



ATIVIDADE PRÁTICA AVALIATIVA NO CURSO DE DESIGN DE MODA EAD: CULTURA BRASILEIRA, SUSTENTABILIDADE E PRÁTICA PROJETUAL

PRACTICAL ASSESSMENTS IN DISTANCE LEARNING FASHION DESIGN: BRAZILIAN CULTURE, SUSTAINABILITY AND PROJECT PRACTICE

Anderson Machado¹; Floriza Taira Otto²

¹ Docente nos cursos de Design EaD – UniCesumar. Doutorando em Educação, UFSM.
E-mail: anderson.amachado@unicesumar.edu.br

² Docente nos cursos de Design EaD – UniCesumar – Mestre em Gestão do Conhecimento, UniCesumar.
E-mail: floriza.otto@unicesumar.edu.br

RESUMO

A Atividade MAPA (Material de Avaliação Prática da Aprendizagem), desenvolvida na disciplina de Metodologia do Projeto em Design no curso de Design de Moda EaD da UniCesumar, constitui-se como um potente dispositivo formativo voltado ao desenvolvimento de produtos de moda sustentáveis, enraizados nas narrativas culturais brasileiras. A proposta promove a articulação entre prática projetual, identidade cultural, responsabilidade socioambiental e intencionalidade ética, desafiando os estudantes a integrarem metodologias criativas com elementos simbólicos, saberes populares e materiais de baixo impacto ambiental. A atividade estimula uma imersão em processos criativos ancorados na pesquisa visual e no painel imagético, incentivando o reconhecimento e a apropriação de repertórios estéticos vinculados aos saberes populares, às expressões regionais e aos patrimônios imateriais. Fundamentada em autores como Baxter (2000), Munari (2008), Manzini (2017), Hall (2006), Escobar (2018) e Santos (2006), a atividade estimula um fazer projetual crítico, contextualizado e culturalmente comprometido. A análise qualitativa dos projetos revela o amadurecimento estético, técnico e ético dos estudantes, demonstrando que o design pode ser compreendido como prática transformadora e profundamente situada. A experiência, ao integrar teoria e prática com mediação pedagógica ativa, aponta caminhos para um ensino de moda comprometido com a sustentabilidade, a diversidade e a reinvenção cultural do cotidiano.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Brasileira; Design de Moda; Educação Crítica; Ensino de Projeto; Sustentabilidade.

1 INTRODUÇÃO

No cenário contemporâneo, marcado por crises ecológicas de proporções crescentes, desigualdades sociais persistentes e o esgotamento evidente dos modelos tradicionais de produção e consumo, o vasto campo do design é interpelado a repensar radicalmente suas práticas, valores fundamentais e finalidades últimas. O design de moda, em particular, que ao longo da história esteve intrinsecamente associado ao efêmero e ao consumo acelerado, é agora desafiado a reposicionar-se como uma prática inerentemente responsável, eticamente consciente e profundamente situada em seu contexto cultural. Isso implica um afastamento decisivo das lógicas projetuais que se pautam exclusivamente pela estética superficial ou pela inovação meramente mercadológica, em favor de um fazer criativo que esteja solidamente ancorado no território, nas necessidades e aspirações das comunidades locais e nas inúmeras possibilidades de transformação social. A transição para uma abordagem mais consciente e contextualizada não é apenas uma tendência, mas uma necessidade imperativa para a sobrevivência e relevância do design.

No campo da formação acadêmica, esse reposicionamento paradigmático exige a adoção de metodologias pedagógicas que articulem de forma sinérgica a teoria e a prática, a razão analítica e a sensibilidade criativa, a inventividade e a ética rigorosa. No contexto específico da Educação a Distância (EaD), esses desafios se tornam ainda mais agudos e complexos, demandando a concepção e implementação de estratégias formativas que



superem a tradicional lógica transmissiva de conteúdos e, em vez disso, incentivem ativamente o protagonismo e a autonomia estudantil. É precisamente nesse horizonte de inovações e demandas que se insere a Atividade MAPA, uma proposta pedagógica inovadora desenvolvida no curso de Design de Moda EaD da UniCesumar.

A atividade convida os estudantes a projetarem produtos de moda que sejam intrinsecamente sustentáveis, a partir de pesquisas visuais e simbólicas aprofundadas sobre a vasta e complexa cultura brasileira. Este enfoque estimula um diálogo contínuo e fértil entre repertórios locais autênticos, saberes populares frequentemente marginalizados, práticas ecológicas inovadoras e métodos projetuais contemporâneos, visando a uma integração harmoniosa e significativa.

A valorização da cultura como matéria-prima essencial para o processo de design projeta esta disciplina para além de uma mera técnica instrumental, posicionando-a como uma linguagem social e política poderosa. Stuart Hall (2006) nos lembra que as identidades culturais são construções dinâmicas e fluidas, estando em constante movimento e perpétua negociação. Assim, quando os estudantes são encorajados a mergulhar profundamente em suas referências regionais e comunitárias, eles não estão apenas construindo produtos tangíveis, mas, fundamentalmente, estão tecendo narrativas que afirmam pertencimentos, que tensionam estereótipos enraizados e que ressignificam símbolos culturais de maneiras inovadoras. Esse gesto de reconexão com o território e suas memórias também se articula de forma profunda à perspectiva das epistemologias do Sul, proposta por Boaventura de Sousa Santos (2006), que advoga pela valorização e legitimação de conhecimentos subalternizados e pela superação da monocultura do saber eurocêntrico. Essa abordagem descolonizadora busca ampliar o espectro de referências e abordagens no design, conferindo-lhe maior pluralidade e relevância.

Bruno Munari (2008) defende um design que atenda às necessidades humanas em sua integralidade e complexidade: sejam elas físicas, culturais, simbólicas ou emocionais. A Atividade MAPA opera precisamente nessa direção, ao estimular, por meio de ferramentas visuais como *moodboards*, croquis detalhados, o reaproveitamento criativo de materiais e uma pesquisa simbólica aprofundada, uma prática projetual que é simultaneamente sensível, crítica e altamente criativa. Para além da mera obtenção de um produto final, o foco central da atividade reside no processo de aprendizagem em si, na promoção da reflexão ética contínua e na construção de uma identidade projetual que seja intrinsecamente situada e responsável. Este modelo de ensino reconhece a moda não apenas como uma indústria, mas como um campo de conhecimento e expressão cultural, capaz de gerar impacto social positivo quando orientada por princípios éticos e sustentáveis.

2 OBJETIVOS

A Atividade MAPA tem como objetivo central e abrangente promover uma aprendizagem crítica e verdadeiramente significativa no ensino de projeto em design de moda, integrando sustentabilidade, cultura brasileira e responsabilidade social. Seu propósito fundamental transcende o mero desenvolvimento de competências técnicas específicas, buscando também fomentar uma postura ética e consciente diante do complexo ato de projetar em contextos de crescente complexidade social e ambiental. Isso significa capacitar designers para que não apenas criem, mas que o façam com consciência plena do impacto de suas criações.

De forma mais pormenorizada, a atividade visa especificamente a estimular a apropriação consciente de metodologias projetuais que estejam alinhadas de maneira intrínseca e coerente aos princípios da sustentabilidade, abrangendo desde a fase inicial de concepção do produto até seu pós-uso e descarte responsável. Isso inclui a



compreensão de ciclos de vida de materiais e a minimização de impactos ambientais em todas as etapas. Além disso, busca fomentar o reconhecimento aprofundado e a valorização ativa das narrativas culturais brasileiras como um ponto de partida criativo inesgotável, expandindo significativamente o repertório simbólico dos estudantes e aprimorando sua sensibilidade estética para as nuances locais, incentivando a pesquisa e a imersão em saberes e fazeres tradicionais.

Outro objetivo é promover uma reflexão crítica e fundamentada sobre as complexas dinâmicas do consumo, a efemeridade da moda e a ética projetual, com base em uma análise aprofundada de contextos históricos, sociais e ambientais, visando formar profissionais capazes de questionar padrões e propor alternativas. Visa também desenvolver competências essenciais relacionadas à representação visual expressiva, à comunicação simbólica eficaz e à aplicação de princípios de ergonomia no design de produtos, garantindo não apenas a beleza, mas também a funcionalidade e o conforto. E, finalmente, busca incentivar a criatividade como uma ferramenta potente de proposição ética e culturalmente situada, permitindo que os alunos desenvolvam soluções originais que respondam a desafios reais e valorizem a cultura local.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Para a escrita, os autores descrevem um relato analítico de prática pedagógica, e, para o atingimento de tais objetivos ambiciosos, foi meticulosamente delineada uma trilha metodológica que se pautou firmemente em princípios das metodologias ativas, com um foco especial na aprendizagem experiencial, conforme proposto por David Kolb (1984), e na pedagogia crítica de Paulo Freire (1996), que valoriza intrinsecamente o diálogo construtivo, a problematização de questões relevantes e a construção coletiva do saber. O percurso pedagógico se estruturou em etapas complementares e interconectadas, que integraram de forma orgânica a pesquisa aprofundada, a concepção criativa, o desenvolvimento visual e a reflexão crítica contínua.

Na fase inicial e crucial, os estudantes foram minuciosamente orientados a investigar e explorar diversas manifestações culturais brasileiras. Isso incluiu uma vasta gama de elementos, como festas populares vibrantes, o rico artesanato local, os intrincados grafismos indígenas, as profundas tradições afro-brasileiras, as lendas regionais que moldam o imaginário coletivo, entre outras expressões que compõem a singularidade do território nacional. Essa etapa foi de importância capital para a construção de uma base simbólica sólida para suas criações e para o aprofundamento do repertório imagético, além de sensibilizar os alunos para a imensa diversidade e a inestimável riqueza do patrimônio cultural nacional.

A etapa subsequente consistiu na elaboração de um painel imagético (*moodboard*), que serviu como uma ferramenta eficaz de síntese visual e narrativa. Conforme defende Baxter (2000), a utilização de ferramentas visuais durante o processo de design não apenas proporciona maior clareza na organização das ideias, mas também fortalece a conexão intrínseca entre o projeto concebido e seu público-alvo, tornando o processo mais intuitivo e direcionado. A criação cuidadosa do painel orientou de forma decisiva as decisões estéticas dos estudantes, oferecendo um suporte concreto e tangível para a definição de formas, a escolha de paletas de cores, a seleção de texturas e a incorporação de referências formais específicas.

Em um momento posterior, os estudantes foram desafiados a elaborar croquis de produtos de moda, sejam eles vestuário ou acessórios, que estabelecessem um diálogo autêntico com os elementos culturais previamente pesquisados, ao mesmo tempo em que incorporassem de forma rigorosa critérios de sustentabilidade e ergonomia. Essa etapa prática foi crucial, pois propiciou a aplicação dos conhecimentos adquiridos, aliando de



forma harmoniosa a criatividade inerente ao design, a consciência ecológica indispensável e a funcionalidade prática. A escolha criteriosa de materiais sustentáveis, o reaproveitamento inteligente de peças existentes e o cuidado meticuloso com o conforto e a usabilidade foram aspectos fortemente incentivados e valorizados durante toda a execução do projeto.

A atividade também estimulou de forma proativa o uso de resíduos têxteis e a busca por alternativas de baixo impacto ambiental, promovendo um repensar fundamental dos ciclos de produção e descarte na indústria da moda. Munari (2008) reforça que o design deve ser compreendido como um processo que, embora metódico em sua estrutura, permanece sempre aberto à experimentação e a um diálogo constante e frutífero com a realidade circundante. Por essa razão, os estudantes foram continuamente orientados a experimentar, testar e revisar suas ideias, valorizando o processo criativo tanto quanto o produto final resultante.

Por fim, culminando o percurso, os participantes realizaram uma análise reflexiva aprofundada dos projetos desenvolvidos, considerando de forma abrangente os aspectos metodológicos, simbólicos e éticos das propostas apresentadas. Essa etapa final teve como foco principal a construção e o aprimoramento da consciência crítica, um elemento essencial e indispensável para o desenvolvimento de uma atuação profissional verdadeiramente transformadora.

Conforme defende Manzini (2017), o designer contemporâneo deve atuar não apenas como um técnico, mas como um agente proativo de inovação social, contribuindo ativamente para a promoção de práticas mais sustentáveis, colaborativas e profundamente enraizadas em seu contexto cultural. A metodologia adotada, portanto, não se limitou a mobilizar saberes técnicos e projetuais específicos, mas também provocou os estudantes a se posicionarem de forma crítica diante de questões sociais amplas e complexas, promovendo assim uma formação verdadeiramente integral.

O uso estratégico e profundo de referências culturais brasileiras como ponto de partida para a criação reforçou de maneira significativa o vínculo orgânico entre o design e a identidade local, criando condições propícias para que os alunos se percebessem como protagonistas criativos, intrinsecamente comprometidos com o território em que vivem, com a preservação do meio ambiente e com a celebração da vasta diversidade cultural do país.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise qualitativa pormenorizada dos projetos desenvolvidos pelos estudantes ao longo da Atividade MAPA evidenciou uma série de resultados notavelmente significativos, que se manifestaram tanto no plano técnico-operacional quanto nos planos simbólico e formativo. Os projetos apresentados demonstraram não apenas um domínio competente das ferramentas metodológicas e visuais aplicadas ao processo de design, mas também um amadurecimento perceptível e louvável em relação à sustentabilidade, à valorização da riqueza da cultura brasileira e à internalização do papel multifacetado do designer como um agente catalisador de transformação social.

Entre os aspectos mais notáveis e impactantes observados, destacou-se a excepcional qualidade dos painéis imagéticos produzidos pelos alunos.

Os *moodboards* elaborados revelaram uma sensibilidade aguçada na curadoria visual das referências e uma notável coerência na articulação entre os elementos culturais pesquisados e os conceitos de design desenvolvidos. Em uma considerável parcela dos trabalhos, os estudantes demonstraram a capacidade de ressignificar e reinterpretar elementos intrínsecos a festas populares vibrantes, padrões gráficos indígenas, elementos simbólicos afro-brasileiros e até mesmo paisagens naturais do Brasil em composições visuais que se revelaram originais e, crucialmente, culturalmente respeitosas. É



específicos. A ergonomia, portanto, foi tratada não apenas como um requisito técnico, mas como uma manifestação de cuidado com o corpo e com a diversidade inerente aos usuários. Essa abordagem prática indica uma compreensão da sustentabilidade que transcende a mera exigência técnica, consolidando-se como uma postura ética intrínseca diante de todo o processo de produção de moda. Ao questionar os ciclos de consumo acelerado e os impactos ambientais frequentemente devastadores da indústria têxtil, os alunos demonstraram um olhar crítico e, mais importante, propositivo, que ressoa diretamente com as ideias de Manzini (2017) sobre a inovação social e o design para a sustentabilidade.

Durante os relatos reflexivos e as apresentações finais dos projetos, muitos estudantes relataram uma transformação significativa em sua percepção sobre o design e sua responsabilidade profissional ampliada. A experiência prática e teórica da Atividade MAPA os conduziu a um repensar profundo de suas escolhas estéticas, a problematizar de forma crítica as dinâmicas do consumo e a reconhecer o design como uma ferramenta poderosa de ação cultural e social. Esse reposicionamento ético e social dos futuros designers aproxima-se de forma notável da proposta de Arturo Escobar (2018), que advoga por um "design para a transição", intrinsecamente orientado à justiça cognitiva, ecológica e territorial. A conscientização sobre o papel do design na construção de futuros mais justos e sustentáveis foi um dos resultados mais impactantes.

A observação qualitativa minuciosa dos trabalhos permitiu identificar que a atividade promoveu não apenas o aprimoramento de competências projetuais técnicas, mas também o desenvolvimento e a internalização de valores fundamentais como o pertencimento cultural, o respeito intrínseco à diversidade e uma consciência ecológica aprofundada. Os projetos que se destacaram e foram considerados bem-sucedidos não foram necessariamente os mais sofisticados visualmente, mas sim aqueles que demonstraram a capacidade de articular de forma coerente e equilibrada conceito, forma, função, cultura e sustentabilidade. Isso demonstra de forma inequívoca que a proposta pedagógica, ao desafiar os estudantes a projetar a partir das narrativas autênticas da cultura brasileira, favoreceu decisivamente o desenvolvimento de uma postura crítica e criativa, plenamente em consonância com os princípios de uma educação genuinamente emancipadora.

Em alinhamento com Baxter (2000), que ressalta a importância vital do uso de recursos visuais como um suporte robusto ao pensamento projetual, a Atividade MAPA proporcionou um ambiente de aprendizagem extremamente fértil para que os estudantes pudessem visualizar, conectar e expressar ideias complexas de forma eficaz por meio da linguagem visual. As diversas ferramentas metodológicas empregadas (painéis conceituais, croquis, experimentações materiais e reflexões) contribuíram significativamente para o fortalecimento da autoria individual e da identidade criativa de cada um dos participantes. Ao serem sistematicamente estimulados a pesquisar, refletir criticamente, criar de forma inovadora e justificar suas escolhas de design, os alunos vivenciaram uma experiência formativa completa, que integrou de forma holística a teoria e a prática, a cognição e a sensibilidade, a técnica e a cultura.

Em síntese, os resultados da Atividade MAPA indicam de maneira categórica que, quando cuidadosamente orientada e intencionalmente estruturada em seus objetivos, a prática pedagógica tem o potencial de atuar como um catalisador poderoso para aprendizagens profundas e verdadeiramente transformadoras. Ao vincular a criação projetual de forma indissociável à sustentabilidade e à cultura brasileira, a proposta não se limita a desenvolver habilidades técnicas e estéticas essenciais, mas também contribui fundamentalmente para a formação de sujeitos críticos, criativos e intrinsecamente comprometidos com um fazer projetual mais consciente, ético e profundamente enraizado culturalmente.



5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência pedagógica proporcionada pela Atividade MAPA na disciplina de Metodologia do Projeto em Design demonstrou, de forma inequívoca, a viabilidade e a eficácia de integrar a prática projetual, a responsabilidade socioambiental e a valorização cultural de uma maneira que é, simultaneamente, crítica, criativa e profundamente formativa. Ao desafiar os estudantes a conceberem e desenvolverem produtos de moda sustentáveis que se inspiram e dialogam com as diversas e ricas narrativas da cultura brasileira, a proposta não se limitou a promover o domínio de técnicas e metodologias específicas do design, mas também favoreceu significativamente a construção de um olhar ético, sensível e contextualizado diante dos complexos desafios contemporâneos que permeiam a indústria da moda.

A atividade demonstrou-se excepcionalmente eficaz na promoção de uma aprendizagem verdadeiramente significativa, pois conseguiu mobilizar os alunos em todas as dimensões inerentes ao processo projetual: desde a fase inicial de pesquisa e concepção, passando pela intuição criativa e a racionalidade técnica, do enriquecimento do repertório visual até a reflexão ética aprofundada.

A incorporação dos elementos da cultura brasileira não ocorreu de forma superficial ou meramente ilustrativa, mas sim como uma base estruturante e intrínseca à proposta criativa, o que reforça ainda mais a potência simbólica do design como uma linguagem cultural viva e dinâmica. Ao conectar o projeto de forma autêntica ao território, aos saberes populares, às expressões identitárias e aos contextos socioambientais específicos, a atividade possibilitou que os estudantes se percebessem como agentes criativos com capacidade de intervir na realidade circundante a partir de escolhas conscientes e éticas.

A articulação sinérgica entre sustentabilidade, cultura e ergonomia também evidenciou um notável amadurecimento dos estudantes no que tange ao papel social do designer. A moda, tradicionalmente associada ao consumo efêmero e à obsolescência programada, foi ressignificada e compreendida como um espaço de diálogo construtivo com o coletivo, como uma ferramenta poderosa para a preservação cultural e como um canal fértil para a proposição de soluções inovadoras de baixo impacto ambiental.

Os projetos analisados indicam claramente que os estudantes foram capazes de transcender a mera dimensão estética dos produtos; eles compreenderam que projetar moda, nesse contexto específico, é também um ato de projetar valores, de tecer narrativas significativas, de reforçar pertencimentos e de vislumbrar futuros mais promissores e sustentáveis.

Embora alguns desafios tenham sido identificados ao longo do processo, como a ocasional superficialidade em certas apropriações culturais ou a limitação pontual de acesso a materiais sustentáveis, é fundamental ressaltar que esses elementos não diminuem a relevância e o impacto positivo da atividade. Ao contrário, eles servem como balizadores e apontam caminhos claros para o aprimoramento contínuo das práticas pedagógicas, sublinhando a necessidade de aprofundar os debates sobre identidade cultural, colonialidade, justiça social e os princípios da economia circular no currículo e na prática do ensino de design. O enfrentamento proativo e contínuo dessas lacunas deve ser uma meta constante, integrada tanto à formação docente quanto à revisão curricular dos cursos.

Como conclusão, reafirma-se com convicção o valor pedagógico intrínseco da Atividade MAPA, compreendida como uma experiência que articula de forma exemplar teoria, prática, ética e estética, promovendo assim a formação de sujeitos criativos, críticos e culturalmente comprometidos com o seu fazer. Em tempos de urgência climática global, de risco de apagamento cultural e de crescimento de desigualdades sociais, é imperativo que o ensino de moda não apenas se limite a acompanhar as transformações complexas



do mundo, mas que atue de forma proativa e responsável sobre ele, com um senso de responsabilidade aguçado e uma inventividade que busque soluções significativas.

O design, quando solidamente ancorado no território e guiado por valores de sustentabilidade, inclusão e respeito à diversidade, transcende sua função meramente profissional para se tornar não apenas um ofício, mas uma prática genuína de cuidado, de resistência cultural e de reinvenção contínua do cotidiano.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Blucher, 2000.

BARTHES, Roland. **O sistema da moda**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2005.

CANCLINI, Néstor G. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 1995.

ESCOBAR, Arturo. **Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds**. Durham: Duke University Press, 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KOLB, David. **Experiential learning: Experience as the source of learning and development**. New Jersey: Prentice Hall, 1984.

MANZINI, Ezio. **Design, quando todos fazem: uma introdução ao design para a inovação social**. São Paulo: Blucher, 2017.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A gramática do tempo**. São Paulo: Cortez, 2006.