

O ensino de modelagem do vestuário na perspectiva do Design da Informação

NUNES, Rita de Cássia¹
ROCHA, Maria Alice Vasconcelos²

RESUMO

Este artigo surge como produto de uma pesquisa em doutorado em andamento e desenvolve uma revisão de trabalhos que perpassam pelas temáticas do ensino da modelagem plana do vestuário, lançando um olhar especial para os recursos didáticos utilizados como mediadores dos processos de ensino e de aprendizagem contemporâneo. O trabalho tem como aporte teórico o design da informação e busca problematizar os recursos didáticos e metodologias de ensino de modelagem em seus processos de concepção e configuração.

Palavras-chave: Design da informação. Modelagem. Ensino.

Abstract: This article is the product of a doctoral research in progress and develops a review of works that pertain to the 2D pattern clothing teaching, launching a special look for the didactic resources used as mediators of teaching and learning processes. The work has as theoretical contribution the information design and has intent discuss didactic resources and teaching methodologies in 2D pattern clothing teaching.

95

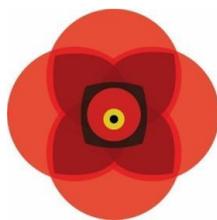
Keywords: Information design. Modeling. Teaching.

PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM CONTEMPORÂNEO

Nos últimos anos os processos de ensino-aprendizagem têm sofrido diversas alterações em relação à sua estruturação, bem como, sua composição teórica e objetivos. Se no século passado, o professor e a sala de aula ocupavam o centro do cenário do ensino-aprendizagem e representavam a instância máxima de saber e respeito, hoje a construção de “saberes” já não obedece a uma lógica verticalizada, hierárquica.

¹ Mestre em Consumo, Cotidiano e Desenvolvimento Social. Graduação em Design de Moda. Atua como docente na área de design, design de moda e costura/modelagem. E-mail: nunes.decassia@gmail.com.

² Doutora em Design de Moda. Mestre em Engenharia de Produção. Graduação em Arquitetura. Docente Universidade Federal Rural de Pernambuco. E-mail: modalice.br@gmail.com.



O pensamento progressista de Freire (2015) encontra eco nesse contexto instantâneo-difuso contemporâneo, justamente por problematizar o papel do aluno e do professor no processo de ensino-aprendizagem formal. Para Freire (2015, p.47) “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou construção”. Ainda para o autor, a consciência desse saber deve ser compartilhada entre os docentes e educandos. Ainda para o autor,

[...] a memorização mecânica do perfil do objeto não é aprendizado verdadeiro do objeto ou do conteúdo. Neste caso, o aprendiz funciona como um paciente da transferência do objeto ou do conteúdo do que como um sujeito crítico, epistemologicamente curioso, que constrói o conhecimento do objeto ou participa da sua construção (FREIRE, 2015, p.67).

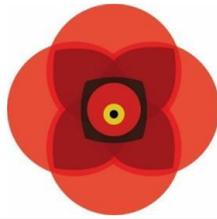
Nessa perspectiva, cabe-nos um olhar crítico em relação ao sistema de ensino-aprendizagem contemporâneo que, de certa forma, perpetua a ideia do ensino como um processo de transferência de conhecimento, de saberes. O modelo atual existente em diversas escolas de nível superior, técnico e profissional, centralizam o processo de ensino em volta do docente “detentor do conhecimento” e alimentam a lógica de acumulação de conteúdo.

Para Weisz e Sanches (2009), ensino e aprendizagem não correspondem a um único processo, como comumente utiliza-se os conceitos. Para as autoras, ensinar e aprender constituem dois processos distintos: “o de aprendizagem, desenvolvido pelo aluno, e o de ensino, pelo professor. São dois processos que se comunicam, mas não se confundem” (WEISZ; SANCHES, 2009, p.65).

Ainda para as autoras, “é equivocada a expectativa de que o aluno poderá receber qualquer ensinamento que o professor lhe transmita exatamente como ele lhe transmite” (WEISZ; SANCHES, 2009, p.65). Na percepção de ambas, o professor é responsável em compreender e adaptar o processo de ensino ao de aprendizagem, focando em impulsionar o aluno sempre para um patamar de conhecimento superior ao já alcançado. Sendo assim, o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem (WEISZ; SANCHES, 2009).

No entanto, o que se vê é uma concepção generalizada do processo de ensino-aprendizagem como um processo único que o professor ao expor os conteúdos está ensinando - transferindo conhecimento - e o aluno, automaticamente, aprendendo. Infelizmente esse pensamento permeia não só o pensamento dos professores e gestores escolares, mas também dos alunos, que por muitas vezes, se colocam numa posição de passividade nos processos de ensino-aprendizagem.

Essa lógica tanto para os docentes quanto para os discentes, remete a um modelo educacional ultrapassado. A disposição espacial da sala de aula, as metodologias de ensino, os recursos didáticos utilizados, entre outras instâncias materiais (ou não) que perpassam os processos de ensino-aprendizagem tendem, também, a refletir e difundir, de modo geral, um modelo educacional ultrapassado.



A partir do surgimento das tecnologias digitais de comunicação, aprender e ensinar se tornou um processo muito mais democrático e horizontal, bem como, mais complexo e difuso. A figura do professor, do aluno, da escola, do conteúdo e dos recursos didáticos estão se reconfigurando e se adaptando à nova lógica contemporânea: digital, democrática, instantânea e fluída.

Escola que vende apostila? “É só baixar a apostila em .pdf online ou procurar em sebos na web”. Professor que ler slide? “Pode deixar, que eu mesmo leio na internet”. Professor autoritário e que não dá lugar de fala ao aluno? “Autoritário, vou fazer textão denunciando e divulgar no Facebook”. As tecnologias mudaram e impactaram os modelos educacionais, mas o que mudou mesmo foi o perfil cultural / psicológico da geração XYWZ ou Milleennials.

A questão é que os jovens contemporâneos foram premiados com uma rebeldia “confortável e segura”, associada à uma conectividade que possibilita a criação e difusão em rede de ideias de forma democrática. Essas ideias espalham-se a um nível global e de forma instantânea. Ou seja, as informações são tantas e tem ciclos de existência tão efêmeros, que nem cabe mais a ideia da transferência de conhecimento - conteúdo. Para isso, todos temos o “professor Google”, que não nos encarcera em uma sala de aula cheia de regras.

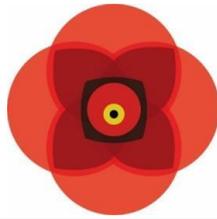
Em um mundo hiperconectado, difuso e fluído, os processos de ensino e de aprendizagem, estão se remodelando à medida que os próprios sujeitos da produção e difusão de saberes - docentes-discentes - estão reinventando-se. Nesse mesmo sentido, os modelos educacionais - escolas, metodologias, recursos didáticos - estão, também, sendo remodelados a partir desses novos paradigmas que norteiam o mundo contemporâneo.

Paulo Freire (2015), chama a atenção para o respeito que o educador deve ter à autonomia do educando, ao seu saber. Sua colocação encontra ainda mais eco no mundo contemporâneo, onde o aluno, munido dos recursos comunicacionais/informacionais existentes, por muitas vezes, apresenta em um ritmo acelerado conhecimentos e dúvidas que o docente não consegue acompanhar.

O docente que não estiver preparado ou não apresentar um comportamento flexível, entrará em choque com os alunos. É necessário, mais uma vez, a compreensão de que o processo de ensino não é o de transferência de conhecimento (FREIRE, 2015), nem é independente do processo de aprendizagem e que ambos devem dialogar, como afirmam Weisz e Sanches (2009).

Por mais que estamos imergindo nessa sociedade fluída e conectada, os processos de ensino e de aprendizagem continuam tendo suas respectivas importâncias, pois como argumenta Freire (2015, p. 57), “é na inconclusão do ser, que se sabe como tal, que se funda a educação como processo permanente. Mulheres e homens se tornaram educáveis na medida em que se reconheceram inacabados”.

Sendo assim, cabe-nos a tarefa de reformatar os processos de ensino e de aprendizagem para torna-los mais alinhados ao mundo contemporâneo. A partir dessa



premissa, temos visto surgir alguns modelos e metodologias na área de educação que merecem um olhar mais atento, como as metodologias ativas de aprendizagem.

METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO – APRENDIZAGEM

Ultimamente tem-se falado bastante sobre “metodologias ativas” como proposta metodológica para a construção de modelos educacionais mais contemporâneos. Há, como podemos imaginar, conceituações diversas sobre o que é e o que objetiva as metodologias ativas. Para fins de construção teórica desse artigo, iremos mapear alguns conceitos e apresentá-los abaixo.

Os conceitos apresentados resultam de busca através da ferramenta Google Scholar, e foram elencados por aproximação à temática trabalhada. É importante ressaltar que não é objetivo desse artigo fazer uma análise minuciosa dos conceitos, por isso o número limitado de autores e conceituações.



CONCEITO	AUTOR / ANO
Nas metodologias ativas de aprendizagem, o aprendizado se dá a partir da vivência de problemas e situações reais, do mesmo tipo que os alunos enfrentarão na vida profissional.	(MORÁN, 2015, p.19) ³ .
Metodologias ativas são processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas com a finalidade de encontrar soluções para um problema. É processo de ensino em que a aprendizagem depende do próprio aluno. O professor atua como facilitador ou orientador para que o estudante faça pesquisas, reflita e decida por ele mesmo o que fazer para atingir um objetivo.	(BASTOS, 2006) ⁴
As metodologias ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.	(BERBEL, 2011, p.29)
Aprendizagem ativa ocorre quando o aluno interage com o assunto em estudo – ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando – sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo de forma passiva do professor. Em um ambiente de aprendizagem ativa, o professor atua como orientador, supervisor, facilitador do processo de aprendizagem, e não apenas como fonte única de informação e conhecimento.	(BAERBOSA, MOURA, 2013, p.55)

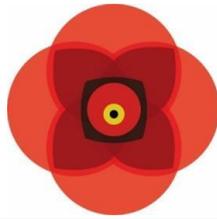
É possível percebermos uma convergência entre os conceitos apresentados na tabela acima a partir dos termos: vivência prática de problemas reais, foco na solução de problemas, autonomia dos alunos. Ou seja, os conceitos de metodologias ativas, compartilhados na tabela acima, pressupõem processos de ensino e de aprendizagem baseado na solução de problemáticas reais, que farão parte da vida profissional dos alunos.

A aprendizagem ativa baseia-se, ainda, na concepção de papéis (aluno e professor) que se alinham ao pensamento de Freire (2015), em que o conhecimento ele não pode ser transferido do docente para o discente, devendo ser construído a partir da transformação do aluno em sujeito ativo na estruturação do conhecimento.

Ou seja, falar ou utilizar a concepção de metodologias ativas pressupõe um modelo educacional em que a figura do professor não ocupa mais uma posição central, mas sim, a vivência prática de problemas comum à área de formação / atuação discente.

³ <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf>

⁴ <http://educacaoemedicina.blogspot.com/2006/02/metodologias-ativas.html>



A metodologia ativa, impulsiona a formação de um aluno autônomo que age diretamente na construção dos seus saberes.

Dentre o conceito de metodologias ativas, existem variados métodos de ensino construídos a partir dos princípios de soluções de problemas e autonomia discente. Apesar de não ser o objetivo aqui analisa-los individualmente, acredita-se ser importante pontuar alguns. Berbel (2011) mapeia os seguintes métodos: estudo de caso, processo de incidente, método de projetos, pesquisa científica, aprendizagem baseada em problemas (PBL) e metodologia da problematização com o arco de Maguerez.

A concepção e difusão dessa lógica ativa de ensino e aprendizagem rompe modelos educacionais consolidados, bem como, a própria concepção do que é aprender e do que é ensinar, dos lugares dos alunos e dos docentes e até a função das escolas. No entanto, considerando as transformações sociais e culturais vivenciadas pelo mundo contemporâneo, parece-nos acertado o surgimento e a expansão do conceito de metodologias ativas e seus desdobramentos nos modelos educacionais. É só uma questão de tempo até alunos, professores e instituições de ensino remodelarem-se.

Modelagem do vestuário: do saber empírico ao saber técnico: problemas nos processos de ensino e de aprendizagem

Desde os tempos mais remotos as sociedades estabeleceram a produção do vestuário e com isso, a modelagem enquanto campo de conhecimento técnico. A modelagem do vestuário é a área de conhecimento que estuda a construção, no nível estrutural da roupa, constituído então, a primeira etapa para a confecção de um item vestimentar.

Não há uma datação específica que marque o surgimento da modelagem enquanto área de conhecimento, mas sabe-se que a moulagem, umas das técnicas de modelagem, pode ter suas bases antecessoras nas vestes da antiguidade (DUBURG, TOL,2012). De acordo com Duburg e Tol (2012) existem poucos registros históricos sobre o surgimento do campo.

A modelagem subdivide-se em duas técnicas: a modelagem tridimensional ou (moulage) e modelagem plana:

No primeiro caso, o ponto de partida é o tecido - o qual é disposto em torno do corpo e fixado em pontos estratégicos. Na modelagem plana, por outro lado, é o corpo que fica em primeiro plano. O material é cortado de acordo com o molde correspondente às medidas de comprimento e largura. As peças separadas são unidas por costura, resultando em uma forma espacial que pode ser colocada e retirada - ao contrário de uma roupa modelada na moulage, que não tem forma fixa (DUBURG, TOL,2012, p.10).

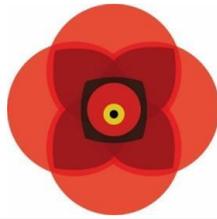


Figura 1 Moulage. Fonte: Vitrine Fashion



Figura 2 Modelagem Plana. Fonte: Eduk

Ambas técnicas permitem a construção de vestuário e estabelecem-se como campo de conhecimento formal, sendo ensinadas em cursos profissionalizantes, técnicos e superiores brasileiros na contemporaneidade.

Maleronka (2007) argumenta sobre a inexistência de documentação histórica acerca das confecções, processos produtivos e escolas de moda anterior ao período das guerras no Brasil. Para a autora, essas lacunas evidenciam a percepção do valor que a sociedade reservava para as atividades tão rotineiramente desenvolvidas pelas mulheres (MALERONKA, 2007, p. 49).

Frasquete e Simili (2017) analisam o processo de ensino do corte e costura a partir da relação de gênero e da criação da imagem feminina no Brasil. Nesse sentido, as autoras pontuam a relação das revistas, jornais e cursos por correspondência que ensinavam as técnicas de copiar moldes e confeccionar peças de vestuário.



Figura 3 Revista Manequim, 2012.
Fonte: Manequim site



Figura 4 Jornal das Moças. Fonte: Blog Fora de Mim.

De acordo com as autoras,

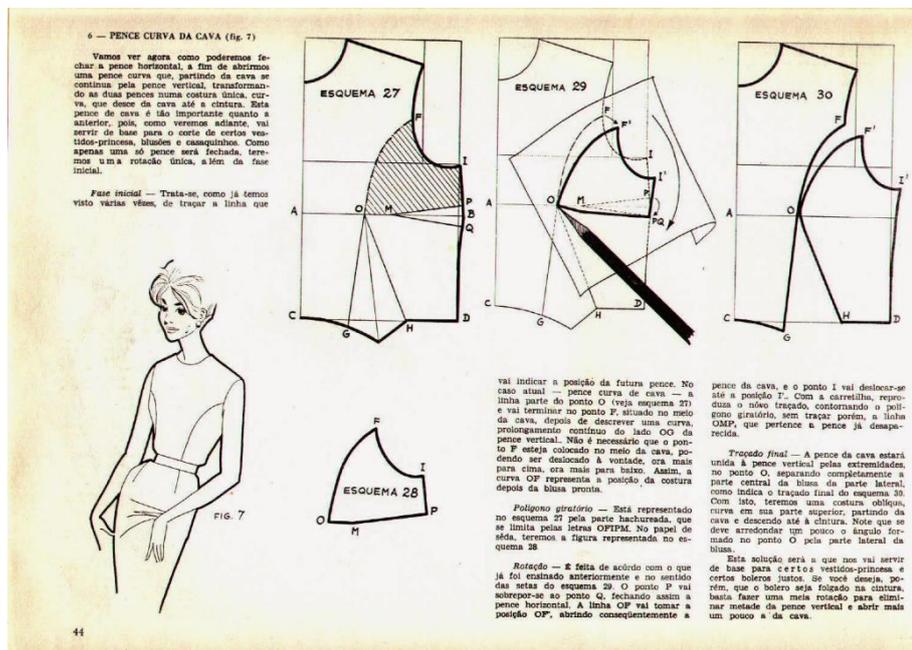
Nas transmissões de saberes e fazeres relativos às roupas ou no projeto de educação feminina para a moda, os jornais e as revistas da época davam a sua contribuição. As revistas femininas constituíam-se em um dos principais passatempos femininos [...] Moldes de roupas, conforme a estação e as tendências da moda compunham os materiais didático-pedagógicos disponibilizados às mulheres, atualizando-as e mantendo-as informadas sobre como fazer, o que vestir e como usar os vestidos e os acessórios (FRASQUETE E SIMILI, 2017, p. 274).

Dentre as revistas pontuadas pelas autoras, a Manequim, lançada em 1959 (FRASQUETE E SIMILI, 2017) é uma das que até os dias atuais circula com a mesma proposta de associar os moldes ao passo-a-passo de confecção do vestuário. Além das revistas, alguns jornais tinham colunas dedicadas a “modistas” e, também utilizaram o sistema de publicações periódicas como método de ensino / material didático, de corte e costura, como é o caso do modelista Gil Brandão.

Gil Brandão ou Gilberto Machado Brandão foi um pernambucano erradicado no Rio de Janeiro. Formou-se em medicina e arquitetura, mas dedicou-se ao ensino da moda e confecção de vestuário (CARVALHO, LINKE, 2013). A importância de Gil se deu “ao fato de que ele foi o primeiro modelista a usar os conhecimentos da anatomia humana e das artes visuais, proporcionados pelos saberes da arquitetura para criar roupas e divulgar as modelagens das peças nos jornais e revistas” (CARVALHO, LINKE, 2013, p.7).

De acordo com Carvalho e Linke (2013), Brandão foi o primeiro modelista da revista Manequim, em 1965. Ele também trabalhou como modelista para a revista Fon Fon e Jornal do Brasil, lançando editoriais como “Aprenda a Costurar”, “Escolha seu Modelo”, “O Modelo da Semana e “Nossas Crianças” (CARVALHO, LINKE, 2013, p.8). Os editoriais produzidos por Brandão repercutem até os dias atuais e tem servido como base para construção de novos recursos didáticos de modelagem (CARVALHO, LINKE, 2013).

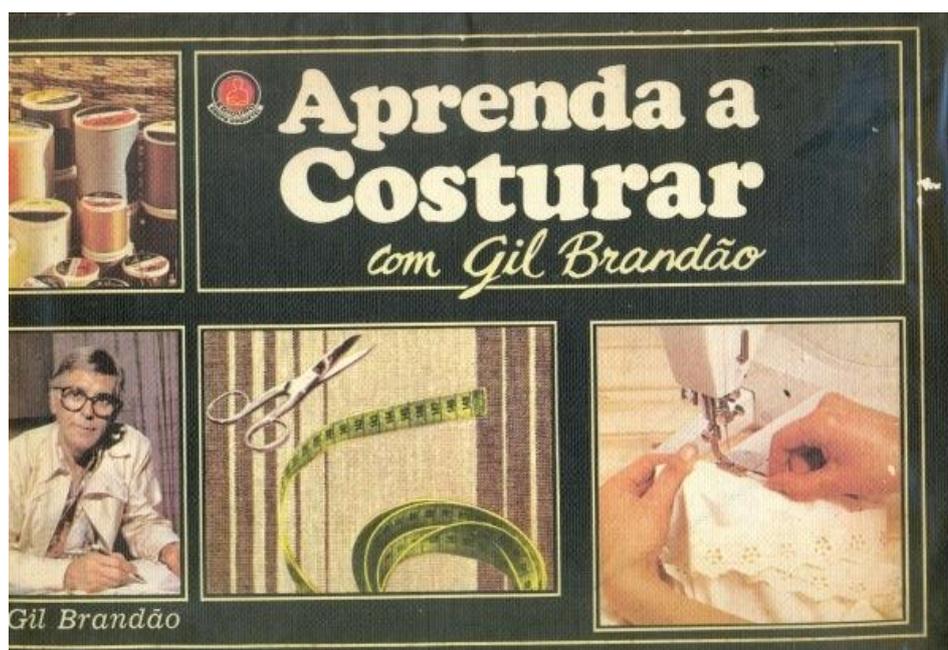
Figura 5 Aprenda a Costurar - Gil Brandão.



Fonte: Costura Básica e Moda

As publicações de Gil Brandão possuem um grande valor na história da moda e do ensino de modelagem brasileiro, pois fazem parte dos primórdios da organização e difusão do ensino de moda e modelagem, pautado na sistematização de um material didático. Não se trata mais do aprendizado empírico, transmitido de mãe para filha, mas de um conhecimento técnico codificado em imagens, passo a passo e textos instrutivos.

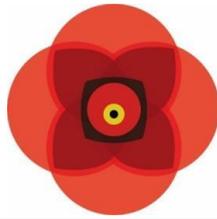
Figura 6 Aprenda a Costurar.



Fonte: Traça Sebo

Além das publicações de Brandão, existem hoje outros métodos de ensino de modelagem consolidados no ensino de modelagem brasileiro. Beduschi (2013), em sua dissertação, mapeou os seguintes métodos de corte e costura / modelagem plana⁵ no Brasil a partir dos anos 60:

⁵ É importante a compreensão que muitos autores ou escolas não fazer uma distinção clara sobre corte e modelagem. Nesse primeiro momento, não excluiremos publicações ou informações sobre “corte e costura”.



MÉTODO DE MODELAGEM PLANA

Martins, Annibal. Método mundial de corte anti - provas - base direta e proporcional. Belo Horizonte. 2ªED. 1954.

Método Vogue - 1965. Disponível em < <http://www.maximolde.com.br/>>

Freu, Dener Pamplona de. Curso básico de corte e costura. Coordenação de Helena Aranha. São Paulo. Editora Rideel LTDA, 1970.

Brandão, Gil. Curso de corte e costura. Três livros e fascículos LTDA. São Paulo, [1960?].

Instituto di Moda Burgo. Il Modellismo: Tecnica Del Modello alta moda e industriale. Milano: Fernando Burgo Editore, 2004.

Souza, Sidney Cunha de. Introdução à tecnologia da modelagem industrial. Rio de Janeiro: SENAI/ DN, SENAI/CETIQT, Cnpq, IBCT, PADCT, TIB, 1997.

Duarte, Sônia; Sagasse, Sylvia. Modelagem Industrial Brasileira. São Paulo: Letras e Expressões, 1998.

APOSTILAS SENAI -

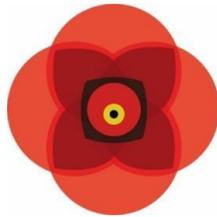
Cardoso, Ana Maria [et al.] Modelagem (coletânea:calça, blusa, saia, camisa, blusa, blazer. São Paulo: SENAI.

Fulco, Paulo de Tarso; Silva, Rosa Lúcia de Almeida. Modelagem Plana Feminina. Rio de Janeiro: ED. SENAC NACIONAL, 2008.

Heirich, Daiane Pletsh. Modelagem e técnicas de interpretação para a confecção industrial. Novo Hamburgo: Feevale, 2005.

Rosa, Stefania. Alfaiataria - Modelagem Plana Masculina. Brasília, SENAC -DF, 2008.

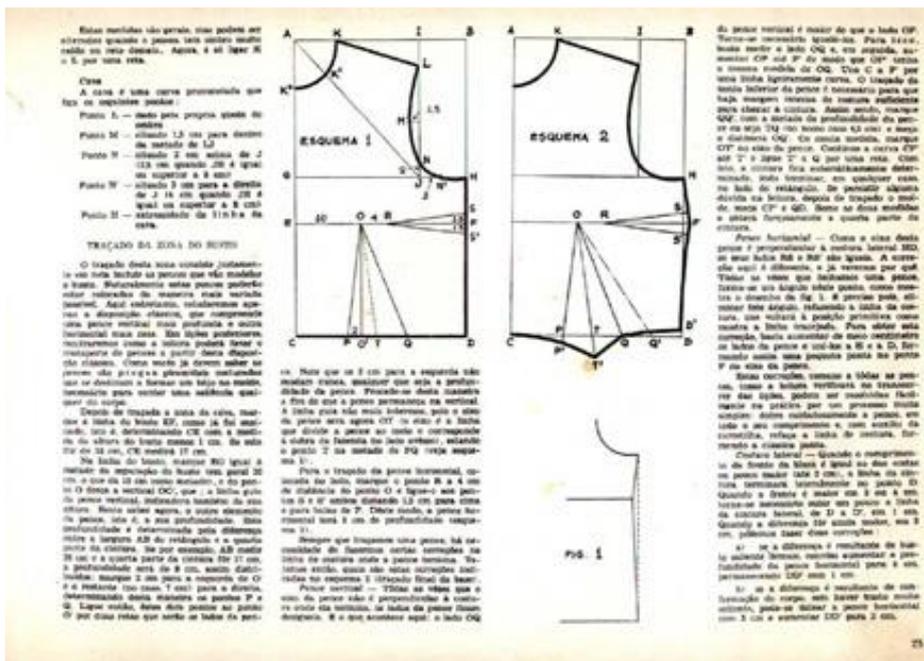
Beduschi (2013), apresenta informações também de métodos de modelagem tridimensional e de modelagem mista, mas que por hora não cabem no escopo desse artigo. A questão é que existe uma variedade significativa de publicações e métodos de ensino de modelagem plana que permitem o ensino e o aprendizado de forma sistêmica, independente ou guiada.



Os métodos, livros e apostilas, de modo geral, são compostos por textos e imagens que compõem um roteiro instrucional para o aluno. No entanto, sem que entremos em analisar independente obra por obra, tem-se a ideia entre profissionais, estudantes e docentes da área de modelagem de que os materiais e recursos didáticos apresentam falhas estruturais ou técnicas, especialmente obras mais antigas como as de Gil Brandão.

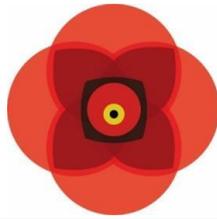
Falta de informações complementares, excesso de informações e comandos e diagramas confusos, são algumas das questões que perpassam as problemáticas dos livros de modelagem, especialmente de modelagem plana. Iervolino (2015), desenvolveu uma análise específica do livro Aprenda a Costurar de Gil Brandão, a partir do conceito de usabilidade e corrobora a ideia de problemáticas estruturais que comprometem ou dificultam os processos de ensino e aprendizagem da modelagem do vestuário.

Figura 7 Base Blusa Brandão.



Fonte: Iervolino (2015)

Percebe-se, no entanto, uma falta de pesquisas que problematizem ou apresentem soluções para a concepção, estruturação ou melhoramento de materiais didáticos e métodos de ensino de modelagem plana. Assim como, estudos que analisem os



impactos dos materiais didáticos com os processos de ensino e de aprendizagem de modelagem.

Nesse sentido, busca-se nesse artigo, levantar a problemática dos materiais didáticos utilizados no ensino de modelagem, apontando sobre como a linguagem, as imagens e a própria organização / diagramação podem ser pensadas como partes importantes e definidoras dos processos de ensino e de aprendizagem da modelagem. Não faz parte do escopo, no momento, analisar um método ou obra específica.

Design da informação: uma abordagem teórico-metodológica para as problemáticas do ensino da modelagem do vestuário

O design da informação constitui um campo de conhecimento que trata do processo de construção e análise da informação. Enquanto construto teórico-metodológico, o design da informação tem aplicação em diversos campos, como a educação, artes, tecnologia. Assim como qualquer outro construto humano, o design da informação pode ser tomado por uma infinidade de interpretações e já foi definido de maneiras variadas.

Segundo Frascara (2011), “el diseño de información es la disciplina que tiene como objetivo optimizar las capacidades perceptivas y cognitivas de la gente⁶” (FRASCARA, 2011, p.49). O autor considera que o design da informação tem o objetivo de assegurar a efetividade das comunicações mediante a facilitação dos processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso da informação. Em sua perspectiva, projetar uma mensagem de forma eficaz significa reduzir o esforço cognitivo em sua compreensão. “Quanto mais unidades de informação se deve processar, maior o esforço cognitivo” (FRASCARA, 1999, p.14).

A ideia da comunicação representada e pensada pela lógica emissor - receptor, para Frascara (1999), anula o receptor, pois ignora um conjunto de fatores cognitivos, culturais, valores, entre outros que age sobre o “receptor”. Segundo o autor, o design da informação parte do pressuposto do design centrado no usuário e isso requer uma conduta ética que permite ver e reconhecer o outro como indivíduo. Sua argumentação é em favor de um pensamento que considere o emissor - intérprete, ou seja, o planejamento das informações e da comunicação deve considerar o conjunto cognitivo, emocional, cultural de quem vai receber a mensagem.

Redish (2002), apresenta a seguinte colocação em seu artigo “Whats is information design?”:

Information design is what we do to develop a document (or communication) that works for its users. Working for its users means that the people who must or want to use the information can: Find what they need, Understand what they find, use what they understand appropriately (REDISH, 2002, p.163).

⁶ O design da informação tem o objetivo de otimizar as capacidades cognitivas e de percepção dos usuários (tradução livre)

Para autora, o foco no usuário não deve ser perdido já que em sua concepção é o usuário quem define quanto tempo ele dedicará a encontrar e compreender a informação que precisa. Ou seja, há uma aproximação na conceituação apresentada por Redish (2002) e Frascara (1999), ao compartilharem a ideia de que a informação precisa estar centrada no usuário.

Já Sherdorff (2014) conceitua o design da informação como o processo de organização e apresentação de dados: “sua transformação em informação valiosa e significativa”. Para ele, todos nós trabalhamos na construção dessas informações, mas só recentemente esse processo foi identificado e conceituado como uma disciplina, com processos comprovados que podem ser empregados ou ensinados (SHEDORFF, 2014).

Sherdorff (2014) argumenta que o conhecemos e denominamos como “Tecnologia da Informação” é, na verdade, apenas tecnologia de dados, pois essas tecnologias não fornecem a compreensão ou entendimento, mas apenas os dados. Para que esses dados tenham valor de informação é necessário, segundo o autor, que eles devem ser organizados, transformados e apresentados de forma que lhes dê significado (SHEDORFF, 2014).

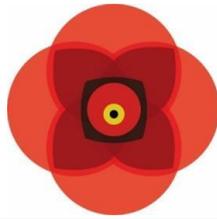
Após o processo de organização e transformação de dados em informação, segundo Sherdorff (2014), há a possibilidade de criação do conhecimento, e depois, da sabedoria.

Assim como os dados podem ser transformados em informação significativa, a informação pode ser transformada em conhecimento e, além disso, em sabedoria. O conhecimento é um fenômeno que podemos construir para os outros, assim como podemos construir informações para os outros a partir de dados. Isso é feito através do Design de Interação e da criação de experiências. Pense por um momento como é difícil construir uma experiência significativa para os outros. É necessário primeiro entender seu público; quais são suas necessidades, habilidades, interesses e expectativas; e como alcançá-los (SHEDORFF, 2014).

Ou seja, Sherdorff (2014) ultrapassa o conceito do design da informação e complementa-o com a ideia do design de interação. No processo de consumo das informações há uma interação entre usuários e a informação, segundo o autor, que permite a criação de um engajamento no consumo das informações. Ele complementa ainda, afirmando que experiências e produtos criativos demandam uma criação colaborativa entre designers e consumidores, no lugar do consumo passivo (SHEDORFF, 2014).

Já Passos et al (2015), desenvolve uma análise sobre a conceituação e o objeto de estudo do design da informação. Os autores problematizam a relação de pertencimento do design da informação e do design gráfico, considerando suas intersecções e distanciamentos. Segundo os autores,

[...] o design da informação é uma subárea do design que atua na configuração da informação em vista da interface, por meio de métodos, a fim de se otimizar questões de estrutura, significado e uso pelo sujeito em



contexto determinado, visando a interação com a informação de modo acessível, compreensível, utilizável e simples (PASSOS et al, 2015, p. 9).

Oliveira et al (2013, p.03) considera que o design da informação trabalha na definição, planejamento, formatação (conteúdo, forma e linguagem) e na interface das mensagens. O objetivo do design da informação é a transformação de dados complexos em informações valiosas e úteis para seus receptores, possibilitando seu uso e compreensão de modo mais apropriado, fácil, eficaz de acordo com intenções/funções pré-determinadas e necessidades específicas.

A partir do levantamento realizado, concordamos em considerar o design da informação como o campo de conhecimento que atua no planejamento das informações. Seu escopo está no processo de configuração da informação, bem como, na etapa de interpretação da informação.

Enquanto área de conhecimento, o design da informação dedica-se a simplificação do processo de obtenção e interpretação de mensagens diversas. Para isso, analisa e atua sobre os três principais atores envolvidos no processo de comunicação: o emissor, a mensagem e o intérprete. Complementamos a conceituação do design da informação, a perspectiva trazida por Sherdorff (2014), considerando o design de interação como um componente importante no processo de construção e consumo de informações.

Mas, o que o design da informação e da interação tem a ver com o ensino e aprendizagem da modelagem do vestuário?

Como discutido no tópico Modelagem do Vestuário, os materiais didáticos apresentam problemas de configuração e planejamento que dificultam e podem comprometer os processos de ensino e aprendizagem da modelagem. Nesse sentido, procurar apoio em um campo do design que se preocupa com o processo de planejamento das informações e tem como objetivo simplificar a obtenção das informações parece-nos um passo acertado.

Senso assim, o pensamento de Frascara (2011) ao considerar como objetivo de o design da informação assegurar a efetividade das comunicações mediante a facilitação dos processos de percepção, leitura, compreensão, memorização e uso da informação, apresenta-se como um caminho para que pensamos a problemática dos materiais didáticos utilizados no ensino da modelagem.

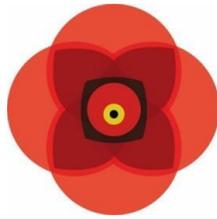
Os livros apresentam boa leitura? Os textos e imagens são compreensíveis? Os comandos são longos e fáceis de memorizar? Essas são algumas questões que surgem e nos guiarão no processo de análise dos livros utilizados no ensino de modelagem.

As contribuições de Sherdorff (2014) somam justamente para nos fazer pensar a respeito da projeção dos recursos didáticos no sentido de não criarmos um compilado de dados, mas conduzir o processo de apresentação de dados, sua transformação em informação e em conhecimento. Assim como, o conceito de interação parece-nos uma questão chave para problematizarmos os materiais didáticos utilizados no ensino da modelagem.

Como poderíamos deixar informações complexas mais atraentes e interativas? Como podemos pensar os materiais didáticos para sujeitos que não estão dispostos a receberem passivamente informações e instruções? Como linkar os materiais didáticos a um pensamento educacional progressista que horizontaliza os processos de ensino e de aprendizagem? Como linkar esses recursos com o conceito de metodologias ativas? Essas são algumas questões que tem norteado e impulsionado o desenvolvimento da pesquisa de doutorado em Design da Informação.

Considerações

Buscou-se pontuar o processo de ensino de modelagem do vestuário, problematizando inicialmente os paradigmas educacionais contemporâneos. Percebemos o atual processo de des-verticalização do ensino, em prol de uma concepção mais progressista representada por Freire (2015) em que os papéis de docentes e discentes são reconfigurados e leva-nos a um modelo educacional mais democrático que encontra eco no conceito de metodologias ativas.



Problematizou-se, ainda, a modelagem do vestuário enquanto campo de conhecimento, bem como, enquanto campo de ensino. Após essa explanação, conceituamos o design da informação como construto teórico - metodológico que pode auxiliar a pensar e solucionar as problemáticas dos materiais utilizados no ensino da modelagem.

Como apontado anteriormente, percebemos que pouco se tem discutido sobre a qualidade e os impactos dos recursos didáticos no ensino e na aprendizagem da modelagem do vestuário, para isso, buscamos, nesse primeiro momento, chamar a atenção para o problema e traçar alguns caminhos teóricos no campo da educação, da moda e do design.

Acreditamos que os materiais didáticos podem ser repensados numa perspectiva mais contemporânea, alinhada com os pensamentos de uma educação progressista que respeite e valorize a autonomia dos alunos. Por hora, percebe-se uma escassez de trabalhos que analisem a problemática dos recursos didáticos utilizados no ensino da modelagem, mas também, por outro lado, percebe-se caminhos teóricos sólidos para estruturarmos a problemática e o objeto de estudo.

Referências

BARBOSA, Eduardo Fernandes; MOURA, Dácio Guimarães de. **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica** in B. Tec. Senac, Rio de Janeiro, v. 39, n.2, p.48-67, maio/ago. 2013. Disponível em <file:///C:/Users/C%C3%A1ssia/Downloads/349-699-1-SM.pdf>

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes.** Disponível em <file:///C:/Users/C%C3%A1ssia/OneDrive/DOUTORADO/EDUCACAO/10326-49335-1-PB.pdf >

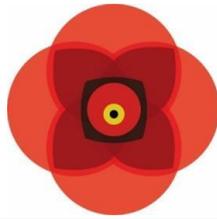
BEDUSCHI, Danielle Paganini. **Diretrizes para o ensino de modelagem do vestuário.** Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo, 2013.

CARVALHO, Maria Helena Ribeiro de; LINKE, Paula Piva. **Gil Brandão: Contribuições para a moda brasileira.** VI Congresso Internacional de História, 2013.

DUBURG, Anente; VAN DER TOL, Rixt. **Moulage: arte e técnica no design de moda.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

FRASCARA, Jorge. **¿ Qué és el diseño de información? Buenos Aires: Infinito, 2011.**

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.



MALERONKA, Wanda. **Fazer roupa virou moda**: Um figurino de ocupação da mulher. SP: Estação das letras e cores, 2007.

MÓRAN, José. Mudando a Educação com Metodologias ativas in [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em < <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao-com-Metodologias-Ativas.pdf>>

OLIVEIRA, Raquel R. S.; Alquete, Turla A.; Coutinho, Solange G.; Campello, Sílvio B. 2014. O Design da Informação, Instrucional e de Interação sob uma perspectiva de uso em Artefatos Digitais de Aprendizagem. In: Coutinho, Solange G.; Moura, Monica; Campello, Silvio Barreto; Cadena, Renata A.; Almeida, Swanne (orgs.). Proceedings of the 6th Information Design International Conference, 5th InfoDesign, 6th CONGIC [= Blucher Design Proceedings, num.2, vol.1]. São Paulo: Blucher, 2014. ISSN 2318-6968, ISBN 978-85-212-0824-2 DOI <http://dx.doi.org/10.5151/designpro-CIDI-50>

PASSOS, R.; O. Mealha, M. Lima-Marques. 2015. Uma discussão sobre o objeto do design da informação. In: C. G. Spinillo; L. M. Fadel; V. T. Souto; T. B. P. Silva & R. J. Camara (Eds). Anais [Oral] do 7º Congresso Internacional de Design da Informação/Proceedings [Oral] of the 7th Information Design International Conference | CIDI 2015 [Blucher Design Proceedings, num.2, vol.2]. São Paulo: Blucher, 2015. ISSN 2318-6968, DOI [10.5151/designpro-CIDI2015-cidi_152](http://dx.doi.org/10.5151/designpro-CIDI2015-cidi_152).

REDISH, Anice c. (Ginny). **What's information design?** Technical Communication, Second Quarter, 2000.

RUSI, Frasquete Débora; SIMILI, Guilherme Ivana. **A moda e as mulheres**: as práticas de costura e o trabalho feminino no Brasil nos anos 1950 e 1960. Revista História da Educação, vol. 21, núm. 53, septiembere-diciembre, 2017, pp. 267-283.

SHEDORFF, Nathan. **Information Interaction Design**: A Unified Field Theory of Design. 2014. Disponível em < <http://nathan.com/information-interaction-design-a-unified-field-theory-of-design/> >

WEISZ, Telma; SANCHEZ, Ana. **O diálogo entre o ensino e a aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2009.