho no design, com discussões baseadas na Teoria Fundamentada (TF), que para Creswell (2007) é utilizada para compreender determinada conjuntura ou realidade social sem estabelecer metodologias pré-definidas, trata-se de uma pesquisa sem pressuposições. Ou seja, a pesquisa se processa de forma aberta, dialética, com formulações de problemas ao longo do desenvolvimento do estudo, buscando entender o tema abordado por meio da coleta de dados, com análises e extração de sentidos, onde as indagações são aperfeiçoadas ao longo do estudo, a partir das recorrências nos depoimentos.



A TF está vinculada à pesquisa qualitativa, essa técnica surgiu da necessidade de se investigar fenômenos sociais novos e que ainda não tinham teoria consolidada, em vez de iniciar com uma teoria específica e depois retornar ao ponto de vista empírico para confirmar se ela é apoiada pelos fatos, o pesquisador começa examinando o mundo social e neste processo desenvolve uma teoria coerente com os dados, de acordo com aquilo que se observa. Este método é também conhecido como *Grounded Theory* foi criada nos Estados Unidos, como uma alternativa à tradição hipotético-dedutiva da pesquisa qualitativa, lançada por Glaser e Strauss em 1967, foi considerado inovador, para a época, pois, propunha o desenvolvimento de teorias a partir dos dados obtidos por meio da pesquisa, em vez da dedução de hipóteses. Após o lançamento da obra original os idealizadores do método começaram a divergir sobre os seus procedimentos e adotaram linhas de trabalho independentes: i) Clássica; ii) Straussiana ou relativista; iii) Construtivista. Estas abordagens ocorreram em função da evolução do pensamento científico e dos paradigmas norteadores da pesquisa qualitativa, as principais diferenças estão nas particularidades do sistema de análise, assim foi usada a Teoria Fundamentada Construtivista (Charmaz, 2009).

O tema desta pesquisa é o desenho e sua alfabetização no design, simulação da realidade por meio da representação gráfica em perspectiva no desenho de observação a mão livre, em seus processos cognitivos e perceptivos. Quanto à natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada. Possui momentos característicos de pesquisa exploratória, tendo referência em pesquisas básicas. Quanto à abordagem, trata-se de uma pesquisa essencialmente qualitativa. No que diz respeito aos procedimentos caracteriza-se como exploratória, bibliográfica e explicativa. Acredita-se também que este estudo possui algumas características da pesquisa histórica, pois, procura o entendimento sobre a estrutura organizacional, individual, social, política e situacional em que o fenômeno ocorre. O estudo da história envolve a interpretação de determinado fenômeno por meio de informações (Creswell, 2014; Santos, 2018).

A TF possui uma abordagem interpretativa que, de acordo com Santos (2018, p. 141), torna o seu processo cíclico em espiral, ou seja, cada fase realizada tem uma correspondência vertical que pode ser retomada. Deste modo, a pesquisa foi classificada em três: i) **Ciclo Um:** (codificação inicial focalizada e axial) construção de cenários por meio da problematização e pesquisa exploratória (RSL e GF); ii) **Ciclo Dois:** (codificação focalizada e axial) escuta dos atores por meio de questionários com alunos, entrevistas

em profundidade com professores, GF com designer e exercícios aplicados em alunos de design; iii) **Ciclo Três:** (codificação teórica) compreensão dos cenários, ou seja, o entendimento da alfabetização em desenho no design realizado a partir da escuta dos atores, onde os dados extraídos foram cruzados na construção de reflexões próprias da TF. O recorte, aqui descrito, apresenta parte do Ciclo Três, com as reflexões sobre os depoimentos dos professores e designers.

Em respeito aos procedimentos éticos estabelecidos, para a pesquisa científica, e para garantir o anonimato aos participantes da coleta de dados, os procedimentos seguem as indicações do Comitê de Ética em Pesquisa da UFRGS, cuja pesquisa possui o número do CAAE 66816323.8.0000.5347.

### **3. Resultados**

#### **3.1 Entrevistas com professores de desenho**

Discute-se aqui a alfabetização em desenho, a capacidade em representar a forma em terceira dimensão no plano bidimensional sob a ótica dos professores de desenho, que ministram aulas para alunos de design. A escolha desta técnica (entrevistas em profundidade) se deu por tratar-se de um modo qualitativo de coleta de dados, com relatos que extraem experiências e percepções dos professores, para atender as seguintes questões: i) Quais as estratégias usadas para nivelar as turmas de desenho, considerando a desigualdade do perfil dos ingressos e falta de desenho no ensino fundamental e médio? ii) Qual o futuro do desenho manual, tendo em vista que é um formador de capacidades e habilidades específicas no processo projetual e sofre influências da tecnologia digital?

Foram entrevistados nove professores alfabetizadores em desenho, oito lecionam ou lecionaram desenho no design, um possui uma escola de desenho que tem como público alunos do design e profissionais da área. Desse modo, considera-se que todos estão adequados a pesquisa em questão.

Após análise dos depoimentos os assuntos abordados foram classificados em: i) Alicerce da alfabetização em desenho; ii) Perfil dos ingressos nas disciplinas de desenho básico no design; iii) Fatores metodológicos da alfabetização em desenho no design; iv) Desenho manual como formador no processo projetual; v) Relação do desenho manual com a tecnologia digital.

Quanto à educação do desenho, sob um ponto de vista idealizado, o alicerce da alfabetização em desenho poderia ocorrer desde o ensino fundamental, assim, os produtos de design teriam mais qualidade e inovação, se hipoteticamente os designers já ingressassem alfabetizados em desenho na graduação, pois, o foco seria no aprimoramento, sem necessitar nivelar a turma, nem desenvolver o básico. Sob esta ótica, seriam profissionais mais seguros e com mais destreza no desenho, com o desenvolvimento da inteligência espacial. Todos os professores entrevistados concordam que este fato seria o ideal, considerando que o desenho desenvolve a percepção do mundo que nos cerca, ajuda na motricidade e contribui para a criatividade e a inovação.

Os entrevistados consideram que os alunos estão alfabetizados em desenho quando sabem representar e interpretar as formas na terceira dimensão; nesse processo ocorre um aumento da criatividade e da inovação das alternativas dos produtos geradas, pois, o aluno que desenha bem se comunica melhor no processo projetual, consegue refletir melhor sobre suas criações, busca mais repertório e alcança resultados diferenciados. O desenho manual, no desenho básico em design, existe para capacitar o processo criativo, auxiliar a expressão das ideias geradas com segurança, baseado nos desenvolvimentos de habilidades e capacidades específicas, possibilitadas com o desenho de observação.

Os professores acreditam que o desenho contribui para o desenvolvimento da visão espacial, ajuda na comunicação visual de ideias, contribui no desenvolvimento da criatividade e da motricidade fina, necessárias no processo projetual. Concordam que atualmente a motricidade está com deficiência devido ao fato da maioria das pessoas escreverem e desenharem a mão livre, muito pouco. Nesse contexto, o ensino do desenho existe não para formar só bons desenhistas com boa comunicação de suas ideias, mas, para também desenvolver habilidades e capacidades que permitam: i) Desenvolver a motricidade fina, necessária para diversas atividades manuais; ii) Dominar melhor a tecnologia de representação digital, a partir do desenvolvimento da percepção formal e espacial; iii) Capacitar para a criatividade e inovação, com um olhar para tudo que os rodeiam, buscando referencia a partir da compreensão e percepção da forma e do espaço circundante.

A partir dos relatos, todos os professores, destacam que existe uma diversidade de perfis de alunos ingressos no design, com diferente níveis de desenvolvimento do desenho. Analisando os depoimentos, pode-se classificar em três graus gradativos: i) Os que possuem dificuldade para o

desenho; ii) Os que possuem alguma facilidade; iii) Os que possuem muita facilidade para o desenho. Para o nivelamento destes diferentes perfis se faz necessário: i) Atendimento extra; ii) Ações motivacionais; iii) Adaptação aos perfis. Para estas ações exige-se mais tempo; porém o tempo, nos cursos de design, acaba sendo envolvido com outras atividades como: i) Estratégias para perder o medo de desenhar e romper padrões estereotipados (repetição de desenhos prontos); ii) Atividades motivacionais incentivando a segurança e a auto-estima. Assim, diminui o tempo dedicado ao que deveria ser o principal objetivo das disciplinas de desenho básico: i) Desenvolver um desenho expressivo para se pensar, mostrar e comunicar ideias geradas; ii) Compreender a geometria básica que estrutura as representações; iii) Entender a representação tridimensional, com o desenvolvimento da visão espacial.

Os professores salientam que a alfabetização em desenho no design, realizada por meio do desenho de observação, desenvolve habilidades e capacidades que contribui para: i) Desenvolvimento mental: percepção da forma; ii) Desenvolvimento psicológico: segurança e autonomia; iii) Treinamento da motricidade; iv) Aprimoramento técnico. Acreditam que o desenvolvimento mental e psicológico irá se destacar no ensino do desenho, no futuro.

Dentre as reflexões, a partir dos relatos, destaca-se dois pontos: i) **Falta de ensino de desenho**, todos entrevistados percebem a falta de embasamento nos ingressos no design, com a descontinuidade do desenho desde o ensino fundamental, acreditam que o hábito do desenho a mão livre não deveria iniciar na graduação; ii) **Descontinuidade do hábito de desenhar**, observam que ocorre um rompimento no hábito de desenhar, assim que terminam a disciplina de desenho básico. Acreditam que, quando cursam as disciplinas de projeto, sem a prática do desenho manual, podem gerar alternativas com desenho tímido, com limitado potencial criativo.

Os professores salientam que a representação em perspectiva, no desenho de observação, inicia de modo intuitivo, para posterior teorização, parte do simples para o complexo, neste sentido destacam três etapas de desenvolvimento gradativo: i) Exercícios com linhas que contribuem para o desenvolvimento da motricidade fina, prepara para o entendimento da proporção e contribuem para uma maior expressividade no desenho; ii) Entendimento da representação da forma, em sua estruturação, a partir da geometria básica; iii) Simulação do volume que necessita do domínio da estruturação da forma.

### 3.2 Grupo focal com designers

Uma mostra de opiniões sobre o desenho no design foi coletada em um GF presencial com 10 designers. Optou-se por realizar essa ferramenta de pesquisa, com ex-alunos de design, para fechar o ciclo de percepções sobre o desenho básico à mão livre e sua necessidade de ensino, como formador de capacidades e habilidades. As discussões foram medidas pela pesquisadora da tese apresentada (primeira autora deste capítulo), com apoio de um colaborador, onde tiveram o cuidado de não induzir e ao mesmo tempo incentivaram reflexões. O planejamento e execução desta ferramenta de pesquisa teve diferentes fases: i) Elaboração do roteiro de perguntas; ii) Agendamento da data e horário; iii) Convite aos profissionais, via e-mail, bem como a confirmação da presença; iv) Preparo da moderadora e do colaborador; v) Realização do debate; vi) Gravação do áudio; vii) Transcrição dos relatos em forma de paráfrase; viii) Análises e publicação.

O intuito destas discussões foi obter as percepções individuais dos designers sobre o cenário que envolve a alfabetização em desenho, a capacidade em representar a forma em terceira dimensão no plano bidimensional, desenvolvida nos componentes curriculares de entrada dos cursos de design. Foi questionado o papel do desenho em fases distintas: i) **Antes da graduação** possuíam dificuldade em representar e interpretar figuras tridimensionais? Tinham o hábito de desenhar? Existia alguma disciplina ou atividade no ensino que incentivava o desenho? ii) **Durante a graduação** possuíam dificuldades em representar e interpretar figuras tridimensionais, nas disciplinas de desenho? Acham que as disciplinas de desenho foram suficientes? iii) **Após a graduação** possuem facilidade no desenho a mão livre? Acham que o fato de saber desenhar (ou não) influencia no processo projetual? (direta ou indireta); iv) Quanto as **perspectivas futuras para o desenho manual** e o ensino de desenho à mão livre, quais as percepções?

Os participantes descreveram as suas relações com o desenho desde a infância, onde nem todos possuíam o hábito de desenhar, mas o fato de gostar de desenho serviu para definir a área de profissão. Acreditam que o desenho na infância possui mais liberdade expressiva, com menos técnica e teoria, mesmo assim, embora sendo um desenho mais lúdico, relaciona-se com a percepção formal e espacial, desenvolvendo habilidades e capacidades necessárias ao design.

No que diz respeito ao desenho na graduação em design, considerando que todos tiveram desenho básico, comentaram que aproveitariam

melhor a disciplina se realizada com a maturidade e conhecimento da realidade de mercado, que possuem atualmente, o que nos faz pensar na inter-relação do desenho básico com os componentes curriculares de projeto, para melhor aproveitamento. Os participantes acreditam que o desenho básico no início do curso conferiu uma boa fundamentação, mas comentaram sobre a perda do hábito do desenho manual no final da graduação e depois de formados, pois, se envolvem com a realidade de mercado. O uso excessivo da tecnologia digital faz com que a motricidade fique prejudicada, deste modo o desenho manual tem mais uma contribuição além da busca da inovação - a valorização das realizações humanas (manualidade).

Foi destacada a desvalorização do desenho manual e da metodologia projetual nas empresas, pois nem sempre os grupos de criação são formados só por designers. Sabem da importância do desenho como forma de transpor as ideias para o papel, acreditam ser fundamental no processo projetual e de expressão com os pares, para discussões que aceleram a definição e validação de conceitos. Quem sabe desenhar à mão livre certamente se destaca no processo projetual, pois possibilita compreender as ideias geradas, detalhar, aprimorar e comunicar com outras pessoas. Destacaram sobre a desvalorização do design, onde muitos sem formação fazem esse trabalho, gerando alternativas sem desenhar, conseqüentemente sem inovação e sem possibilidade de aprimoramento.

Foi unânime o reconhecimento das qualidades da IA, a preocupação com as conseqüências de seu uso e a invasão na área profissional do designer. Foi comentado sobre uma ilusão e desinformação a respeito do seu lugar de uso. Existe uma preocupação por parte dos designers de que a IA está tirando os seus trabalhos, empresas estão deixando de contratar designers, por causa de um deslumbramento com esta tecnologia, principalmente pela rapidez dos resultados. Todos reconhecem as suas qualidades, mas, de um modo geral, existe uma desinformação sobre o seu uso na área do design. Infelizmente, esta tecnologia veio contribuir com a ideia de que qualquer um pode “ser designer” e que essa profissão não tem importância, nem conhecimentos específicos.

#### **4. Considerações finais**

Como concluir algo em tempos de mudanças? Nesse contexto considera-se adequada a escolha da TF, com a qual surgiram questões que não teriam sido abordadas com um método tradicional. Ocorreu uma codificação axial nas conexões entre relatos dos professores e dos designers, contribuindo para a

compreensão do cenário atual da alfabetização em desenho no design. Estas reflexões são um testemunho da importância que este tema possui para a sociedade. Escutar os atores envolvidos é mais que atualização, trás aspectos de colaboração, para uma construção coletiva contínua a ser construída.

Este recorte da pesquisa traz consigo o entendimento da natureza da necessidade do desenho, construída a partir do entendimento do cenário da alfabetização em desenho no design, considerando o ato de desenhar: i) em sua expressão corporal, desde a pega, o movimento do braço, os direcionamentos do olhar no ato de desenhar; ii) em seu contexto cenográfico, considerando a sala de aula e os instrumentos de desenho; iii) com suas estratégias usadas. O ensino do desenho básico nos cursos de design tem o objetivo de alfabetizar em desenho e desenvolve a habilidade motora, as capacidades perceptiva, visuoespacial e expressivas no desenho manual, por meio do desenho de observação.

Existe uma falta de continuidade do desenho desde o ensino fundamental, acredita-se que o hábito do desenho a mão livre deveria vir antes da graduação. Esta descontinuidade do desenho se repete depois do desenho básico, após a alfabetização em desenho realizada nas disciplinas de entrada dos cursos de design. Quando cursam as disciplinas de projeto, sem a prática do desenho manual, podem gerar alternativas com desenhos tímidos, com limitado potencial criativos. Mesmo quando todo o processo criativo é com desenho digital, a contribuição do desenho manual está na formação destes designers, na ampliação de seus repertórios, na capacidade de coletar referências, na visão espacial e no entendimento da forma tridimensional em sua estruturação. Estas questões demonstram a importância do desenho na formação do processo projetual e a necessidade de motivação contínua. Um assunto que seria óbvio, em décadas passadas, mas que precisa ser trazido à tona para que o desenho manual não perca o seu espaço frente à ilusão que a tecnologia digital promove.

Se formos imaginar o futuro profissional dos alunos de design, percebe-se que para conceber novas e boas alternativas projetuais, é necessário ampliar horizontes, estimulando-os a perceber o mundo que os rodeia. A alfabetização em desenho pode ser um meio para essa ampliação, pois instiga a perceber o contexto que nos cerca de modo diferente, com mais detalhamento. A aprendizagem do desenho possibilita uma mudança de mentalidade, uma transformação na formulação do pensamento, sua compreensão contribui no processo criativo.



Os professores de design reclamam que os alunos realizam poucos estudos, que possuem baixo volume de desenhos e logo finalizam uma ideia. A resposta para a solução deste problema está na motivação para o desenho manual, incentivada como uma linguagem permanente, pois atua nos aspectos: i) Técnicos; ii) Perceptivos; iii) Expressivos; e iv) Cognitivos. Assim como, atende aos fatores de: i) Formação no desenvolvimento de capacidades e habilidades; ii) Comunicação da imagem; e iii) Aumento do repertório criativo.

As estratégias relatadas, os depoimentos coletados e as reflexões derivadas fazem parte de uma sensibilização para a alfabetização em desenho e contribuem no desenvolvimento desde a motricidade fina, prepara para o entendimento da proporção, sensibiliza para a percepção da forma e permite uma maior expressividade no desenho manual. O entendimento da representação da forma, em sua estruturação, se dá a partir da geometria básica, seu domínio é essencial para posterior simulação do volume, porém, é um conhecimento a ser despertado e não simplesmente transmitido, por isso, a importância dos relatos dos professores e a discussão centrada na motivação e no entendimento do perfil dos alunos (aspecto do ensino construtivista).

O ensino do desenho envolve fatores que estimulam e/ou desestimulam os alunos a desenhar: i) Influência da família, os desejos e aspirações dos pais e familiares, algumas vezes incentivam o desenho e outras desmotivam associando a diversão e *hobby*; ii) Influência do ensino básico, a organização do sistema educacional, em suas políticas educacionais que direcionam a um perfil de aluno voltado para a linguagem escrita com pouca ênfase ao desenvolvimento da percepção formal, com raras exceções; iii) Estratégias e estilos dos professores na graduação iv) Comparação com os colegas; v) Estrutura física das aulas e currículo dos cursos; vi) Influência da tecnologia.

Acredita-se que existe uma deficiência na alfabetização em desenho, anterior ao ingresso nas graduações no design. Assim, as primeiras disciplinas de desenho possuem o papel de vencer essa defasagem e nivelar os alunos para se alcançar a inovação e boa comunicação de suas criações. Os relatos, das entrevistas, permitiram saber as estratégias dos professores, as quais contribuíram na construção deste cenário. A opinião dos professores e designers contribuiu para entender como ocorre a alfabetização em desenho, no design; foi importante para a construção deste cenário, considerando o ensino do desenho além de seus aspectos técnicos, cognitivos, perceptivos e expressivos. Na fala dos designers foi afluída a influência dos aspectos mercadológicos e do avanço das tecnologias no desenho



manual, que corroborou com a opinião dos professores. Estas congruências demonstraram a codificação axial, própria da TF.

A expressão gráfica manual é resultante de uma identidade e singularidade, que como tal contribui para nos tornarmos mais humanizados, no sentido amplo da palavra. Será que um dia a tecnologia digital irá nos tirar essa humanização? Se a tecnologia nos tira o desenho como comunicador de ideias, estará também tirando o desenho como formador do indivíduo, pois, este é mais do que um meio de representação é um formador de habilidades e capacidades, um meio de expressão. Ao passo que a tecnologia não é um meio de expressão é uma ferramenta.

Este estudo discutiu pontos que se inter-relacionam na alfabetização em desenho no design, sob a ótica dos professores e designers. Não foram analisados os currículos e as diretrizes das instituições e do MEC. Não se sabe se o ensino de desenho básico, dos cursos de design, possui a conscientização do descaso com o desenho desde o ensino fundamental. Existe uma incerteza, pois, não sabemos quem irá lecionar as disciplinas de desenho, se é alguém que além de saber desenhar estudou para ensinar desenho, ou será um profissional que foi colocado nesta situação por acreditarem ser o desenho fácil de ensinar e que “desenho qualquer professor pode ministrar”.

### **Agradecimentos**

À Propesq-UFRGS e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pelo apoio financeiro concedido às discentes de doutorado e mestrado.

### *Referências*

- 
- CHARMAZ, Kathy. **A Construção da teoria fundamentada**: guia prático para análise quantitativa. Tradução: Joice Elias Costa. Porto Alegre: Artmed; 2009.
- CHING, F. D. K. e JUROSZEK, S. P. **Representação gráfica para desenho e projeto**. Barcelona: Gustavo Gilli, 2001.
- CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa**. Métodos qualitativos, quantitativo e misto. Tradução: Luciana de Oliveira da Rocha. 2ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- \_\_\_\_\_. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**: escolhendo entre cinco abordagens. Tradução: Sandra Mallmann da Rosa. 3ª ed. Porto Alegre: Penso, 2014.
- EDWARDS, Betty. **Desenhando com o artista interior**. Tradução Maria Cristina Guimarães Cupertino. São Paulo: Claridade, 2002.

- \_\_\_\_\_. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Tecnoprint, Ediouro/80735, 1984.
- FIGUEIREDO, J.N. **Uma abordagem crítica do ensino-aprendizagem do desenho técnico básico nos cursos de engenharia e desenho industrial da UNESP no Campus de Bauru**. Dissertação de mestrado Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 1995.
- GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Porto Alegre: Artmed, 1995.
- GOMES, Luiz Vidal Negreiros. **Criatividade: projeto, desenho, produto**. Santa Maria: sCHDs, 2001.
- KANDINSKY, Wassily. **Gramática da criação**. Lisboa: Edições 70, 1998.
- MATTÉ, V. A. **Sistemas curriculares de desenho industrial: considerações sobre avaliações e planejamento**. Dissertação de mestrado (Mestrado em Engenharia de Produção) Universidade Federal de Santa Maria, 2002.
- MEDEIROS, Ligia Maria Sampaio de. **O desenho como suporte cognitivo nas etapas preliminares do projeto**. Tese (Doutorado) – COPPE, Programa de Engenharia de Produção, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2002.
- MONTENEGRO, G. **A Inteligência Visual e 3-D: compreendendo conceitos básicos da geometria espacial**. São Paulo: Edgard Blücher, 2005.
- ROSA, Simone Melo da. **Proposta de modelo de avaliação de conhecimento e desempenho em representação visual gráfica**. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) UFSM, 2003.
- ROSA, Simone Melo da; OLIVEIRA, Branca Freitas de. **Alfabetização do Desenho na Área Projetual: Revisão Sistemática de Literatura - GRAPHICA 2019**. In: GRAPHICA 2022, anais do Graphica 2022 - XIV International Conference on Graphics Engineering for Arts and Design. Rio de Janeiro, 2022.
- SANTOS, Aguinaldo dos. **Seleção do método de pesquisa: guia para pós-graduando em design e áreas afins**. Curitiba, PR: Insight, 2018.

---

#### Como citar este capítulo (ABNT)

ROSA, S. M. da.. OLIVEIRA, B. F. de.. Ensino do desenho básico nos cursos de design: Fatores que envolvem a alfabetização em desenho. In: OLIVEIRA, G.G. de.. NÚÑEZ, G.J.Z.. PASSOS, J. E.. **Design em Pesquisa – Volume 6**. Porto Alegre: Marcavisual, 2024. p. 215-229. E-book. Disponível em <http://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>. Acesso em 30 de outubro de 2024 (exemplo).

#### Como citar este capítulo (Chicago)

ROSA, S. M. da.. OLIVEIRA, B. F. de.. Ensino do desenho básico nos cursos de design: Fatores que envolvem a alfabetização em desenho. In: Design em Pesquisa – Volume 6 edited by Geísa Gaiger de Oliveira, Gustavo Javier Zani Núñez, Jaire Ederson Passos, 215-229. Porto Alegre: Marcavisual. 2024. <http://www.ufrgs.br/iicd/publicacoes/livros>.