

**INTERFACES HÍBRIDAS NA EDUCAÇÃO EM MODA: ENSINO DA MODELAGEM
DIGITAL COM BASE EM METODOLOGIAS ATIVAS**

Sophia Liz Berger, Lucas da Rosa

INTRODUÇÃO

O avanço das tecnologias digitais aplicadas ao design de moda tem provocado transformações nos processos de ensino-aprendizagem, especialmente no campo da modelagem 3D. Softwares como Clo3D e Marvelous Designer têm sido amplamente adotados como um diferencial tecnológico na indústria e na academia, o que exige que sua utilização também seja incorporada de forma crítica e reflexiva no ambiente acadêmico (BLACK, 2019; MATILLA, 2016). No entanto, observa-se que, essas ferramentas são introduzidas de forma tecnicista, desvinculadas de estratégias pedagógicas inovadoras. Diante disso, esta pesquisa propõe investigar como metodologias ativas de aprendizagem podem potencializar o ensino da modelagem digital em cursos de graduação em Moda, promovendo uma abordagem que integre teoria, prática e criticidade.

DESENVOLVIMENTO

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de caráter exploratório e aplicado, fundamentada nos pressupostos da aprendizagem ativa (MORAN, 2015; FREIRE, 1996). A metodologia contempla revisão bibliográfica sobre metodologias ativas, educação em moda e modelagem digital. Serão desenvolvidas pesquisas entre o corpo docente e discente da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), na qual esta pesquisa vem sendo trabalhada, investigando como os professores têm aprendido o novo método de trabalho e como pretendem transmitir essas técnicas às turmas que passarão a adotar o novo currículo do curso (com início em 2024). Além disso, serão realizadas oficinas com os estudantes do último semestre do curso, vinculadas ao processo de desenvolvimento de coleções para o evento Octa Fashion, utilizando o software Style 3D. Nestas oficinas, serão estimuladas práticas de experimentação, resolução de problemas e colaboração entre pares. A coleta de dados será feita por meio de observações e registros reflexivos, analisados com base em análise de conteúdo (BARDIN, 2011).

RESULTADOS

Espera-se compreender de que modo as metodologias ativas impactam a aprendizagem em modelagem digital, promovendo maior autonomia, engajamento e criticidade nos processos criativos. A análise dos dados permitirá identificar práticas bem-sucedidas, dificuldades enfrentadas pelos estudantes e corpo docente e propor melhorias na nova integração curricular. Além disso, a pesquisa visa contribuir para a formulação de diretrizes didáticas que articulem tecnologia, criação e formação crítica em design de moda.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o uso de metodologias ativas no ensino da modelagem digital pode promover uma aprendizagem mais significativa, ao colocar o estudante como protagonista de seu processo formativo. A inserção crítica das tecnologias no currículo de moda é um passo fundamental para formar profissionais criativos, reflexivos e alinhados às transformações do setor.

Palavras-chave: modelagem digital; metodologias ativas; ensino de moda; Clo3D

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BLACK, S. The Sustainable Fashion Handbook. London: Thames & Hudson, 2019.
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- MATILLA, H. 3D Digital Prototyping in Fashion Design: An Exploratory Study. Aalto University, 2016.
- MORAN, J. M. Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Campinas: Papirus, 2015.

DADOS CADASTRAIS

BOLSISTA: Sophia Liz Berger

MODALIDADE DE BOLSA: PROBIC

VIGÊNCIA: Abril/2025 a Agosto/2025 – Total: 4 meses

ORIENTADOR: Lucas da Rosa

CENTRO DE ENSINO: Centro de Artes, Design e Moda – Ceart/Udesc

DEPARTAMENTO: Departamento de Moda

ÁREAS DE CONHECIMENTO: Desenho de Produto (Subárea)/Desenho Industrial (Área)/Ciências Sociais Aplicadas (Grande área)

TÍTULO DO PROJETO DE PESQUISA: Tecnologia de vestuário industrializado: moda digital na criação, modelagem e prototipagem de produto

Nº PROTOCOLO DO PROJETO DE PESQUISA: NPP2015010004190