

PREFÁCIO

Prezado leitor,

Há 25 anos, a Revista Educação Gráfica divulga pesquisas realizadas no âmbito da Expressão e da Representação Gráfica e se apresenta como um dos maiores periódicos desta área no Brasil. Superados mais de dois anos turbulentos decorrentes da situação pandêmica de COVID-19, que modificaram nosso olhar e postura frente aos desafios impostos por essa nova doença, sobrevivemos às adversidades e, sobretudo, nos adaptamos aos novos paradigmas, tanto na esfera pessoal como na profissional.

Isso se revela no presente número, que nos contempla com 23 artigos que representam a prova viva de que a Expressão Gráfica, no Brasil, é capaz de superar qualquer obstáculo, mesmo em tempos nebulosos nos quais a educação vem sendo cada vez mais desvalorizada em nosso país. Independente disso, nossos pesquisadores continuam na luta diária como verdadeiros ‘soldados, publicando na literatura os reflexos de seus esforços constantes no que tange ao avanço do conhecimento em uma área tão querida e humana como a Expressão Gráfica.

Tecendo discussões na seara da moda, o primeiro artigo deste volume discute a análise do processo de definição de atributos sintáticos e semânticos no desenvolvimento projetual de moda inserido em um contexto educacional. O segundo estudo nos apresenta com um percurso exploratório das memórias afetivas dos modos e modas do vestuário da infância e da adolescência em um contexto familiar. Ainda no universo da moda, o próximo trabalho discute a materialidade das revistas de moldes de roupas e o papel essencial que esse tipo de publicação tem no aprendizado do ofício da costura para as mulheres no Brasil. Outro trabalho dedicado à temática apresenta uma reflexão sobre a relação produto-usuário-contexto em projetos de produtos de vestuário centrados no usuário, considerando a Ergonomia, por meio de sínteses visuais.

Adentrando à área da educação, o quinto artigo discute como a alfabetização e o pensamento visual, assim como a representação gráfica, são trabalhados em sala de aula com crianças do Ensino Fundamental I. Uma outra abordagem importante investiga os ecossistemas de aprendizagem e suas representações, visando contribuir com futuras intervenções de modo mais preciso e recursivo, para que as experiências de aprendizagem sejam mais significativas e orientadas aos indivíduos. No contexto do ensino e aprendizado de geometria descritiva, encontramos dois estudos: o primeiro abordando uma revisão sistemática a fim de levantar informações sobre as iniciativas já realizadas nesta área; o segundo propondo um artefato que, a partir do *design* centrado no usuário, articulado com a teoria da aprendizagem significativa, possa orientar o planejamento do ensino e aprendizagem da disciplina. No que se refere ao ensino de desenho durante a pandemia de COVID-19, encontramos uma pesquisa com relatos de experiência de ensino híbrido em uma disciplina de desenho à mão livre em um curso de graduação em arquitetura e urbanismo. Outro trabalho nesta área versa sobre um estudo exploratório para compreender alguns dos fatores envolvidos na alfabetização em desenho na área projetual e identificar estratégias de ensino em cursos de graduação nessa área. Um último trabalho na área da educação aborda uma experiência de ensino remoto da disciplina de desenho geométrico para um curso de *design* gráfico e industrial.

Desenhando pelas histórias em quadrinhos, verificamos uma experiência de construção autoral no âmbito da produção dessa categoria de história, considerando a metodologia autobiográfica e a versão de sentido na investigação da área de artes. No universo do pensamento visual e da criatividade, há uma pesquisa que buscou apresentar as características

do esboço e de sua interação com o pensamento visual e os seus benefícios e contribuições para a criatividade no *design*.

No contexto da computação, encontramos um trabalho que objetivou a criação de um aplicativo para *smartphones*, visando auxiliar indivíduos considerados *workaholics* a terem melhor qualidade de vida. Há, ainda, duas pesquisas que versam sobre o *design* de jogos: uma delas discutindo a utilização do estudo de percepção ambiental como ferramenta auxiliar para o desenvolvimento de ambientações em jogos lúdicos digitais e a outra versando sobre uma revisão sistemática da literatura científica recente sobre *games* educativos desenvolvidos ou validados com a participação de usuários, identificando as principais técnicas utilizadas e etapas de inserção do usuário no processo. Outro estudo interessante abrangendo o aprofundamento sobre mecânicas de *puzzle* e seus princípios também consta deste número.

Com foco na livre distribuição de produtos, há uma pesquisa direcionada ao processo e arquivo de produção de mobiliário de modo que possam ser compartilhados virtualmente em repositórios e comunidades *Makers* para sua materialização por meio da fabricação digital. Outro estudo nesta temática discute a aplicação desse modelo no contexto editorial, partindo do processo criativo de um livro-objeto para infância. Na sequência, encontra-se uma pesquisa que propõe um modelo metodológico para a elaboração de processos de construção de cenários orientados à produção de visões alternativas para a sociedade.

Outros trabalhos disponíveis neste número abordam os seguintes temas: uma pesquisa focada na investigação da ilustração crítica no *design* ativista; estratégias gráficas e retórica de apresentação nos concursos European; e reflexões sobre o papel do *design* gráfico frente à diversidade humana.

Desejo a você uma excelente leitura!

Prof. Dr. Rodrigo Duarte Seabra
Docente da Universidade Federal de Itajubá – UNIFEI
Instituto de Matemática e Computação – IMC