

## METODOLOGIAS E FERRAMENTAS DE APRENDIZAGEM PRÁTICA E DINÂMICA NO ENSINO DE ILUSTRAÇÃO

### PRACTICAL AND DYNAMIC LEARNING METHODOLOGIES AND TOOLS IN ILLUSTRATION TEACHING

### METODOLOGÍAS Y HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE PRÁCTICO Y DINÁMICO EN LA ENSEÑANZA DE LA ILUSTRACIÓN

Cátia Vidinhas<sup>1</sup> [0009-0009-8066-1143]

Marta Madureira<sup>2</sup> [0000-0002-2006-4883]

<sup>1</sup> Instituto Politécnico do Cávado e do Ave - IPCA, Portugal, [cvidinhas@ipca.pt](mailto:cvidinhas@ipca.pt)

<sup>2</sup> Membro ID+ - The Research Institute for Design, Media and Culture | Instituto Politécnico do Cávado e do Ave - IPCA, Portugal, [mmadureira@ipca.pt](mailto:mmadureira@ipca.pt)

#### Resumo

No âmbito de unidades curriculares (UC) práticas como a *Ilustração*, o ensino deve ser pensado de forma dinâmica, procurando desenvolver competências e conhecimentos próximos do contexto do mercado de trabalho. Este artigo pretende refletir sobre várias ferramentas pedagógicas no âmbito de unidades curriculares de elevada prática, como as áreas artísticas, desenho e ilustração. Estas ferramentas, bem como as metodologias de ensino adequadas, podem aumentar o interesse e o envolvimento do aluno com os trabalhos propostos, resultando numa participação mais ativa nas aulas. A organização do espaço na sala de aula, os momentos de diálogo coletivo, as apresentações dinâmicas, a construção de um processo de trabalho no *sketchbook*, são algumas das ferramentas que podem orientar o aluno para uma aprendizagem mais sólida, baseada na evolução progressiva. Essas estratégias tendem a estimular confiança e conforto aos alunos, visando criar um ambiente de exploração e aprendizagem. Neste artigo serão apresentadas um conjunto de momentos de avaliação formalizados através de exercícios e propostas de trabalho onde o estudante é introduzido às práticas do desenho e da ilustração sem medo do erro através de uma abertura das possibilidades do desenho, partindo da necessidade de potenciar a mensagem visual através da técnica.

**Palavras-chave:** metodologias de ensino, ferramentas de aprendizagem, ensino prático, participação ativa, ilustração.

#### Abstract

In the context of practical curricular units (CUs) such as *Illustration*, teaching should be thought of in a dynamic way, seeking to develop skills and knowledge close to the context of the labor market. This article intends to reflect on several pedagogical tools in the context of highly practical curricular units, such as the artistic areas, drawing and illustration. These tools, as well as the appropriate teaching methodologies, can enhance the student's interest and involvement with the proposed work, resulting in a more active participation in the classroom. The organization of space in the classroom, the moments of collective dialogue, the dynamic presentations, the construction of a work process on sketchbook, are some of the tools that can guide the student towards a more solid learning, based on progressive evolution. These strategies tend to encourage trust and comfort to students, aiming to create an environment for exploration and learning. In this article, a set of evaluation moments formalized through exercises and work proposals will be presented where the student is introduced to the practices of drawing and illustration without fear of error through an opening of the possibilities of drawing, starting from the need to enhance the message visual through technique.

**Keywords:** teaching methodologies, learning tools, practical teaching, active participation, illustration.

## Resumen

En el ámbito de unidades curriculares (UC) prácticas como la *Ilustración*, la enseñanza debe diseñarse de forma dinámica, buscando desarrollar habilidades y conocimientos cercanos al contexto del mercado laboral. Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre diversas herramientas pedagógicas dentro de unidades curriculares altamente prácticas, como las áreas artísticas, dibujo e ilustración. Estas herramientas, así como metodologías de enseñanza adecuadas, pueden aumentar el interés y la implicación del estudiante con el trabajo propuesto, resultando en una participación más activa en las clases. La organización del espacio en el aula, momentos de diálogo colectivo, presentaciones dinámicas, la construcción de un proceso de trabajo en el cuaderno de bocetos, son algunas de las herramientas que pueden orientar al estudiante hacia aprendizajes más sólidos, basados en una evolución progresiva. Estas estrategias tienden a fomentar la confianza y la comodidad en los estudiantes, con el objetivo de crear un ambiente de exploración y aprendizaje. En este artículo se presentará un conjunto de momentos de evaluación formalizados a través de ejercicios y propuestas de trabajo donde se introduce al estudiante en las prácticas de dibujo e ilustración sin miedo a equivocarse a través de una apertura de las posibilidades del dibujo, partiendo de la necesidad de potenciar El mensaje visual a través de la técnica.

**Palabras-clave:** metodologías de enseñanza, herramientas de aprendizaje, enseñanza práctica, participación activa, ilustración.

## 1 A ILUSTRAÇÃO E O ENSINO PRÁTICO

O conceito de ilustração é definido por autores como Martin Salisbury (2022) como uma prática onde o trabalho produzido tem raízes no desenho e na narrativa, partindo da necessidade de exprimir conceitos e ideias de forma visual. Neste sentido torna-se importante pensar o ensino de ilustração como um veículo para aprender a expressar o ponto de vista individual do aluno através de um trabalho prático, uma vez que as ferramentas técnicas que este tem disponíveis devem servir como uma extensão automática do seu pensamento (Murawski, 2000).

O recurso à ilustração como meio de comunicação visual, onde se entende que a imagem deve procurar comunicar uma ideia ou conceito, abre possibilidades e desafios para as metodologias e ferramentas a aplicar no ensino desta disciplina, uma vez que os estudantes devem ser estimulados a cultivar a sua imaginação de forma a desenvolverem capacidades de trabalho conceptual e de perceção visual, não se devendo tratar apenas de um ensino que tem como base uma aprendizagem assente em competências exclusivamente técnicas (Salisbury, 2022). Desta forma o seu domínio deve basear-se primeiramente num exercício mental que encontra a sua forma de representação no campo visual.

As aprendizagens em áreas ligadas à Arte, *Design* Comunicação Visual são muitas vezes pensadas através de uma estrutura curricular onde é privilegiado o ensino através da prática. Esta metodologia de ensino é centrada e conduzida de forma a simular o mais possível o contexto real, adaptando-o a um processo de ensino-aprendizagem onde se permite ao estudante espaço para a exploração/ experimentação (Rijo, Antunes, & Grácio, 2017). Neste sentido procura-se refletir sobre o contributo do trabalho prático suportado por uma avaliação contínua, na aprendizagem do aluno onde importa pensar o contexto de sala de aula de uma forma dinâmica, um espaço de implementação de metodologias que olham para o contexto em que o aluno se insere assim como procuram responder às necessidades atuais do mercado de trabalho.

## 2 CONTEXTO

Partindo da definição de ilustração como sendo uma forma de arte figurativa baseada na narrativa, abre-se o caminho para que o *design* e a ilustração se cruzem e combinem (Heller, & Arisman, 2006), desta forma faz sentido pensar a ilustração como uma unidade curricular pertinente em cursos relacionados com a área do *design* gráfico. É, portanto, importante refletir sobre estratégias para desenvolver as competências necessárias nos alunos, de forma a pensarem a ilustração como ferramenta de comunicação.

No seguimento deste artigo será realizada a análise de ferramentas e metodologias utilizadas no caso prático de ensino de ilustração através da unidade curricular de Ilustração I, de turmas com estudantes de 2º ano do curso de Design Gráfico, do Instituto Politécnico do Cávado e do Ave (IPCA). O eixo principal da aprendizagem deste curso e no caso particular da unidade curricular objeto de estudo do artigo, centra-se numa avaliação realizada de forma contínua ao longo do semestre, sendo esta elaborada através de elementos como propostas de avaliação, exercícios práticos ou do *sketchbook*. Este trabalho encontra os seus princípios basilares na prática projetual, apoiada numa base teórica dos assuntos a abordar, definidos inicialmente nos conteúdos programáticos da disciplina.

## 3 METODOLOGIAS

### 3.1 Objetivos gerais

O estímulo à criatividade é um dos principais desafios em áreas artísticas como é o caso da ilustração, sendo que se torna fundamental encontrar soluções para desenvolver capacidades de desbloqueio criativo, onde a intuição, imaginação e pesquisa podem ter um contributo importante (Kinam, 2023). A aprendizagem prática a partir de exercícios em contexto de sala de aula que têm como principal objetivo o desenvolvimento destas competências poderão ser um ponto de partida para que o aluno entenda este espaço de trabalho de forma dinâmica, como um lugar aberto à experimentação e descoberta, criando um ambiente favorável ao ensino de ilustração. Desta forma pretende-se afastar o aluno dos receios ou possíveis inseguranças relacionadas com a prática do desenho promovendo-se a abertura de horizontes sobre as suas possibilidades alargadas.

No caso prático da UC de *Ilustração I* utilizaram-se algumas estratégias introdutórias à disciplina que têm como principais objetivos:

- Aguçar o interesse do aluno para os conteúdos da disciplina através do estímulo da intuição, da imaginação e da pesquisa;
- Perceber se os alunos manifestam maior confiança no desenvolvimento do trabalho realizando-o de forma gradual;
- Perceber o impacto nas aprendizagens dos alunos com a criação de um ambiente de trabalho dinâmico, mais próximo da realidade do mercado de trabalho;

Estas estratégias foram aplicadas a uma turma com 25 alunos, através de momentos de avaliação distintos que decorreram durante a baliza temporal total de 5 semanas, em blocos semanais de aulas de 4 horas.

No decorrer do desenvolvimento prático das tarefas apresentadas foram recolhidas informações sobre o impacto destas metodologias na aprendizagem dos alunos através de um modo sistemático baseado na técnica direta de observação dos participantes, de forma a perceber a evolução da turma no que diz respeito aos objetivos das dinâmicas propostas.

### 3.2 Pesquisa

Estratégia: Proposta de Avaliação "Reconhecimento de autores de ilustração

Duração: 1 semana . 4 horas

Proposta de trabalho de pesquisa baseada no reconhecimento de autores de ilustração, servindo esta tarefa para apresentar possíveis soluções finais, o que ajuda na contextualização do aluno sobre os objetivos da disciplina.

Através de um método teórico-prático desenvolveu-se uma proposta que permite despertar o interesse do aluno, através da pesquisa e estudo do trabalho de ilustradores profissionais, enquanto se estimula o desenvolvimento de competências técnicas.

### 3.3 Intuição

Estratégia: Exercícios de desbloqueio "Para desenferrujar a mão"

Duração: 1 semana . 4 horas

Proposta de trabalho desenvolvida em contexto de sala de aula que se baseia num conjunto de exercícios práticos com o principal objetivo de desbloqueio criativo através do desenho abrindo espaço para a descoberta e partilha.

Organização da turma por mesas de trabalho divididas por cada exercício proposto, promovendo a partilha de trabalho e de aprendizagens. Desta forma houve uma reconfiguração da disposição das mesas da sala de aula, agrupando-as.

#### Exercício 1: Desenho “cego”

Exercício construído em função de uma dinâmica de turma, em que um aluno é convidado a sentir um objeto que está escondido dentro de um saco. Através do tato o aluno descreve as formas desse objeto à turma. O desenho é feito pelos restantes alunos de forma guiada, através das sensações relatadas pelo colega, resultando em desenhos imprevisíveis.

#### Exercício 2: Desenho sem levantar a mão

Neste exercício pretende-se uma experiência diferente de desenho através da procura da forma pelo gesto e pela linha, de maneira a permitir ao aluno perceber as limitações e os constrangimentos como motores necessários para o trabalho a desenvolver.

#### Exercício 3: Desenho com o punho, sem dobrar o cotovelo e com a mão que habitualmente não usa para desenhar

Conjunto de exercícios onde se criam limitações ou entraves à forma mais convencional que o aluno conhece do desenho com o propósito de explorar formas expressivas da linha. Este conjunto de exercícios servem como pretexto para alargar horizontes sobre as possibilidades do desenho.

#### Exercício 4: Desenho na vertical

Neste exercício todos os recursos disponíveis na sala de aula são válidos, como são exemplo as suas paredes que permitem a projeção de objetos, possibilitando o desenho na vertical, de forma a potenciar a ideia de que o desenho pode ter um carácter mais experimental e criativo no seu processo.

### 3.4 Imaginação

Estratégia: Exercícios experimentais

Duração: 3 semanas . 12 horas

Proposta de trabalho desenvolvida em contexto de sala de aula construída através de vários exercícios agrupados por técnicas diferentes. A escolha dos materiais propostos tem por base a ideia de não serem usados os que são considerados mais tradicionais no desenho, de forma a mostrar aos alunos novas possibilidades para construção de imagens, abrindo espaço para a reflexão sobre as potencialidades do uso da técnica enquanto elemento criativo que acrescenta significado à imagem, apelando à imaginação dos alunos para tirar o melhor partido do material.

#### Exercício Exploratório 1 - Fita-Cola

Neste exercício o aluno é convidado a desenhar usando como único recurso a fita-cola. Esta limitação técnica tem como objetivo fazer o aluno observar o material e as suas variações (largura, transparência, cor) abrindo espaço para que produza diferentes resultados. A sala de aula é organizada de forma a várias mesas estarem agrupadas, formando uma única mesa de trabalho onde os alunos colocam todo o material, partilhando-o com os restantes colegas.

#### Exercício Exploratório 2 - Recortes e Colagens

Neste exercício o aluno é convidado a desenhar usando como recursos o recorte e a colagem. A ilustração deve ser conseguida através do recorte servindo a tesoura como material que desenha. Durante este conjunto de exercícios é estimulada a partilha e aproveitamento de materiais entre os alunos, uma vez que o trabalho de recorte produz material excedente que pode ser usado de forma criativa com uma recontextualização. De forma a facilitar este processo as mesas da sala de aulas foram agrupadas criando grupos de trabalho.

#### Exercício Exploratório 3 - Carimbos

Neste exercício o aluno é convidado a desenhar através do uso do carimbo. É proposto que teste vários materiais como matriz abrindo espaço para a experimentação de recursos mais tradicionais, mas também mais inusitados como são exemplo objetos do quotidiano, formas naturais, alimentos ou o próprio corpo. No centro da sala é disposto

um conjunto de mesas, funcionando como um lugar onde os alunos colocam o trabalho que vão desenvolvendo ao longo da aula de forma a tornar acessível a partilha coletiva dos resultados obtidos. O centro da sala de aula é também usado para fazer pontos de situação ou partilha de ideias, assim como dos resultados obtidos. De forma a potenciar a ideia de trabalho colaborativo e também estimular uma ponte entre o analógico e o digital é criada uma pasta partilhada para toda a turma onde cada aluno deve colocar através de digitalização ou fotografia o material desenvolvido durante as aulas para que todos possam usar em trabalhos futuros.

### 3.5 Algumas conclusões

Estes exercícios propostos tinham como objetivos principais abrir novos caminhos de exploração do desenho ajudando a procurar soluções alternativas para o desenvolvimento técnico de imagens, metodologia que funcionou mesmo para alunos como uma maior dificuldade no domínio do desenho convencional, uma vez que podem utilizar outros recursos técnicos com expressividades distintas.

Os alunos recebem as diretrizes de cada exercício no início da aula uma vez que se pretende um desenvolvimento de competências de forma gradual e acumulativa, o que potenciou um crescimento e amadurecimento das aprendizagens. Os objetivos de cada exercício são contextualizados através da visualização de exemplos de trabalhos de autores de referência o que clarifica o aluno para possíveis resultados, criando uma linha orientadora do trabalho a desenvolver.

A realização do trabalho proposto é pensada de forma individual, contudo no contexto de sala de aula é estimulado o trabalho coletivo, através da reconfiguração das mesas de forma a facilitar o trabalho num contexto mais prático, aproximando-se a uma sala-oficina. Durante o desenvolvimento dos exercícios, cria-se desta forma um espaço aberto à partilha de aprendizagens e ao diálogo, que pode tanto partir do docente para a turma, como da troca de experiências entre alunos, aproximando-os do contexto do mercado de trabalho. Esta forma de pensar a sala de aula demonstrou ajudar os alunos nas competências de trabalho coletivo e de entreajuda, assim como na justificação das escolhas realizadas nos seus trabalhos.

## 4 FERRAMENTAS

A resolução de um problema tradicional prende-se na maioria das vezes num processo cognitivo baseado em três atividades consecutivas: perceção, pensamento e ação (Chakraborty, & Loyens, 2023). Pensar no recurso à ilustração como uma ferramenta de comunicação do design gráfico leva-nos à ideia de que esta deve procurar responder a um problema de uma forma visual, comunicando ideias ou valores subjacentes à imagem produzida. Neste sentido torna-se importante pensar em ferramentas de ensino que potenciem o pensamento crítico e que acompanhem o processo criativo.

O *sketchbook* é uma útil ferramenta de trabalho para ilustração permitindo não só trabalhar as competências do desenho, mas também organizar o trabalho de forma mais clara e seletiva. Este espaço pode servir como uma ponte entre o pensamento e a ação uma vez que possibilita resolver no papel conceitos através da realização de esboços, assim como fazer estudos de composição visual (Murawski, 2000). A ilustradora Isabelle Arsenault descreve no livro da autoria de Martin Salisbury "Drawing for illustration" a importância do planeamento antes da execução final, apresentando a fase de esboços, onde o foco está no conteúdo a transmitir, como um processo que tem como principal preocupação garantir que a mensagem pretendida seja transmitida. Desta forma o esboço permite encontrar a direção que a ilustração deve seguir podendo o *sketchbook* servir como veículo para a sua concretização.

### 4.1 Sketchbook

No contexto da disciplina de Ilustração I utilizou-se o *sketchbook* como ferramenta de trabalho por se entender que é "um lugar para exploração, meditação e interação" (Murawski, 2000), sendo, portanto, um objeto favorável ao acompanhamento contínuo do trabalho prático desenvolvido ao longo do semestre. Este objeto faz parte dos elementos a considerar para a avaliação da unidade curricular, e é solicitado pelo docente a cada aluno no início do semestre sendo obrigatório o seu uso em todas as aulas. Funciona como ponto de partida, meio e fim para a resolução das várias propostas e exercícios de avaliação.

A aprendizagem através da avaliação contínua encontra um momento de reflexão e diálogo para a execução do trabalho proposto com a utilização deste objeto, pois funciona como uma forma do docente lembrar o trabalho discutido em aulas anteriores, dar continuidade ao trabalho em curso assim como servir de registo para o trabalho realizado de forma autónoma, em casa.

O *sketchbook* é uma ferramenta de trabalho versátil pois o aluno encontra aqui espaço para o estudo e exploração, cumprindo diversos objetivos propostos pela unidade curricular, nomeadamente:

- Contextualização da proposta de avaliação;
- Apontamentos sobre aulas expositivas;
- Definição de ideias/ conceitos;
- Planeamento do trabalho e pesquisas;
- Desenvolvimento de esboços;
- Experiências técnicas;
- Desenvolvimentos finais.

## CONCLUSÕES FINAIS

Esta reflexão, realizada no artigo sobre metodologias e ferramentas aplicadas no contexto de sala de aula no ensino de ilustração, teve como principal objetivo perceber de que forma o seu contributo vem potencializar o domínio prático e de avaliação contínua característico de unidades curriculares sobre esta área. Partiu-se de uma relação entre ilustração e *design* uma vez que o caso de estudo presente neste artigo remete para a unidade curricular de *Ilustração* / inserida no contexto de um curso de *Design* Gráfico. Desta forma criou-se um contexto para os objetivos da disciplina, uma vez que se pretende que as competências desenvolvidas pelos alunos não se prendam apenas ao domínio técnico do desenho ou materiais de representação, mas também ao desenvolvimento da capacidade de responder a problemas através da comunicação visual.

Perceber o espaço físico da sala de aula como um ambiente dinâmico e favorável a mudanças através da sua reconfiguração abriu portas para desenvolver estratégias introdutórias à disciplina, em que os alunos identificam este espaço como uma sala-oficina onde a experimentação, intuição e imaginação são bem-vindos. Desta forma promove-se o envolvimento dos alunos nos assuntos lecionados, ao mesmo tempo que se trabalham questões como o trabalho coletivo, abertura ao diálogo e domínio da sustentação dos projetos executados, aproximando-os de um contexto real do mercado de trabalho.

Através de um método com uma predominância prática desenvolveram-se um conjunto de momentos de avaliação formalizados através de exercícios e propostas de trabalho, em que o estudante é introduzido às práticas do desenho e da ilustração sem medo do erro através de uma abertura das possibilidades do desenho, partindo da necessidade de potenciar a mensagem visual através da técnica.

A introdução de ferramentas de trabalho como o *sketchbook* vem facilitar o processo da avaliação contínua, contextualizando o docente sobre o desenvolvimento do trabalho aluno. Este objeto permite também que o estudante entenda os projetos propostos como algo em constante construção, valorizando o processo de trabalho.

Conclui-se que as metodologias e ferramentas utilizadas serviram como motores para o desenvolvimento do pensamento crítico e da perceção visual do aluno, guiando e consolidando o seu processo criativo.

## REFERÊNCIAS

Chakraborty, S., & Loyens, D. (2023). Why is critical an analysis essential to design processes?. In M. Miaskowska, J. Aston, & M. Varzim (Eds.), *Collective for Design* (pp. 100), esad-idea.

Heller, S., & Arisman M. (2006). *Teaching Illustration: Course offerings and class projects from the leading graduate and undergraduate programs*. Allworth Press.

Kinam, B., (2023). Dimensions of creativity. In M. Miaskowska, J. Aston, M. Varzim (Eds.), *Collective for Design* (pp. 122), esad-idea.

Murawski, A., (2000). Basic Illustration. In S. Heller, & M. Arisman (Eds.), *The Education of an Illustrator* (pp. 125-126). Allworth Press.

Rijo, C., Antunes, S., & Grácio, A. (2017). Práticas Projectuais Criativas no Ensino do Design. *Convergências*, páginas 45-48.

Salisbury M. (2022). *Drawing for illustration*. Thames&Hudson.