

RESSALVA

Atendendo a solicitação da autora, o texto completo deste documento será disponibilizado somente a partir de 27/03/2027.



Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” Faculdade de Arquitetura,
Artes e Comunicação – Campus de Bauru
Programa de Pós-graduação em Design

Aprender fazendo: design de materiais didáticos pedagógicos acessíveis para a disciplina de modelagem do vestuário

VANESSA MAYUMI IO

Orientadora: Prof.^a. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

Bauru, São Paulo
2025

Vanessa Mayumi Ito

**Aprender fazendo: design de materiais didáticos
pedagógicos acessíveis para a disciplina de modelagem do
vestuário**

**Exame de defesa apresentado ao Programa de Pós-Graduação em
Design da Universidade Estadual Paulista, Faculdade de
Arquitetura, Artes e Comunicação, Campos de Bauru, como
requisito à obtenção do Título de Doutora em Design -Área de
Concentração: Planejamento do Produto.**

Orientadora: Prof.^a. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

**Bauru, São Paulo
2025**

Io, Vanessa Mayumi.

Aprender fazendo: design de materiais didáticos pedagógicos acessíveis para a disciplina de modelagem do vestuário/ Vanessa Mayumi Io. – Bauru, 2025

352 f. : il.

Tese (Doutorado)–Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação.
Orientadora: Marizilda dos Santos Menezes

1. design de moda. 2. modelagem do vestuário. 3. espaço maker.
4. ensino-aprendizagem. 5.. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial desta tese, por qualquer meio convencional ou eletrônico, exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que citada a fonte.

BANCA DE AVALIAÇÃO

Titulares

Prof. Dr^a. Marizilda dos Santos Menezes
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – Campus Bauru
Orientadora

Prof. Dr^a. Adriana Yumi Sato Duarte
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – Campus Bauru

Prof. Dr^a. Isabel Cristina Italiano
Universidade de São Paulo, EACH

Prof. Dr. José Carlos Plácido da Silva
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – Campus Bauru

Prof. Dr^a. Lucimar Bilmaia Emídio
Universidade Estadual de Londrina, CECA

Suplentes

Prof. Dr^a Carolina Vaitiekunas Pizarro
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – Campus Bauru

Prof. Dr^a Márcia Luiza França da Silva
Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG

Prof. Dr^a Tamissa Juliana Barreto Berton
Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR

Prof. Dr. Tomas Queiroz Ferreira Barata
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – Campus Bauru

FOLHA DE APROVAÇÃO



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA

Câmpus de Bauru



ATA DA DEFESA PÚBLICA DA TESE DE DOUTORADO DE VANESSA MAYUMI IÔ, DISCENTE DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN, DA FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN - CÂMPUS DE BAURU.

Aos 26 dias do mês de março do ano de 2025, às 9h, no(a) Sala COONECTA-FAAC e Google meet: <https://meet.google.com/cve-mden-rky>, realizou-se a defesa de TESE DE DOUTORADO de VANESSA MAYUMI IÔ, intitulada **Aprender fazendo: design de materiais didáticos pedagógicos acessíveis para a disciplina de modelagem do vestuário**. A Comissão Examinadora foi constituída pelos seguintes membros: Profa. Dra. MARIZILDA DOS SANTOS MENEZES (Orientador(a) - Participação Presencial) do(a) Programa de Pós-graduação em Design / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design FAAC/Bauru, Professora Doutora ADRIANA YUMI SATO DUARTE (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-graduação em Design / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design FAAC/Bauru, Prof. Titular JOSE CARLOS PLACIDO DA SILVA (Participação Presencial) do(a) Departamento de Design / Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, Profa. Dra. LUCIMAR DE FÁTIMA BILMAIA EMIDIO (Participação Virtual) do(a) Departamento Design de Moda / UEL, Prof.^a Dr.^a ISABEL CRISTINA ITALIANO (Participação Virtual) do(a) Programa de Pós-Graduação em Têxtil e Moda / EACH/USP. Após a exposição pela doutoranda e arguição pelos membros da Comissão Examinadora que participaram do ato, de forma presencial e/ou virtual, a discente recebeu o conceito final: APROVADO. Nada mais havendo, foi lavrada a presente ata, que após lida e aprovada, foi assinada pelo(a) Presidente(a) da Comissão Examinadora.

Profa. Dra. MARIZILDA DOS SANTOS MENEZES

Documento assinado digitalmente
MARIZILDA DOS SANTOS MENEZES
Data: 27/03/2025 16:24:16-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

A todas as mulheres que, no cotidiano, enfrentam a luta pela valorização no mercado de trabalho e que permanecem invisíveis na incessante batalha de desempenhar múltiplos papéis, como o de mulher, mãe, esposa, professora, médica, psicóloga, cozinheira, faxineira, lavadeira, compradora, cuidadora, planejadora, esportista, nutricionista, entre tantas outras funções do dia a dia.

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer primeiramente a minha mãe, Tamie Sairo Io, uma mulher batalhadora e forte e que, mesmo com o falecimento de meu pai quando éramos crianças, nunca nos deixou faltar nada e nos conduziu a sermos pessoas boas e persistentes em nossos sonhos.

Ao meu pai *In memoriam*, Mario Io. Mesmo tendo convivido pouco, carrego boas recordações de um pai amoroso, presente e companheiro de minha mãe.

Ao meu irmão, Rodrigo Hideki Io, que quando crianças brigávamos tanto e hoje nos tornamos parceiros da vida e que sei que sempre posso contar.

Aos meus filhos Jimmy Kenji e Janis Yuna, que são a razão de minha existência e que me dão forças constantemente para continuar a caminhada. Jimmy, meu amado filho, cuja fidelidade e afeto inabaláveis me acompanham a cada dia, é meu eterno tesouro que me ensinou, como primogênito, o verdadeiro significado de ser mãe, um sentimento tão profundo e indescritível que transcende qualquer definição. Janis, minha filha, que vejo como a perfeita imagem refletida de mim, chegou para renovar meu coração de amor, com mesma intensidade de Jimmy, mas com Janis descobri que cada ser é singular e exclusivo, assim como expresso em minha tese ao retratar a individualidade de cada aluno, reconheço que, em nossa família, a singularidade se manifesta de forma inigualável.

Ao meu companheiro de vida, Ricardo Roque, cuja presença constante, amor incondicional e apoio inabalável foram fundamentais em cada passo desta jornada. Sua parceria e companheirismo, repletos de carinho, me inspiraram e fortaleceram em cada decisão, especialmente nos momentos mais desafiadores da construção desta tese. Sou imensamente grata por ter ao meu lado alguém que, com tanto amor e dedicação, tornou possível enfrentar e superar todos os obstáculos.

À minha orientadora, uma mulher maravilhosa, Marizilda dos Santos Menezes, cuja atuação transcendeu o papel convencional de orientadora. Ela me guiou ao longo de toda a minha jornada acadêmica com carinho, amor, gentileza e dedicação, estando presente tanto nos momentos de alegria quanto nos de desafios e dificuldades. Mais do que uma orientadora, ela se transformou em uma amiga que pretendo guardar para toda a vida.

À família Sairo, cujas integrantes, mulheres batalhadoras e resilientes, têm sido verdadeiros exemplos de perseverança e força, inspirando-me a cada passo de minha trajetória.

À família Io, que sempre me impulsionaram a refletir profundamente sobre o ser mulher em uma sociedade permeada pelo machismo e contribuíram com o meu trajeto até aqui.

Ao meus pais adotados pela vida, Helena Fávero e Jaime Fávero, que sempre estiveram presentes em nossa trajetória, me apoiando incondicionalmente e compartilhando com entusiasmo cada etapa de meu caminho.

Ao Bruno Fávero, que me auxiliou de forma inestimável na elaboração desta tese, desbravando conteúdos até então desconhecidos por mim e compartilhando seus

conhecimentos com maestria, guiando-me com precisão e dedicação durante todo o percurso deste trabalho; à Liliane e à Isabela, o nosso maior presente neste último ano, trazendo luz, alegria e inspiração para nossas vidas.

À Jussara Teixeira e à Pâmela Tavares, minhas amigas inestimáveis, cuja presença constante e apoio incondicional foram fundamentais na elaboração deste trabalho. Vocês contribuíram generosamente com ideias inovadoras e dispuseram de seu tempo para me auxiliar, tornando essa jornada acadêmica ainda mais significativa.

Às minhas amigas Maria Bernardete e Franciele Menegucci, verdadeiras fontes de inspiração que sempre enriqueceram tanto minha trajetória acadêmica quanto minha vivência pessoal, iluminando meu caminho com suas sabedorias e apoio constante.

Aos meus amigos, especialmente a Camila Rosa, minha verdadeira irmã de vida, a Patrícia Monteiro e o Denis Fortunato, que foram fundamentais em todo este percurso; à Ana Abreu, um presente inestimável concedido pela UNESP; e à Onnara Custódio e Maria Alice Silva, pela paciência e apoio inabalável durante toda a pesquisa.

À senhora Irene Mendes, cuja paixão e dedicação incansáveis me introduziram ao universo da Modelagem de Vestuário, marcando profundamente o meu percurso com tanto amor e comprometimento.

À Maria Concebida, cuja sensibilidade para reconhecer minha aptidão docente e a coragem de me introduzir nesta área, mesmo em um período tão desafiador da minha vida, expresso minha profunda e sincera gratidão.

Aos professores que, ao compartilhar generosamente seu conhecimento, possibilitaram minha chegada a este estágio da minha trajetória acadêmica, expresso minha mais profunda gratidão.

À Aline Cristiane Silva, minha massoterapeuta, cuja habilidade singular e toque reconfortante foram essenciais para restabelecer meu equilíbrio físico ao longo desta jornada, permitindo-me retomar o foco e prosseguir com a elaboração desta tese com o mínimo de desconforto possível.

Ao meu psicólogo, que só ele realmente sabe o quão difícil foram estes anos de pesquisa.

Aos meus colegas do grupo de estudos LeMode, que sempre tornaram este percurso mais leve com trocas e apoio.

Aos membros da banca examinadora, cuja orientação e as críticas construtivas foram essenciais para a conclusão desta tese e para a valorização do meu trabalho, manifesto minha profunda gratidão.

Aos professores doutores, cujas orientações e críticas construtivas foram fundamentais para validar e aprimorar esta tese, agradeço profundamente pela inestimável contribuição que tornou possível a finalização deste trabalho.

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia, que me concedeu o afastamento necessário para a realização desta tese, impulsionando significativamente minha trajetória na carreira docente.

À Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” e a todos os professores, cuja contribuição ao longo destes anos foi essencial para o aprimoramento e a lapidação do meu repertório em design.

A todos aqueles que, mesmo não sendo citados individualmente, sabem que contribuíram de maneira efetiva para a construção deste trabalho, expresso meu sincero e profundo agradecimento.

A todas as mãos que contribuíram para esse trabalho fosse realizado.

A todos aqueles que se dedicam incansavelmente à promoção de uma educação pública de excelência, contribuindo para a democratização do ensino e para a inclusão efetiva de todos os indivíduos no processo educacional. É através do compromisso inabalável desses profissionais que se constrói um futuro mais justo e igualitário, onde o conhecimento se torna uma ferramenta transformadora de vidas.

Por fim, dedico estas palavras a todos que, de alguma forma, descreditaram de minha capacidade e não lograram compreender a profundidade e o real significado deste trabalho. Redigir uma tese afastada jamais é sinônimo de férias ou de um período de descanso; trata-se, na verdade, do culminar de um esforço incansável, que demanda intensa dedicação física e mental. Ademais, a experiência singular de conciliar as exigências do rigor acadêmico com as responsabilidades e desafios de ser mulher implica uma jornada dupla ou muitas vezes tripla cuja complexidade e resiliência são intrinsecamente refletidas em cada página deste estudo.

“A leitura do mundo precede a leitura da palavra.”

(Freire, 1982, p.9).

“o ato de estudar enquanto ato curioso do sujeito diante do mundo, é expressão da forma de estar sendo dos seres humanos, como seres sociais, históricos, seres fazedores, transformadores, que não apenas sabem, mas sabem que sabem.”

(Freire, 1982, p.34).

IO, Vanessa Mayumi. **Aprender fazendo: design de materiais didáticos pedagógicos acessíveis para a disciplina de modelagem do vestuário**.352p. Tese(Defesa de Doutorado em Design) - Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, FAAC – Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2025.

RESUMO

O ensino de modelagem do vestuário emerge como um tópico de significativa importância no âmbito do design de moda, especialmente ao abordar o estudo do corpo humano e suas especificidades individuais. Além disso a realidade da rede federal diante do ingresso de alunos pertencentes a comunidade carente requer atenção nos cursos de Moda diante do elevado custo na aquisição de materiais utilizados nas disciplinas. Diante desse cenário, a presente pesquisa aborda a necessidade de incorporar uma pluralidade de materiais didático pedagógicos, associados às teorias do movimento *maker*, educação, anatomia e cinesiologia no ambiente de sala de aula, promovendo a abordagem do "aprender fazendo" a fim de proporcionar uma experiência de aprendizado recíproco entre professores e alunos diante da satisfação de fabricar ou experienciar materiais alternativos de Modelagem de Vestuário diante da conformação do corpo. Nessa perspectiva, propõe-se o desenvolvimento de materiais didático pedagógicos lúdicos acessíveis para as disciplinas de Modelagem de Vestuário, com o intuito de contribuir na compreensão da configuração dos corpos diante como alicerce na concepção dos diagramas base, consideradas como a segunda pele do corpo. A conjunção desses elementos, aliada coletas e análises de dados quantitativos e qualitativos permitiu avaliar os potenciais benefícios da aplicação desses materiais em sala de aula, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem na modelagem do vestuário. Como resultado foram propostos seis materiais didático pedagógicos lúdicos: a Massinha de modelar como recurso pedagógico lúdico, um Material de Consulta para o aluno com recurso analógico e digital, um material do Quebra cabeça do corpo analógico e digital, um Jogo digital e um de Tabuleiro, o Manequim com três recursos metodológicos intitulados de Manequim Construído pelo Aluno, Manequim como Recurso Facilitador, Manequim Híbrido e duas Régua Adaptadas DIY. Todos os materiais foram validados com dezoito docentes doutores de diferentes Instituições de ensino, com o intuito de legitimar o uso e aplicação dos materiais tanto para os docentes quanto para o perfil dos discentes dessa área no processo educacional. Essa abordagem visa enriquecer a experiência de aprendizado, promovendo um ambiente de ensino mais dinâmico e eficaz de forma lúdica no aprendizado. Para a avaliação dos resultados foi realizada uma abordagem mista (qualitativa e quantitativa) para aumentar a confiabilidade nos dados do estudo. Como resultado, todos os materiais foram validados positivamente com pequenas ressalvas diante de contribuições e melhorias para o material. Portanto, a conjunção dos materiais didáticos resultou em potenciais benefícios em sala de aula contribuindo para o ensino de Modelagem do Vestuário na configuração dos corpos como alicerce da concepção do diagrama base.

Palavras-chave: design de moda; modelagem do vestuário; espaço maker; ensino-aprendizagem; material didático pedagógico

IO, Vanessa Mayumi. ***Learning by doing: design of accessible teaching materials for the clothing modeling discipline***. 352p. Thesis (Qualification PhD in Design) - Paulista State University "Júlio de Mesquita Filho", FAAC - Faculty of Architecture, Arts and Communication, Bauru, 2025.

ABSTRACT

The teaching of garment patternmaking has gained significant importance within fashion design, particularly when considering the study of the human body and its individual specificities. Moreover, the reality faced by the federal education network, with the enrollment of students from underprivileged communities, necessitates attention in Fashion courses due to the high cost of acquiring materials used in these subjects. In this context, the present research addresses the need to incorporate a variety of didactic-pedagogical materials, associated with maker movement theories, education, anatomy, and kinesiology, into the classroom environment. This approach promotes "learning by doing" to provide a reciprocal learning experience between teachers and students, fostering satisfaction in creating or experimenting with alternative garment patternmaking materials that conform to the body.

From this perspective, the development of accessible, playful didactic-pedagogical materials for garment patternmaking courses is proposed, aiming to enhance the understanding of body configurations as a foundation for the conception of basic patterns, considered as the body's second skin. The integration of these elements, combined with the collection and analysis of quantitative and qualitative data, allowed for the evaluation of the potential benefits of applying these materials in the classroom, facilitating the teaching-learning process in garment patternmaking.

As a result, six playful didactic-pedagogical materials were proposed: modeling clay as a playful pedagogical resource; a student reference material available in both analog and digital formats; a body puzzle material in analog and digital versions; a digital game and a board game; a mannequin with three methodological resources titled "Student-Built Mannequin," "Mannequin as a Facilitator Resource," and "Hybrid Mannequin"; and two DIY adapted rulers. All materials were validated by eighteen doctoral-level educators from various educational institutions to legitimize their use and application for both teachers and students in this field within the educational process. This approach aims to enrich the learning experience by promoting a more dynamic and effective teaching environment through playful learning.

To evaluate the results, a mixed-methods approach (qualitative and quantitative) was employed to increase the reliability of the study's data. Consequently, all materials were positively validated, with minor suggestions for contributions and improvements. Therefore, the integration of these didactic materials resulted in potential classroom benefits, contributing to the teaching of garment patternmaking by focusing on body configurations as the foundation for basic pattern design.

Keywords: fashion design; garment patternmaking; maker space; teaching-learning: educational materials.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Estrutura gráfica da pesquisa	35
Figura 2: Termos de relação do corpo como pontos de referência	38
Figura 3 – Planos de delimitação	38
Figura 4 – Da esquerda para direita: Plano frontal, Sagital e Transversal	39
Figura 5 – Esqueleto e modelagem do vestuário	39
Figura 6 – Nomenclatura Corporal	40
Figura 7 – Eixo laterolateral	42
Figura 8 – Eixo ântero posterior	42
Figura 9 – Eixo Longitudinal	43
Figura 10 – Goniômetro em PVC	44
Figura 11 – ângulos de referência	45
Figura 12 – Contração concêntrica e excentrica	46
FIGURA 13 – Inspiração e expiração pulmonar	47
Figura 14– Diferença aferição corporal da extensão anterior do corpo	49
Figura 15 – Da esquerda para direita: régua antropométrica e régua flexível	49
Figura 16 – Composição antômica do corpo humano fracionado	55
Figura 17 - Corpo e pences na contrução do diagrama base	56
Figura 18 - Folgas de Modelagem	57
Figura 19 – Traçados de métodos de modelagem.....	58
Figura 20- Réguas de MdV	59
Figura 21 – Material didático corte anatômico	60
Figura 22 - Primeiro manequim com curvas e proporções dos corpos brasileiros	61
Figura 23 - Concepção de manequins Mym	62
Figura 24 - Referência na concepção dos corpos reais.....	62
Figura 25 – Manual de construção do manequim em escala	63
Figura 26 – Boneco articulado tridimensional de madeira	64
Figura 27 – Conjunto de módulos do boneco articulado	64
Figura 28 – Ciclo de aprendizagem vivencial de Kolb.....	79
Figura 29 – Categorias de avaliação	86
Figura 30 – Laboratório do Espaço Maker	88
Figura 31 – Classificação de fabricação digital	89
Figura 32 – Modelo TPACK com a integração dos conhecimentos.....	95
Figura 33 – Movimento do arco narrativo.....	101
Figura 34 – Esquema de montagem de material <i>pop-up</i>	103
Figura 35 – Distribuição por idade e regiões brasileiras dos respondentes.....	116
Figura 36 - Sentimento em Relação ao conteúdo de MdV	117
Figura 37 – Sentimento na construção de modelagem bidimensional	117
Figura 38 – Sentimento na contrução de MdV por método Tridimensional.....	118
Figura 39 – Sentimento nas aulas téóricas	119
Figura 40 – sentimento nas aulas práticas.....	119
Figura 41 - Sentimento nas aulas híbridas.....	120
Figura 42 – Inserção de materiais lúdicos.....	121
Figura 43 - Importância de conhecimentos	122
Figura 44 – Palavras relacionadas relacionadas ao aprendizado em MdV	122
Figura 45 – Seleção de plataformas digitais	123

Figura 46 – Sentimento nas plataformas digitais	125
Figura 47 – Seleção de materiais por maior afinidade	126
Figura 48- Sensação na seleção das imagens	128
Figura 49 - Tópicos de desenvolvimento de materiais.....	131
Figura 50 – Manufatura subtrativa	133
Figura 51- Da esquerda para direita: Corpos fatiados e corpo relacionado aos pontos de articulação.....	134
Figura 52 – Concepção de nova forma do corpo	134
Figura 53 – Modelagem da forma do vestuário e planificação.....	135
Figura 54 – Manual de jogabilidade e aprendizagem	136
Figura 55- Esqueleto	139
Figura 56 – Sobreposição anatomica, corpo, diagrama e tecido	140
Figura 57 – Eixos anatômicos	141
Figura 58 – Fracionamento do corpo e pontos de referência do corpo	142
Figura 59 – Material teórico de consulta analógico <i>pop up</i>	143
Figura 60 - Galeria virtual com conteúdos de MdV	144
Figura 61 – Modelagem 3D do corpo	146
Figura 62 – Desmembramento dos planos e projeto para inserção dos conectores das peças	147
Figura 63 – Crepagem e alteração do molde elaborado por Io e Menezes (2023)	148
Figura 64 – Manequim híbrido	149
Figura 65 – Formação da cabeça da manga	150
Figura 66 – Partes “invisíveis”	151
Figura 67 – Concepção do gancho do diagrama base inferior	151
Figura 68 – Associação da construção da forma da manga	152
Figura 69 – Manequim construído pelo aluno estatura 173,5 com tam 40 e 50	152
Figura 70 – Pernas, pés e elástico do ponto de articulação	153
Figura 71 – Modificadores corporais	153
Figura 72 – Corpos selecionados para o estudo.	154
Figura 73 – Parâmetros de corte e gravação	155
Figura 74- Corte do quebra cabeça em escala 1:10.....	156
Figura 75 -Corte do quebra cabeça em MDF (escala 1:5).....	157
Figura 76- Plastificação do papel sulfite	158
Figura 77 – Quebra cabeça plastificado	158
Figura 78 -Corte quebra cabeça em EVA.....	159
Figura 79 – Corte em papel paraná.....	159
Figura 80 – Quebra cabeça em manta magnética	160
Figura 81 – Quebra cabeça com manta magnética	160
Figura 82 – Quebra cabeça em acrílico	161
Figura 83 – Codificação dos corpos	161
Figura 84 – Quebra Cabeça com formas de encaixe	162
Figura 85 – Quebra Cabeça Final.....	163
Figura 86 – Combinação dos biótipos do estudo no quebra cabeça	163
Figura 87 - Quebra cabeça digital.....	164
Figura 88- Quebra cabeça por alturas, contornos e junção de todos.....	164
Figura 89- Identificação geométrica em escala do corpoe biótipos	165
Figura 90 – Cenário da ilha Modeville	168

Figura 91 – Missões e questionário do jogo	169
Figura 92 – Processo de desenvolvimento da ilustração	173
Figura 93 – Planejamento dos cenários	173
Figura 94 – Seleção de cores do cenário	174
Figura 95 – Boneco cenário e jogos.....	175
Figura 96 – Jogo de Tabuleiro.....	178
Figura 97 – Cartas do jogo	179
Figura 98 – Pinos dos jogos	179
Figura 99 – Caixa do jogo.....	180
Figura 100 – Projeto régua antropométrica para MdV	181
Figura 101- Régua antropométrica de MdV	182
Figura 102 – Possibilidades de uso da régua.	183
Figura 103 – Adaptação de régua flexível	184
Figura 104 – Tiras cinesiológicas	185
Figura 105- Simulação da necessidade de folgas de vestibilidade	186
Figura 106- Adaptação do material e tira de ombro	187
Figura 107 – Imagem de representação do movimento da estrutura óssea.	188
Figura 108 – Sugestão de Plano de Aula	191
Figura 109 – Escala Likert	204
Figura 110 – Síntese do Resultado do Questionário Inicial.....	215
Figura 111 – Síntese dos resultados mistos Massinha de Modelar	226
Figura 112 – Síntese dos resultados do material de consulta.....	236
Figura 113 – Síntese dos resultados Manequim.....	245
Figura 114 – Síntese do Quebra Cabeça do Corpo	253
Figura 115 – Síntese do resultado dos Jogos de Tabuleiro e Digital.....	266
Figura 116 – Síntese dos resultados Régua adaptadas DIY	274
Figura 117 – Nuvem de palavras de sentimentos	275
Figura 118 – Resultado estatístico da média de todas as respostas	282
Figura 119 – Sugestão etapas do aprendizado	286

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Medidas dos tamanho 40 e 50 com estatura Alta e Baixa conforme NBR16933/2021.....	110
---	------------

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Tipos de antropometria	41
Quadro 2 - Sumário das Amplitudes de Movimentação Articular.....	44
Quadro 3 – Perfil das diferentes gerações.....	70
Quadro 4 - Levantamento de alguns autores que abordam materiais lúdicos	72
Quadro 5 - Domínios do desenvolvimento.....	81
Quadro 6 – Categorias hierárquicas dos domínios de aprendizagem em nível cognitivo.....	82
Quadro 7 – dimensão dos processos cognitivos	83
Quadro 8 – Alguns equipamentos e ferramentas <i>labfashion maker</i> IFSULDEMINAS	91
Quadro 9- Experiência de satisfação baseada na teoria do fluxo	99
Quadro 10 – Dez pontos norteadores de Field.....	101
Quadro 11 – Inclusão da gamificação em sala de aula	104
Quadro 12- Mecânicas de gamificação	105
Quadro 13: Seção dos procedimentos metodológicos	108
Quadro 14 – Frases de seleção dos materiais	126
Quadro 15 – Seleção de conteúdos do material	137
Quadro 16 – Resultado dos parâmetros de corte dos materiais propostos	155
Quadro 17 – Concepção da história	166
Quadro 18 – Direcionamentos para concepção dos personagens	170
Quadro 19 – Objetivos e planejamento do jogo de tabuleiro	177
Quadro 20- Inserção de medidas para traçado do diagrama base em MdV.....	183
Quadro 21- Antropometria cinesiológica	188
Quadro 22 – Análise combinatória de materiais.....	192
Quadro 23 – Inserção do MDPL nas disciplinas.....	193
Quadro 24 – Sugestões de aplicação dos materiais nas disciplinas	194
Quadro 25 – Cruzamento dos parâmetros com escalas qualitativas	197
Quadro 26 – Resultado do parâmetro de projeto para tomada de decisão	198
Quadro 27 – Comparativo de custo dos materiais didáticos	199
Quadro 28 – Roteiro de entrevista pós apresentação de cada material	202
Quadro 29 – Roteiro de perguntas finais aos avaliadores	203
Quadro 30 – Codificação para análise qualitativa.....	206
Quadro 31 – Resultado da análise estatística: Massinha de Modelar	221
Quadro 32- Resultado da análise estatística: Material de Consulta Analógico e Digital.....	232
Quadro 33- Resultado da análise estatística: Manequim	241
Quadro 34- Resultado análise estatística: Quebra Cabeça do Corpo	248
Quadro 35- Resultado análise estatística: Jogo de Tabuleiro e Digital	260
Quadro 36- Análise estatística: Régua Adaptada DIY	269
Quadro 37 – Análise estatística da média de todos os materiais didático pedagógicos.....	282

LISTA DE APÊNDICES

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO	313
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO EXPLORATÓRIO VIRTUAL.....	315
APÊNDICE C- FICHA ANTROPOMÉTRICA	321
APÊNDICE D – MATERIAL POP UP DE PENCE	322
APÊNDICE E	323
APÊNDICE F.....	333

LISTA DE ANEXOS

ANEXO 1- PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP	335
--	------------

LISTA DE ABREVIATURA E SIGLAS

2D	Representações Bidimensionais
3D	Representações Tridimensionais
ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AM	Manufatura Aditiva (<i>Additive Manufacturing</i>)
CAD	Desenho Assistido por computador (<i>Computer Aided Design</i>)
CAM	Manufatura Assistida por Computador (<i>Manufacturing Aided Design</i>)
CEP	Comitê de Ética em Pesquisa
CNC	Comando Numérico Computadorizado (<i>Computer Numerical Control</i>)
DIY	Faça você mesmo (<i>Do it Yourself</i>)
FD	Fabricação Digital
FDM	Modelagem por fusão e deposição (<i>Fused Deposition Modeling</i>)
IFSULDEMINAS	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais
LASER	Amplificação da luz por Emissão Estimulada de Radiação (<i>Light Amplified by Stimulated Emission Radiation</i>)
MCA	Manequim construído pelo aluno
MRF	Manequim como recurso facilitador
MDP	Material didático pedagógico
MDPL	Material didático pedagógico lúdico
MdV	Modelagem do Vestuário
MDF	Placa de fibra de média densidade (<i>Medium-Density Fiberboard</i>)
NPC	Personagens não jogáveis (<i>Non playable character</i>)
PETG	Polietileno Tereftalato modificado com Glycol
PLA	Ácido Polilático (<i>Polylactic Acid</i>)
PPC	Projeto Pedagógico de Curso
TCLE	Termo de Consentimento Livre Esclarecido
UNESP	Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho

Abreviatura

Pode ser consultada na lateral do texto para facilitar a leitura.



GLOSSÁRIO

Aprender fazendo	Prática de ensino por meio da vivência experimentação
Cultura <i>Maker</i>	Comportamento frente a costumes e princípios morais de uma sociedade no “fazer”
<i>Gamificação</i>	Estratégia de jogos na educação
<i>Hands on</i>	Mão na massa
<i>Maker Space</i>	Espaço de fazedores
<i>Fashion Maker space</i>	Espaço de fazedores de moda
Movimento Maker	Cultura do Faça você mesmo (DIY), exercício de criatividade e protagonismo na produção de artefatos de forma conjunta de acordo com os princípios da cultura.
<i>Open Design</i>	Design Aberto ou Colaborativo
<i>Open Source</i>	Código aberto
<i>Fashion Makers</i>	Fazedores de moda
<i>Level</i>	Nível, muito utilizado em jogos para a sequência de fases
<i>Farmer</i>	Origem do termo inglês “to farm. Nos jogos tem significado de cultivar, fabricar ou criar algo.
<i>Loot box</i>	Caixa de prêmio virtual nos jogos com itens que podem ser resgatados para receber uma seleção aleatória de objetos
<i>Level Up</i>	Nos jogos, significa aumentar o nível de um personagem ou jogador dentro do jogo.
<i>Tankei</i>	Derivada da palavra em inglês “ <i>tank</i> ”, nos jogos significa aguentar, suportar, funcionando nos jogos como escudo abrindo caminhos para estratégia do game

SUMÁRIO

Capítulo 1 –O início da jornada : *Level 1*

RESUMO	11
ABSTRACT	12
1. INTRODUÇÃO	25
1.1. PROPOSIÇÃO	31
1.1.1. Questão de Pesquisa	31
1.1.2. Hipótese	32
1.1.3. Objetivos	32
1.1.3.1. Objetivo Geral	32
1.1.4. Estrutura da Pesquisa	33

Capítulo 2 – Explorando o cenário : *farmar*

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	37
2.1. Anatomia, Biomecânica, Cinesiologia e Antropometria	37
2.2. Ensino e Modelagem do Vestuário	51
2.3. Movimento <i>Maker</i> e Educação	65
2.4. Planos de Ensino, Plano de Aula e Sistema de Avaliação na Educação	80
2.5. Espaço <i>Maker</i> e Lab Fashion <i>Maker</i>	87
2.6. Design Educacional.....	94
2.6.1. Design de games educacionais e gamificação	97
2.6.2. Narrativa (<i>storytelling</i>)	100
2.6.3. Mecânica da gamificação	104

Capítulo 3 –Desafios rumo a conquista : *loot box*

3.0 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	107
3.1Caracterização do estudo.....	109
3.2Questões Éticas	109
3.3 Abordagem teórica.....	109
3.4 Questionário virtual	115
3.5 Design dos materiais didático pedagógicos	130
3.5.1 Design do 1º tópico: Massinha de Modelar	131
3.5.2 Design do 2º tópico: Material de Consulta Analógico e Digital	137
3.5.2.1 Design de materiais de Consulta Analógica	138
3.5.2.2 Design de materiais de Consulta Digital.....	143
3.5.3 Design de 3º Tópicos	146
3.5.3.1 Design: Bloco de Montagem	146
3.5.3.2 Design: Corpo tridimensional/ manequim	147
3.5.3.3 Design: Quebra cabeça.....	153
3.5.3.4 Design: Jogo digital.....	165
3.5.3.5 Design: Jogo de tabuleiro.....	176
3.5.3.6 Design: Régua Antropométrica , flexível e tiras de Cinesiologia DIY	180

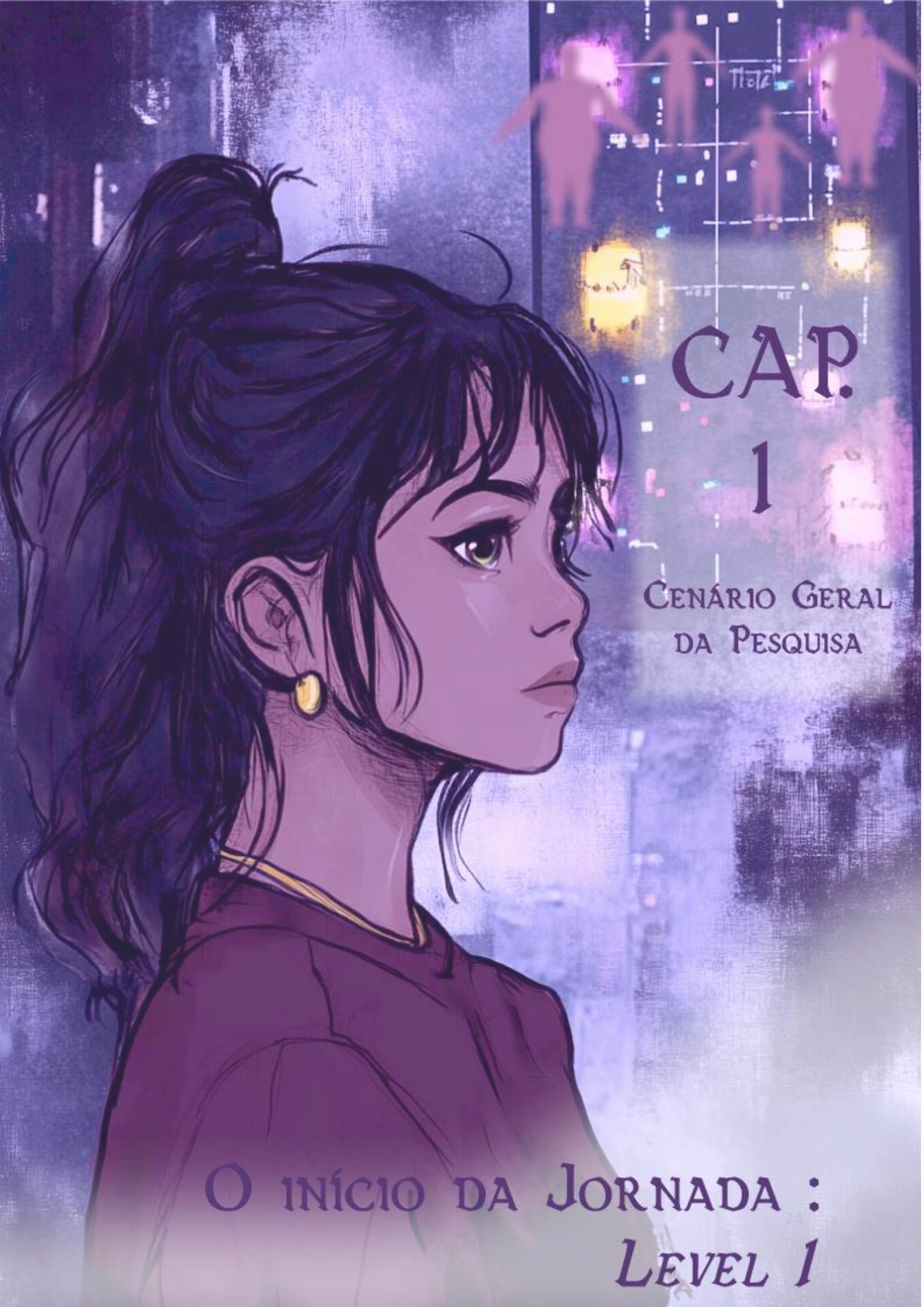
3.6 Sugestão de Plano de aula com aplicação de um MDPL.....	189
3.7 Análise combinatória dos materiais.....	192
3.8 Parâmetro do projeto para tomada de decisão.....	197
3.9 Validação do material.....	200
3.10 Amostragem e critérios de elegibilidade	201
3.11 Roteiro de validação.....	202
3.12 Instrumentos de avaliações	204

Capítulo 4 – Recompensa a caminho: *Level Up*

4.0 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	208
4.1 Questionário individual de perfil.....	209
4.2 Análise Qualitativa: Material de Massinha de Modelar.....	215
4.2.1 Análise Quantitativa: Material de Massinha de Modelar	221
4.3 Análise Qualitativa: Material de Consulta Analógico e Digital.....	226
4.3.1 Análise Quantitativa: Material de Consulta Analógico e Digital	232
4.4 Análise Qualitativa: Material Manequim	236
4.4.1 Análise Quantitativa: Manequim	241
4.5 Análise Qualitativa: Material Quebra Cabeça do Corpo Analógico e Digital	245
4.5.1 Análise Quantitativa: Quebra Cabeça do Corpo	248
4.6 Análise Qualitativa: Material Jogos de Tabuleiro e Digital	253
4.6.1 Análise Quantitativa: Material Jogos de Tabuleiro e Digital	260
4.7 Análise Qualitativa: Material Régua Adaptadas DIY.....	266
4.7.1 Análise Quantitativa: Material Régua Adaptadas	269
4.8 Entrevista Final.....	274
4.9 Síntese dos resultados de todos os materiais.....	282

Capítulo 5 – Fase final : *Tankei*

5.0 CONCLUSÃO	288
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA E REFERENCIADA	297



CAP. 1

CENÁRIO GERAL
DA PESQUISA

O INÍCIO DA JORNADA :
24
LEVEL 1

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, observa-se o crescente desenvolvimento de pesquisas sobre o ensino de Modelagem de Vestuário, visto que docentes de diversas regiões têm se preocupado com alternativas metodológicas de ensino frente a dificuldade apresentada por alguns discentes diante aquisição de conhecimentos na disciplina em questão.

Ao analisar o atual panorama do ensino em Modelagem de Vestuário, observa-se que muitos docentes ainda adotam abordagens tradicionais e reprodutivas do conhecimento, caracterizadas por traçados mecanizados e muitas vezes carentes de reflexão, compreensão e conexão com o corpo.

Essa abordagem tende a criar uma dependência dos alunos em relação ao docente, resultando em uma autonomia discente limitada e, conseqüentemente, impactando negativamente o processo de aprendizagem frente ao ingresso no mercado de trabalho.

Constantemente os traçados dos diagramas base de modelagem do vestuário são realizados de forma sequenciada em que os alunos são conduzidos a elaborar traçados da modelagem base com escassez de percepção do corpo a ser vestido.

De acordo com Grave (2004), Heinrich (2005), Souza (2006), Carvalho (2011), Silveira (2017) e Souza e Pereira (2020), a modelagem está intrinsecamente vinculada a compreensão da anatomia humana para atender as especificidades estruturais do vestuário diante do corpo. Souza e Pereira (2020, p. 24) abordam ainda a carência de materiais didáticos de modelagem do vestuário diante da diversidade corporal existente e discorrem sobre a necessidade de inserção na área acadêmica das “distintas concepções de corporeidade”, e retratam que esta prática está distante nos currículos e na prática de ensino de modelagem.

Além disso, Nunes e Rocha (2018) discorrem sobre as problemáticas no ensino da modelagem do vestuário atreladas em problemas de configuração e planejamento em materiais didáticos e afirmam ainda que existem poucas discussões sobre a qualidade e o impacto de materiais didáticos no ensino de modelagem, o que afeta diretamente na aquisição de conhecimentos dos discentes.

Crepaldi (2017) relata que a maior parte das referências não trazem processos reflexivos e pensamento de modelagem, não possibilitando a autonomia do discente, indicando a necessidade de novas formas de ensinar a fim de transformar o aluno em protagonista de seu aprendizado atrelado a concepção de recursos pedagógicos que oportunizem a autonomia do discente.

Santiago *et al.* (2020) corroboram com as autoras supracitadas por meio de uma revisão da literatura sistematizada, identificando pesquisas (Menezes; Spaine, 2010; Silva; França, 2018; Lima *et.al.*, 2019; Araújo, Souza L., (2020) e Filgueiras, (2019) e apontando bibliografias que abordam dificuldades no ensino-aprendizagem em modelagem do vestuário, indicando os caminhos a serem percorridos no ensino de modelagem do vestuário.

Dentro dessa perspectiva, a pesquisadora no início dos estudos (2004), vivenciou essas dificuldades de compreensão em modelagem do vestuário perante o traçado sequenciado, desprovida do motivo de sua aplicação diante de cálculos regrados, aguçando sua curiosidade e ao mesmo gerando ansiedade devido a carência de materiais e explicações na época.

Neste período, a pesquisadora iniciou um estágio em modelagem do vestuário no estado de São Paulo, no bairro do Bom Retiro, e vivenciou sua primeira experiência imersa em Modelagem do Vestuário com a proprietária Irene Mendes, uma mulher doce e apaixonada por modelagem.

Seus ensinamentos incentivaram a pesquisadora diante de infinitas experimentações e assimilação do conhecimento de modo fascinante, propiciando explicações para suas dúvidas e curiosidades não sanadas na faculdade e assimiladas por meio do “aprender fazendo” durante seu estágio.

Após esse período, em seu percurso acadêmico em modelagem do vestuário, a pesquisadora identificou que ainda havia carência de materiais didático-pedagógicos diversificados e, como docente, presenciou em seus alunos as mesmas dificuldades iniciais vivenciadas no início de sua carreira, visto que seu início nas

atividades docentes também foi desempenhado de forma tradicional, resultando em uma angústia da pesquisadora.

Além disso, a aquisição de materiais didáticos pedagógicos nos cursos de design de moda muitas vezes se torna inviável para alguns estudantes, considerando os dados da Plataforma Nilo Peçanha, com ano base de 2023, indicando que 51,52% dos discentes ingressantes na rede federal declarados possuem renda *familiar per capita* de até um a um e meio salário-mínimo (Brasil, 2024).

Ademais, o perfil dos alunos ingressantes nos cursos é diversificado, demandando ao docente a atenção de contemplar todos na aprendizagem. Em uma sala podemos presenciar gerações Baby boomers, X, Y, Z e futuramente a Alfa, unificados em cursos de graduação, exigindo do docente estratégias metodológicas que abarquem e efetivem o ensino integralmente.

Diante disso, instigada ao retorno da origem de seus aprendizados a pesquisadora explorou teorias de educação e identificou a relevância da ludicidade em propostas pedagógicas na educação de jovens e adultos por meio dos teóricos Vigotsky (1999) e Huizinga (2000), juntamente com a experimentação vivenciada no começo de seus estudos, sinalizando a modificação de seu processo de ensino aprendizagem e destacando a necessidade de conceber materiais mais acessíveis frente a diversidade dos alunos.

Deste modo, uma ferramenta da educação a ser trabalhada foi a ludicidade, inicialmente na educação infantil e, atualmente, inserida aos adultos. O lúdico resgata o ato de brincar e envolve diversas alternativas pedagógicas, explorando assimilações, criações, recriações e vivências. Essas experimentações despertam a curiosidade, o raciocínio, a aprendizagem e o engajamento (Huizinga, 2000).

Diante dessas ferramentas lúdicas, a massinha de modelar é um material que permite a realização de uma prática que auxilia na criatividade e estimula as atividades motoras finas, desenvolvendo a capacidade de utilizar as mãos e dedos em tarefas como escrita, desenho, pintura, recorte, montagem e desmontagem entre outras atividades (Cruz, 2022; Veneza, 2020).

Por esse motivo, a pesquisadora propôs em 2021, período de pandemia, a introdução da técnica da modelagem com massinha nos estágios iniciais do curso de Design de Moda no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFSULDEMINAS) campus Passos, diante dos obstáculos enfrentados pelo ensino remoto, a fim de estimular o engajamento dos discentes frente aos desafios presentes no meio digital.

O objetivo principal desta proposta foi o de fornecer uma ilustração prática da teoria-base relacionada ao corpo humano, concomitantemente com o estímulo da percepção dos estudantes perante as variadas características morfológicas, proporções corporais e a dinâmica do movimento, além de envolver os discentes no ensino remoto.

Para tanto, o levantamento bibliográfico de Curlewis *et al.* (2020) fundamentou a proposta diante de uma alternativa metodológica com utilização da massinha de modelar/ argila como ferramenta pedagógica na educação anatômica com vantagens e desvantagens frente ao conhecimento e experiência do aluno. Essas vantagens e desvantagens resultantes do estudo foram elencadas e conduzidas para a proposta do ensino de modelagem do vestuário, permitindo antever possíveis dificuldades na prática em sala de aula.

Dessa maneira, foi elaborado um plano de aula com a proposta da atividade adotada, amparada nos objetivos educacionais propostos pelo instrumento da taxonomia de Bloom, definindo claramente os objetivos pedagógicos da proposta.

No início da atividade, os estudantes foram conduzidos à tarefa de construção corporal, utilizando massinha de modelar, intitulada de experiência livre. Em outras palavras, o discente representa livremente sua percepção da forma do corpo por meio da massinha de modelar. Essa prática visa estimular a percepção do corpo relacionada à sua realidade individual e à sua interpretação.

Além disso, a docente recorreu à referência cinematográfica do filme *Shrek*¹, sugerindo que, após a atividade, os corpos moldados ganhariam vida, semelhante ao

¹ Shrek – Desenho animado criado em 2001, dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jensen.

biscoito de gengibre² do filme. Isso instigou os alunos a planejarem esse momento criativo, concebendo estes corpos ao mundo.

Posteriormente, a professora realizou uma exposição do conteúdo referente aos planos, eixos e estrutura corporal, abordando também os pontos de articulação e sua relevância para a compreensão dos movimentos corporais.

Em complemento à teoria abordada em sala de aula, o filme *A Noiva Cadáver*³ foi utilizado como referência para exemplificar os pontos de movimentação do corpo por meio dos esqueletos, ampliando a compreensão dos alunos sobre a dinâmica corpórea frente a movimentação diante de seus pontos de articulação.

Nesse contexto, promoveu-se uma reflexão sobre o corpo desenvolvido pelos estudantes no início da atividade, questionando necessidades de alteração em sua produção inicial e a discussão do motivo dessa modificação da nova forma a ser concebida.

Após essa etapa, os alunos receberam orientações para a elaboração da forma do diagrama base do corpo utilizando ainda a massinha de modelar, ainda de forma lúdica a fim de identificar a forma da modelagem sem a construção do molde com medidas.

O propósito dessa prática é o de facilitar a compreensão e a percepção do processo de bidimensionalização e tridimensionalização da modelagem, além de considerar os pontos referenciais essenciais para o traçado do diagrama base em ação futura. Essa abordagem direciona o aprendizado para o traçado dos diagramas base fornecendo suporte na construção perante a compreensão das formas do corpo para estabelecer relações da forma com o traçado base. Além disso, permite uma análise fracionada do corpo e das variações morfológicas, promovendo uma reflexão crítica por parte dos alunos ao conceberem os diagramas e ao considerarem possíveis alterações na forma do corpo.

² Biscoito de gengibre- selecionado pelo motivo de ser um biscoito que ganha vida e não possui pontos de articulação, direcionando ao pensamento do discente frente a movimentação do corpo.

³ A noiva cadáver – Desenho animado criado em 2005, dirigido por Tim Burton, desenvolvido quadro a quadro com utilização de massinha de modelar.

Diante disso, foi possível verificar maior interatividade dos alunos na disciplina, assim como um melhor aproveitamento da aprendizagem diante dos conteúdos referentes ao corpo no percurso da disciplina.

Confrontando os resultados obtidos por Curlewis *et al.* (2020) com a prática, foi possível identificar a similaridade nos resultados diante do engajamento e concentração, visto que todos os alunos permaneceram com as câmeras abertas durante o processo, retorno positivo nas avaliações e na participação em sala de aula com inserção de cores diferentes para contribuir com a fixação do conhecimento das partes do corpo, diminuindo a sobrecarga cognitiva teórica e auxiliando os alunos a vincularem os conhecimentos práticos e teóricos direcionando a uma aprendizagem mais produtiva (Curlewis *et al.* , 2020).

Esta atividade também foi realizada de forma presencial a fim de identificar a eficácia da prática em sala de aula e o resultado foi semelhante ao ensino remoto com adição de alguns procedimentos: registro fotográfico da atividade para acervo de anotações do discente no desenvolvimento do portfólio de modelagem. Importante ressaltar que a prática não dispensa a orientação de um docente em sala de aula, mas pode ser utilizada como material didático-pedagógico complementar a fim de contribuir com a aquisição e a fixação de conhecimentos do aluno.

Assim como apresentado por Curlewis *et al.* (2020) a abordagem apresentou uma desvantagem frente ao manuseio diante da capacidade artística de alguns alunos, na qual alguns alunos ficaram desapontados com sua habilidade no manuseio da massinha, sendo identificado e solucionado na proposta do presente estudo.

Essa experiência principiou a presente pesquisa estimulando a pesquisadora em olhares plurais diante da prática pedagógica com a inserção da ludicidade e com a proposição de novos materiais didático pedagógicos acessíveis durante o processo de ensino aprendizagem em modelagem do vestuário na concepção de diagramas base diante da configuração dos corpos.

Essa busca de práticas de ensino de modelagem inovadoras com utilização de materiais diversificados apontaram para a inclusão da teoria do movimento *maker*

(fazer) com o intuito de criar artefatos do vestuário para melhorar a vida dos humanos, na qual a construção de materiais faz parte da aprendizagem diante da ludicidade do processo, explorado tanto pelo docente como o discente, visto que a prática nos cursos de design de moda constitui o conceito do movimento *maker* em sua formação de “fazedores” com um conjunto de pessoas inseridas no mesmo contexto (Wasem, 2021).

Esta prática estimula não apenas a concepção dos materiais por alunos como a prática de fazedores, mas a sua aplicação em sala de aula. Portanto, alguns materiais propostos são sugestões de ferramentas de materiais didático pedagógicos para docentes na aplicação prática com alunos, tornando-os protagonistas no processo de aprendizagem de forma criativa e colaborativa por meio do aprender fazendo em conjunto com os docentes, prática esta do movimento *maker*.

Diante do exposto, ressalta-se a necessidade de novas perspectivas de ensino, não excluindo as práticas tradicionais existentes, mas somando as potencialidades de aprendizagem diante da modelagem do vestuário agregando novos materiais didático pedagógicos lúdicos acessíveis com múltiplas abordagens.

Posto isso, esta pesquisa aspira conceber materiais didático-pedagógicos lúdicos acessíveis para a modelagem do vestuário pautado no movimento *maker*, contribuindo para aquisição de conhecimentos na configuração dos corpos diante da concepção de diagramas base em modelagem do vestuário.

Diante disso, considera-se que a sinergia do trabalho de docentes de modelagem do vestuário possa transformar a práxis pedagógica diante do pluralismo metodológico, aliado aos materiais didático pedagógicos lúdicos acessíveis aqui apresentados, a fim de colaborar com o ensino de modelagem do vestuário.

1.1. PROPOSIÇÃO

1.1.1. Questão de Pesquisa

A questão norteadora da presente pesquisa é assim definida:

De que forma a construção de materiais didático-pedagógicos acessíveis

pautados no movimento maker podem contribuir para o ensino-aprendizagem na configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário?

1.1.2. Hipótese

Pretende-se verificar as seguintes hipóteses:

Hipótese nula – Materiais didático-pedagógicos acessíveis pautados no movimento *maker* NÃO contribuem no processo de ensino-aprendizagem e aquisição de conhecimentos da configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário;

H1 – Materiais didático-pedagógicos acessíveis pautados no movimento *maker* podem contribuir no processo de ensino-aprendizagem na configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário;

H2 – Materiais didático-pedagógicos acessíveis despertam maior interesse dos discentes na disciplina de modelagem do vestuário, contribuindo com a aquisição de conhecimento;

H3 – Materiais didático-pedagógicos acessíveis com diferentes propostas metodológicas podem contribuir para atender à diversidade de alunos presentes em sala de aula.

1.1.3. Objetivos

1.1.3.1. Objetivo Geral

Esta pesquisa visa conceber materiais didáticos-pedagógicos acessíveis embasado no movimento *maker* e educação, a fim de contribuir com a aquisição de conhecimentos na configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina Modelagem do Vestuário.

Objetivos Específicos

Os objetivos específicos desta pesquisa terão os seguintes desdobramentos:

- ∞ investigar o estado da arte do objeto de pesquisa, identificando ferramentas, recursos e métodos a serem adotados;
- ∞ correlacionar o movimento *maker*, educação e modelagem do vestuário para criar materiais didático-pedagógicos lúdicos acessíveis para o ensino da configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário;
- ∞ desenvolver os materiais didático-pedagógicos com variedade de materiais acessíveis aplicando a teoria investigada;
- ∞ averiguar a contribuição dos materiais didático-pedagógicos acessíveis desenvolvidos para o ensino de modelagem do vestuário na configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário.

1.1.4. Estrutura da Pesquisa

A presente tese está estruturada na seguinte configuração:

No **Primeiro Capítulo** são tratadas as proposições da pesquisa com indicação da questão de pesquisa, hipótese, objetivos e justificativa.

No **Segundo capítulo** foi registrado o referencial teórico que estabelece a pesquisa bibliográfica acerca da Anatomia, Biomecânica, Cinesiologia, Modelagem do Vestuário, Movimento *Maker*, Educação e materiais didático-pedagógicos a fim de embasar a confecção dos materiais propostos.

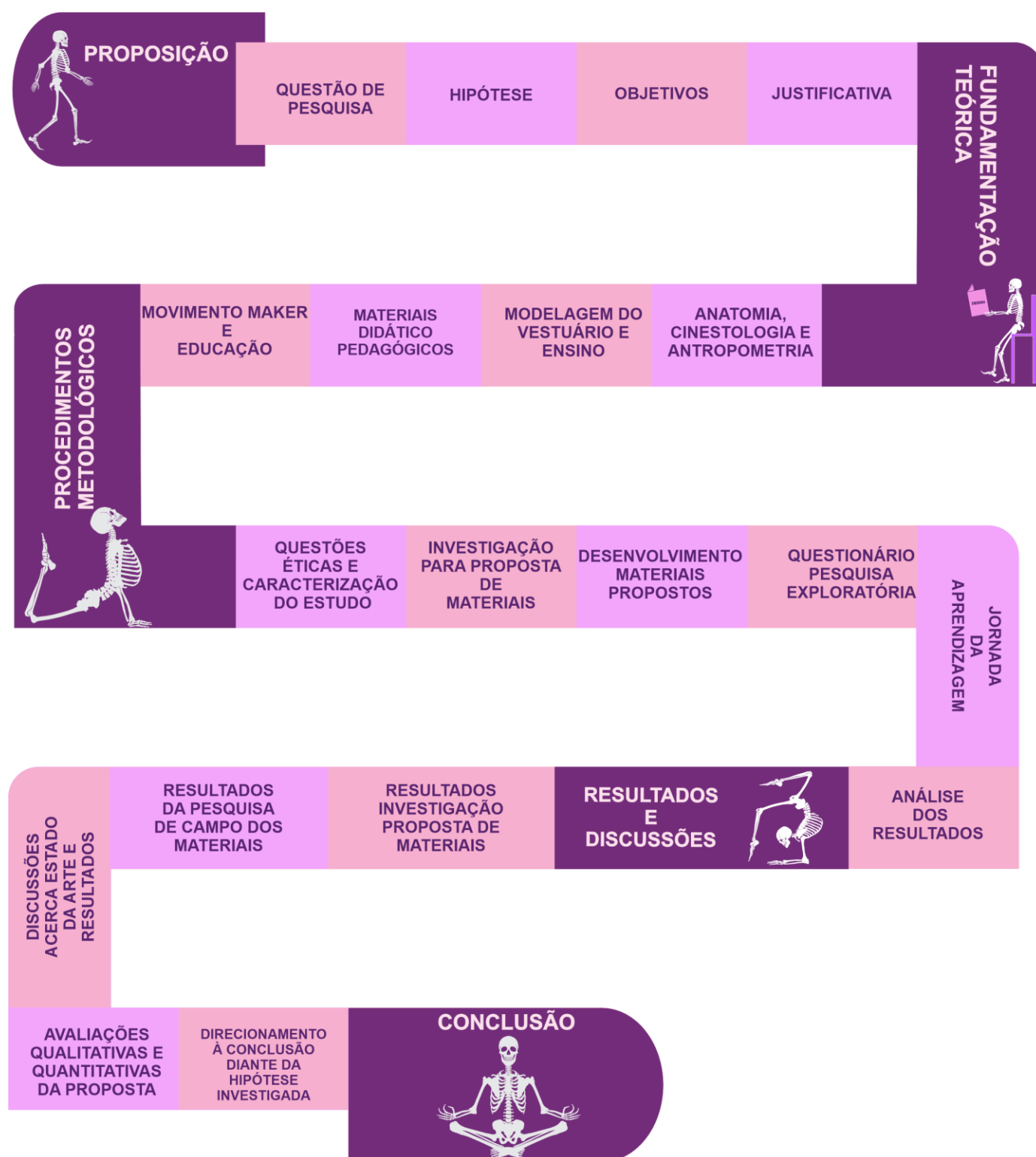
No **Terceiro capítulo** são apresentados os procedimentos metodológicos da pesquisa compostos por recursos, métodos, mecanismos, instrumentos e organização dos dados da pesquisa além do desenvolvimento dos materiais didático-pedagógicos lúdicos na configuração dos corpos.

No **Quarto Capítulo** é apresentada a pesquisa de campo com validação dos materiais diante do arcabouço teórico, possibilitando discussões diante dos resultados propostos.

E, finalmente, no **Quinto Capítulo**, será apresentada a conclusão da tese, promovendo a possibilidade de inserção dos materiais didático-pedagógicos acessíveis na disciplina de Modelagem do Vestuário diante da configuração do corpo como alicerce para futura concepção do diagrama base em modelagem do vestuário, assim como contribuições, limitações e recomendações para estudos futuros

O presente estudo será desenvolvido conforme os percursos metodológicos apresentados na Figura 1.

Figura 1 – Estrutura gráfica da pesquisa



Fonte: Elaborado por Vanessa Mayumi Io.



CAR.

5

CONCLUSÕES

FASE FINAL : *TANKEI*

5.0 CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou investigar a contribuição de materiais didático-pedagógicos por meio do aprender fazendo com o objetivo de conceber materiais acessíveis e identificar as suas contribuições para o ensino-aprendizagem na configuração dos corpos como alicerce para futuras construções do diagrama base na disciplina de Modelagem do Vestuário

Diante disso pode-se concluir que os resultados da investigação corroboram com as hipóteses de que os materiais pautados no movimento *maker*, acessíveis e com diferentes propostas metodológicas, contribuem para o processo de ensino-aprendizagem, despertam maior interesse na disciplina e atendem à diversidade de alunos presentes em sala de aula, refutando a hipótese nula do estudo.

A validação dos 18 docentes doutores com numerosas indicações positivas dos 6 materiais didático-pedagógicos possibilitou a comprovação da hipótese testada, claramente verificada com o maior dado de avaliação média positiva do material Manequim com 91,2 % de excelência considerada pelos avaliadores, seguida de 86,6% no Quebra-Cabeça do Corpo, 84,31% na Massinha de Modelar como Recurso didático pedagógico, 81,4% no Jogos de Tabuleiro e Jogos Digitais e por fim 79,7 % o Material de Consulta Analógicos e Digital e a Régua Adaptada DIY.

Ainda que com aprovação positiva frente os dados apresentados, a régua adaptada, por ser um instrumento de ensino aprendizagem para o ensino e concepção da modelagem, não traz a mesma inovação de promoção de envolvimento do aluno como os outros materiais na percepção dos docentes, visto que os maiores relatos advêm da inclusão socioeconômica do aluno. Porém, ao pensar no material diante da proposta pedagógica, o aluno é estimulado ao pensamento reflexivo diante da proposta da forma e como o material oportuniza facilidades ou dificultadores diante do traçado do diagrama base, promovendo a autonomia na criação de facilitadores, não tonando o aluno dependente dos materiais disponíveis no mercado.

Já o Material de Consulta Analógico é uma prática trabalhada por muito tempo

na pedagogia diante do registro e da organização do pensamento para promoção da aprendizagem. Compreende-se o desafio de inserir as novas gerações de alunos representadas como maioria entre os avaliadores em propostas manuais, visto que suas realidades, em grande maioria, permeiam o mundo tecnológico, mas não podemos abandonar a manualidade, ainda mais em áreas como a Modelagem de Vestuário.

Ao longo do estudo foram investigadas teorias pertinentes ao corpo e a MdV e as práticas pedagógicas existentes em diversas áreas de conhecimento que pudessem fundamentar a proposição dos materiais didáticos.

Além desses conceitos, no que se refere à realidade de muitos docentes, o material foi projetado para diminuir os impactos socioeconômicos de aquisição de materiais nos cursos de Design de Moda, visto que o perfil de alunos ingressantes não detém de um alto poder aquisitivo.

Diversas pesquisas relatam a dificuldade de aprendizagem de alunos nas disciplinas de MdV, podendo ser considerada a lacuna de conhecimentos advindos do Ensino Básico, além da recente área de conhecimento do Design de Moda diante do ensino roteirizado para os traçados de Modelagem do Vestuário.

Sendo assim, a proposta de materiais didáticos pedagógicos visou assessorar docentes da área a fim de contribuir com a aquisição do conhecimento dos alunos buscando amenizar os obstáculos envolvidos no processo de aprendizagem.

A utilização do material de consulta analógico pode ser complementar a todos os MDP, visto que sua concretização demanda registros individuais diante da construção do conhecimento, sendo uma ferramenta pedagógica de alto retorno. Para além da completividade, o material pode ser adaptado por qualquer disciplina.

Já o material de consulta digital apresenta limitações diante da utilização do docente diante do abastecimento de informações teóricas e formação docente em áreas tecnológicas. Apesar disso, o material finalizado para a aplicação docente na área de MdV indicou possibilidades significativas diante do ensino à distância, além do engajamento discente das novas gerações com possibilidades de o docente

fomentar trabalhos para estes perfis de alunos em grupo na plataforma tridimensional digital. Sua utilização pode ser complementar a todos os materiais didáticos, visto que os conteúdos são inseridos na plataforma para livre consulta de teorias por meio de vídeos e materiais alternativos na área tridimensional. São materiais alternativos às apostilas convencionais e bibliografias da área de MdV.

O material de massinha de modelar, por sua vez, teve alta aceitação dos docentes diante da plasticidade do material e assimilação das formas incompreensíveis de traçados dos diagramas base em MdV como proposta lúdica diante da transposição do objeto tridimensional em bidimensional. Este material complementa o material do Manequim como Recurso Facilitador, na qual o aprendizado inicialmente espontâneo começa a ganhar forma com proporções reais do corpo em escala de 1:2, auxiliando o discente a estabelecer correlações diante do aprendizado.

Diante disso, o material manequim híbrido também foi positivamente avaliado diante do mesmo conhecimento da transposição tridimensional e bidimensional, sendo um material simples que possibilita alta reflexão do aprendizado e compreensão das formas dos moldes do diagrama base do corpo. Este material pode ser aplicado em um momento diferente da Massinha de modelar, visto que é um conteúdo abordado diante da evolução do conhecimento acerca do corpo.

Já o Manequim Construído pelo Aluno, além de ser um material com inúmeras alternativas pedagógicas de aplicação, oportuniza ao aluno a aquisição de um material muitas vezes inacessível diante do seu alto custo. Assim, recomenda-se sua inserção em períodos avançados diante da complexidade da prototipagem, demandando do discente conhecimento acerca da costura.

O Quebra Cabeça analógico do corpo também foi bem avaliado pelos docentes com maiores direcionamentos para a disciplina de desenho de moda, porém foi validado diante da prática interdisciplinar com abordagens complementares acerca do corpo possibilitando aos docentes progredirem com os conteúdos acerca do corpo.

O Quebra Cabeça Digital seguiu os mesmos direcionamentos do analógico com contribuições dos avaliadores a serem discutidos em proposições futuras.

Os jogos também foram bem aceitos entre os avaliadores sendo possível constatar entusiasmo frente as alternativas de materiais didático pedagógicos incitando a criação de novas práticas pedagógicas e avanço científico na área de Modelagem.

O Jogo de Tabuleiro rememorou a muitos avaliadores aos jogos de detetive que proporcionavam raciocínio, interação e percepção da narrativa conforme planejado para o material. Diante do objetivo pedagógico, a sugestão da prática é que seja utilizada como uma atividade avaliativa a fim do docente investigar a assimilação dos conhecimentos dos alunos reforçando os conhecimentos adquiridos e contribuindo para novas aquisições do conhecimento.

O Jogo Digital, da mesma forma que o material de consulta digital causou inquietação em alguns docentes diante da formação e conhecimento tecnológico para inserção em sala de aula, porém, em termos de utilização da plataforma pronto todos demonstraram interesse. A maior parcela da geração que estes avaliadores lecionam têm grande familiaridade com recursos digitais despertando o desejo de utilização.

E as Réguas Adaptadas DIY foram planejadas diante do obstáculo financeiro dos discentes na aquisição de materiais notado pela pesquisadora em sala de aula. Assim os instrumentos também tiveram boa aceitação durante a validação. A proposta da inserção dessas régua na área de MdV de forma que o aluno consiga desenvolvê-lo incita a prática maker na construção da ferramenta para as aulas de MdV, assim como, a diminuição dos custos do material.

Além disso, em Instituições que possuam espaços *makers* ou *fab labs* com corte a laser, o docente pode realizar essa ação de facção do material ocupando estes espaços que muitas vezes não são utilizados pelos discentes frente a falta de conhecimento para manuseio. Assim o docente oportuniza ao aluno a reflexão na concepção dos materiais de MdV diante da formação do material, assim como

possibilita o aprendizado com os maquinários que podem ser utilizados no vestuário. O corte a laser inclusive pode ser instruído para a aplicação em superfícies têxteis possibilitando a integração com a disciplina diante da composição têxtil em relação ao corte da máquina.

A Régua Adaptada DIY Flexível também foi propícia para o ensino das formas do corpo, sendo relatada pelos avaliadores a associação dos materiais propostos e a utilização do instrumento, identificando possibilidades de integração de materiais.

Ao exibir o material aos avaliadores a pesquisadora vislumbrou possibilidades de mudanças e melhorias para o material, esse processo de lapidação constante é fundamental para ampliar o potencial de ensino aprendizagem dos materiais didático pedagógicos, possibilitando acrescentar novas teorias, aprimorar ou inovar diante de novas construções de materiais didático pedagógicas para a área de MdV.

Dessa forma, os materiais atuam como instrumentos facilitadores para docentes e discentes, promovendo uma abordagem abrangente no processo de ensino-aprendizagem. Ressalta-se que o material não é considerado definitivo; assim, é imprescindível que permaneça em constante processo de aprimoramento, sendo continuamente aperfeiçoado e ajustado, o que não só potencializa sua eficácia, mas também amplia as possibilidades para o desenvolvimento futuro de novos recursos didático-pedagógicos acessíveis.

Durante o desenvolvimento dos materiais didático-pedagógicos, diversos desafios foram enfrentados. A limitação no acesso e funcionamento adequado dos maquinários, decorrente do uso compartilhado dos espaços, comprometeu a continuidade de algumas atividades. Além disso, o elevado custo dos insumos dificultou a realização de testes e prototipagens. O tempo disponível para a experimentação e execução das etapas foi insuficiente, considerando a variedade de materiais abordados. Esses obstáculos evidenciam a escassez de recursos didáticos na área de modelagem do vestuário e ressaltam a necessidade de maior apoio institucional para que docentes possam desenvolver práticas pedagógicas acessíveis frente as atividades de sala de aula, preparação entre outras ocupações dentro das

Instituições.

A produção de materiais por meio de impressão 3D não foi viabilizada dentro do cronograma da pesquisa, devido ao tempo necessário para a modelagem e impressão dos objetos. No entanto, uma impressora 3D foi adquirida com recursos próprios da pesquisadora, visando à futura implementação dessa tecnologia nos materiais didáticos. Estudos demonstram que a impressão 3D tem potencial para criar recursos educacionais personalizados e inclusivos, beneficiando o processo de ensino-aprendizagem, podendo ser altamente explorado nos espaços *makers* ou *fab labs* das Instituições de ensino .

O desenvolvimento dos materiais exigiu uma abordagem multidisciplinar, envolvendo conhecimentos de diferentes áreas para aprimorar a qualidade dos produtos. Contudo, limitações financeiras impediram a contratação de profissionais especializados, o que comprometeu a excelência dos resultados. A colaboração entre áreas é fundamental para a criação de materiais didáticos eficazes, especialmente quando se busca integrar tecnologias emergentes como a modelagem digital e impressão 3D .

A criação de materiais didático-pedagógicos voltados ao ensino de modelagem do vestuário requer expansão, considerando as persistentes dificuldades relatadas por docentes em pesquisas referentes à assimilação dos conteúdos dessa disciplina. Tais dificuldades, frequentemente associadas a lacunas no domínio de conceitos matemáticos fundamentais, podem ser atribuídas a deficiências na formação básica anterior ao ingresso no ensino superior.

A disciplina de MdV demanda de habilidades matemáticas específicas, como geometria, proporção e cálculo, essenciais para a construção precisa de moldes. A ausência de uma base sólida nesses conceitos compromete a compreensão e aplicação prática dos conteúdos, evidenciando a necessidade de materiais que integrem o ensino da modelagem com a matemática aplicada.

Portanto, é imperativo desenvolver materiais didáticos pedagógicos que

abordem simultaneamente os aspectos técnicos da modelagem e os fundamentos matemáticos subjacentes, promovendo uma aprendizagem mais eficaz e contextualizada para os estudantes de design de moda.

Esta pesquisa teve como objetivo oferecer uma abordagem pedagógica de materiais didático pedagógicos para o ensino de modelagem, visando otimizar o processo de aprendizagem e atender às especificidades individuais dos alunos. Ademais, buscou-se ampliar as oportunidades de acesso e busca da pluralidade de materiais didáticos na área de modelagem, de forma a potencializar o desenvolvimento acadêmico e profissional dos estudantes, cumprindo o papel e objetivo da prática docente.

Considerando o exposto, a pesquisadora coloca-se à disposição para compartilhar os materiais desenvolvidos, bem como para promover ações formativas — como workshops, oficinas e encontros — que possam contribuir para o aprimoramento do ensino-aprendizagem nas disciplinas de Modelagem do Vestuário. Interessados em acessar os materiais ou participar dessas atividades devem entrar em contato⁴⁹ diretamente com a pesquisadora para viabilizar a organização e o compartilhamento dos conteúdos.

Ademais, destaca-se a relevância da elaboração criteriosa do plano de ensino, considerando estratégias didático-pedagógicas que contemplem a diversidade presente em sala de aula. A realização de uma anamnese inicial dos discentes ingressantes é essencial para identificar seus perfis, experiências prévias e possíveis defasagens, possibilitando o aperfeiçoamento das práticas docentes. Tal abordagem contribui para o planejamento de ações mais inclusivas e eficazes, alinhadas aos diferentes estilos de aprendizagem e demandas do grupo, com vistas à promoção da equidade e à efetivação dos objetivos educacionais.

Diante do percurso da pesquisa e da hipótese levantada, a constatação, por meio das entrevistas com docentes da área, da carência de materiais didático-pedagógicos lúdicos e do impacto dessa ausência no processo de ensino-

⁴⁹ Vanessa Mayumi Io, IFSULDEMINAS. E-mail: vanessa.mayumi@ifsuldeminas.edu.br .

aprendizagem, revelou-se significativa. Os professores relataram dificuldades semelhantes, evidenciando uma demanda recorrente por recursos que favoreçam a compreensão dos conteúdos. Tal constatação reforça a relevância desta pesquisa como iniciativa pioneira, apontando para a necessidade de sua continuidade, não apenas por esta pesquisadora, mas também por meio de novos estudos que ampliem e aprofundem a temática.

Para proposições futuras indica-se que o material seja aplicado com discentes de cursos de Design de Moda avaliando na prática a inserção de diversos materiais direcionados a discentes com perfis diferentes de aprendizado.

Além disso é interessante considerar a análise com os alunos comparando os materiais e verificando a eficiência de forma conjunta ou complementar como aporte de material didático pedagógico para o docente.

Para o espaço de consulta digital, sugere-se que haja interações com propostas de atividades a serem realizadas e publicizadas na própria galeria, a fim de estimular os discentes a consultar, pesquisar, investigar propostas de MdV e ainda compartilhar publicamente para que todos contemplem no mundo virtual suas criações, descobertas e pesquisas. Ainda, o espaço poderia se transformar em uma biblioteca digital de código aberto para que os discentes sustentassem as informações e oportunizasse a conexão entre alunos de diversas instituições.

Para o Quebra-Cabeça do Corpo podem ser planejados outros corpos para ampliar as discussões acerca do corpo, além de bordas vistas laterais e posteriores. Além disso, o recurso digital pode inserir atividades de perguntas e respostas seduzindo os alunos a realizar a prática diante de bonificações por meio dos acertos, conforme sugestão de um participante da entrevista realizada.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA E REFERENCIADA

A NOIVA CADÁVER. Direção: Mike Johnson e Tim Burton. Produção de Tim Burton, Alisson Abbate e Derek Frey. Califórnia: Warner Bros. Pictures, 2005.

ABLING, B. **Desenho de Moda**. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

ABLING, B.; MAGGIO, K. **Moulage**: modelagem e desenho. Porto Alegre: Bookman, 2014.

AGARAWALA, A.; LEE, J. **The Most Beautiful Web UGC Gaming Platform**. Disponível em: <https://www.spatial.io/about> . Acesso em: 06 jan. 2024.

AGUR, A. M. R.; MOORE, K. L.; DALLEY, A. F. **Fundamentos de anatomia clínica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2021.

ALDRICH, W. **Modelagem Plana para Moda Feminina**. Porto Alegre: Bookman. 2014.

ALMEIDA, R. B. et al. Relato de experiência: a utilização de jogo quebra-cabeça e jogo de memória no ensino de ciências em uma escola estadual no norte do Tocantins. *In: Anais do VII CONAPESC...* Campina Grande: Realize Editora, 2022. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/87058>. Acesso em: 07 ago. 2023.

AMARAL, R. R. **PERSEVERE**: um estudo sobre jogos digitais na educação básica no contexto do ensino de Física. 2019. 309 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica, Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/34280/1/TESE%20Ricardo%20Ribeiro%20do%20Amaral.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2023.

ANASTASIOU, L. G. C.; ALVES, L. P. (Org.). **Processos de ensinagem na universidade**: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 5. ed. Joinville, SC: UNIVILLE, 2005.

ANDRÉ, M.; PRÍNCIPE, L. O lugar da pesquisa no Mestrado Profissional em Educação. **Educ. Rev.**, Curitiba, Brasil, 63, 2017, p.103-117. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/er/n63/1984-0411-er-63-00103.pdf> Acesso em: 05 ago. 2023.

ANDRÉ, M. E. D. A.; PONTIN, M. M. D. O Diário reflexivo, avaliação e investigação didática. *In: Meta Avaliação*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 4, p. 13-30, 01 abr. 2010. Disponível em: <https://revistas.cesgranrio.org.br/index.php/metaavaliacao/article/view/66/62>. Acesso em: 08 fev. 2024.

ANTUNES, C. **Jogos para estimulação de múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

ARAÚJO, M. **Tecnologia do vestuário**. Lisboa: Fundação Gulbenkian, 1996.

ARAÚJO, Maria do Socorro de; SOUZA, Walkíria Guedes de; FILGUEIRAS, Araguacy

Paixão Almeida. EXPERIMENTO METODOLÓGICO PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DA MODELAGEM PLANA FEMININA: PRAXIS DOCENTE X DISCENTE NO CURSO DE DESIGN-MODA- UFC. **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 3, n. 2, p. 041–052, 2019. DOI: 10.5965/25944630322019041. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/14568>. Acesso em: 26 maio. 2024.

ARNOULD, R. **Vionnet & Classicism and Vionnet: 15 dresses**. London: Judith Clark Costume Gallery, 2001.

ARRIS, J.; MISHRA, P.; KOEHLER, M. Teachers' technological pedagogical content knowledge and learning activity types: curriculum-based technology integration reframed. *In: Journal of Research on Technology in Education*, v. 41, n. 4, 393-416, 2009.

ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR 16933:2021. **Novas referências de medidas para roupas femininas**. 2022. Disponível em: <http://www.abntonline.org.br/noticia/1743/Novas-referencias-de-medidas-para-roupas-femininas#:~:text=A%20ABNT%20NBR%2016933%20recomenda,diversidade%20de%20formas%20das%20brasileiras>. Acesso em: 30 jun. 2023.

AULADEANATOMIACOM2001. **Flexão do Quadril: vista posterior**. 2024. Disponível em: <https://www.youtube.com/shorts/Ps09856squM>. Acesso em: 07 jan. 2024.

AVELLA, Natalie. Ron van der Meer, PaperEngineer. *In: GRAPHICS.COM*. [S. l.]: [s. n.], 2006. Disponível em: <http://www.graphics.com/article-old/ron-van-der-meerpaper-engineer>. Acesso em: 09 Abr. 2018.

AZEVEDO, D. G.; ZAMPA, M. F. A teoria de aprendizagem experiencial de David Kolb na educação profissional e tecnológica: contemplando os estilos de aprendizagem em uma sequência didática. *In: Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, Espírito Santo, v. 2, n. 5, p. 5-30, 24 set. 2021. Quadrimestral. Disponível em: <https://ojs.ifes.edu.br/index.php/ept/issue/view/65>. Acesso em: 08 abr. 2023.

BACICH, L. Metodologias ativas: desafios e possibilidades. *In: BACICH, Lilian. Inovação na educação*. [S. l.], 24 jul. 2018. Disponível em: <https://lilianbacich.com/2018/07/24/metodologias-ativas/>. Acesso em: 17 dez 2023.

BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BANDEIRA, D. **Materiais didáticos**. Curitiba: IESDE, 2009.

BEDUSCHI, D. P. **Diretrizes para o ensino de modelagem do vestuário**. 2013. 205 p. Dissertação (Mestrado) - Escola de Artes, Ciências e Humanidades, USP, São Paulo,

2013. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-19022014-213611/pt-br.php> . Acesso em: 03. Jul. 2023.

BERG, A. L. M. **Técnicas de modelagem feminina**: construção de bases e volumes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2017.

BIRMINGHAM, D. **Pop-up design and paper mechanics**: how to make folding paper sculpture. Lewes: Guild of Master Craftsman Publications, 2010.

BLOOM, B. S.; HASTING, T.; MADDAUS, G. **Manual de avaliação formativa e somativa do aprendizado escolar**. São Paulo: Pioneira, 1983.

BORGES, L.; RIBEIRO, V. G. Do ensino presencial à adoção do ensino remoto emergencial em função da COVID-19: experiência docente nas atividades acadêmicas de modelagem de vestuário. In: **Modapalavra E-Periódico**, [S.L.], v. 14, n. 32, p. 273-299, 19 abr. 2021. Universidade do Estado de Santa Catarina. <http://dx.doi.org/10.5965/1982615x14322021273>. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5140/514066979013/movil/> . Acesso em: 2 mar. 2024.

BRASIL. Ministério do Trabalho e Emprego. **Classificação Brasileira de Ocupações**. Disponível em: <https://cbo.mte.gov.br/cbsite/pages/home.jsf>. Acesso em 05/05/2024.

BRASIL. **Plataforma Nilo Peçanha**. 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/pnp> . Acesso em: 18 ago. 2024.

BRITO, D. M. **A aplicação do PBL no ensino da modelagem do vestuário**. 2018. 101 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, FAAC, Universidade Estadual de São Paulo, Bauru, 2018. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=6406983. Acesso em: 12 mar. 2023.

BRUNO, Rafaela Vieira; CARVALHO, Arnaldo Vianna e Vilhena; MONTEIRO-MAIA, Renata. Análise Ludopedagógica de Estudos com Jogos de Tabuleiro em Arbovíroses. **Educação & Realidade**, [S.L.], v. 47, n. 47, p. 1-20, 2022. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/2175-6236110239vs01>. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=317272515012>. Acesso em: 22 mar. 2023.

BUSARELLO, R. I. **Gamification**: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

CABEZA, E.U.R.; MOURA, M. O DIY vive! In: **VIRUS**, São Carlos, n. 10, 2014. [online] Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=8&lang=pt>. Acesso em: 24 Mai. 2023.

CAMPAGNOLLI, A. **Método VOGUE**: Corte e alta costura. 19 ed. São Paulo: [s.n.], 1967.

CARVALHO, M. H. R. **Ergonomia e Modelagem**: a função da modelista perante o

corpo. In: COLÓQUIO DE MODA, 7., 2011, Maringá. Anais [...]. Maringá: [S.l], 2011. p. 1-10. Disponível em: <https://bit.ly/362A6Ew>. Acesso em: 12 nov. 2023.

CASTILHO, M.A.; TONUS, L. H. O lúdico e sua importância na formação de jovens e adultos. Synergismus Scyentyfica. In: **Revista da UTFPR**, v. 3, n. 23, 2008.

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS (Org.). Projeto pedagógico do curso de tecnologia em design de moda. 2023. Disponível em: <https://www.designdemoda.divinopolis.cefetmg.br/wp-content/uploads/sites/213/2023/03/PPC-DESIGN-DE-MODA-30-12-2022-V3-Novo-2023.pdf>. Acesso em: 14 jun. 2024.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summer, 1987.

CHEIRAM, M. C.; SANTOS, E. A. G.; CARLESSO, J. P. P. Reflections on fashion higher education. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 8, n. 3, p. e883-834, 2019. DOI: 10.33448/rsd-v8i3.834. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/834>. Acesso em: 05. Ago. 2023.

COLLINS, K. **Game Sound**: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge: MIT Press, 2008.

CORRÊA, S. C. **Fundamentos da biomecânica**: o corpo em movimento. São Paulo: Mackenzie, 2014.

CÔRTEZ, A. J. M. R.; PAIXÃO, E. S. B. Uso de jogos digitais na Educação Básica: análise das abordagens sobre aplicações no contexto escolar nos anos de 2017 a 2020. In: **Revista Inter-Ação**, v. 48, n. 3, p. 1013-1024, 29 dez. 2023. Universidade Federal de Goiás. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/interacao/article/view/75883/40694>. Acesso em: 08 fev. 2023.

COSTA, C. V.; TANHOFFER, E. A.; TANHOFFER, C. M. S. Método de trabalho com fisiologia humana. In: SENHORAS, E. M. (org.). **Políticas públicas na educação e construção do pacto social e da socialidade humana**. Ponta Grossa: Atena, 2021. p. 1-178.

CREPALDI, R. N. **Ensino de modelagem**: experiências e desafios em busca da formação do pensamento construtivo independente. In: 13 COLÓQUIO DE MODA, 13., 2017, São Paulo. Anais [...] . Bauru: São Paulo, 2017. p. 1-14. Disponível em: http://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202017/COM_ORAL/co_2/co_2_ENSINO_DE_MODELAGEM_EXPERIENCIAS.pdf. Acesso em: 02 fev. 2023.

CRUZ, M. S. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**: APRENDER BRINCANDO. 2022. 40 f. Monografia (Especialização) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Instituto Federal do Amapá, Porto Grande, 2022. Disponível em: <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/bitstream/prefix/583/2/CRUZ%20%282022%29.%20A%20IMPORTÂNCIA%20DO%20LÚDICO%20NA%20EDUCAÇÃO%20INFANTIL.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2024.

CURLEWIS, K.; LEUNG, B.; PERERA, M.; BAZIRA, P. J.; SANDERS, K. A.. Clay-Based Modeling in the Anatomist's Toolkit: a systematic review. **Anatomical Sciences Education**, [S.L.], v. 14, n. 2, p. 252-262, 23 jul. 2020. Wiley. <http://dx.doi.org/10.1002/ase.1996>. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/32573101/> . Acesso em: 04 dez. 2022.

DANIELS ,L; WORTHINGHAM, C. **Provas de Função Muscular** .3ed. :Interamericana 1972.

DESMET, P. M. A. Measuring emotion: development and application of an instrument to measure emotional responses to products. In: BLYTHE, M.; MONK, A.. **Funology 2: From usability to enjoyment**. 2. ed. Nova York: Springer, 2018. p. 391-404. Disponível em:

https://www.premotool.com/assets/files/Chapter_Measuring_Emotion_2018.pdf.

Acesso em: 20 jan. 2024.

DEWEY, J. **Arte como Experiencia**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DEWEY, J. **Experiência e educação**. 2.ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1976.

DOUGHERTY, D. **Free to make**: how the maker movement is changing our schools, our jobs and our minds. [eBook] Berkley, California: North Atlantic Books, 2016.

DUARTE, H. E. **Anatomia humana**. Florianópolis: DECTI da Biblioteca Universitária da Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

DUARTE, S.; SAGGESE, S. MIB. **Modelagem Industrial Brasileira**. 4.ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2008.

DYK, S. V. **Paper engineering**: fold, pull, pop & turn. Smithsonian Institution Libraries, 2010.

EMÍDIO, L. F. B. **MODThink**: projetando a modelagem do vestuário. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2021.

EMÍDIO, L. F. B. **Modelo MODThink**: o pensamento de design aplicado ao ensino-aprendizagem e desenvolvimento de competências cognitivas em modelagem do vestuário. 2018. 229 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2018.

EYCHENNE, F. e NEVES, H. **Fab Lab**: A Vanguarda da Nova Revolução Industrial. São Paulo: Editorial Fab Lab Brasil, 2013.

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

FEITOSA, J. G. (Org.). **Manual Didático Pedagógico**. Curitiba: Zoom, 2013.

FERRAZ, A. P. C. M.; BELHOT, R. V. Taxonomia de Bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. *In: Gest. Prod.*, São Carlos, n.2, p.421-431, 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/gp/v17n2/a15v17n2.pdf> . Acesso em: 04 abr. 2024.

FEYERABEND, P. **Contra o método**. São Paulo: UNESP, 2007

FIELD, S. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. 14. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

FILATRO, Andrea Cristina. **Design Instrucional na prática**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2008.

FILATRO, Andrea; CAIRO Sabrina. **Produção de conteúdos educacionais**. São Paulo: Saraiva, 2015.

FILGUEIRAS, A. P. A; ARAÚJO, M. S.; SOUZA, W. G. **Descortinando o processo de ensino-aprendizagem na modelagem**: dificuldades e facilidades. *In: COLÓQUIO DE MODA*, 14., 2018, Curitiba. Anais eletrônicos. Curitiba, Paraná: Abepem, 2018. p. 1-14. Disponível em: encurtador.com.br/lsABN. Acesso em:

FORTIM, I; MONTEIRO, L. F.; SANCASSANI, V.; BENGEL, M. J. **A Tipologia das Jogadoras**: um estudo do público feminino gamer brasileiro. *In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITA*, 2016, São Paulo. Anais [...] . São Paulo: Usp, 2016. v. 15, p. 1312-1319. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157458.pdf>. Acesso em: 08 dez. 2023.

FRAGA, D. G. F. **O desenho técnico como base para modelagem**. Divinópolis: [s.n.], 2021.

FRAGA, D. G. F. **O pulo do gato**: método de planificação do corpo feminino desenvolvimento de diagramas. Divinópolis: [s.n.], 2022.

FREEPIK. **Manequim clássico com diferentes posturas**. Disponível em: https://br.freepik.com/fotos-gratis/manequim-classico-com-diferentes-posturas_3377278.htm#query=boneco%20articulado&position=7&from_view=keyword&track=ais&uud=3b3f296e-245f-405b-b810-4da0a9932819>Freepik. Acesso em: 08 ago. 2023.

FREIRE, P. A máquina está a serviço de quem? **Revista BITS**, p. 6, maio de 1984.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIESE, S. **Qualitative data analysis with Atlas.ti**. 2. ed. London: Sage, 2014.

FULLERTON, T. **Game Design Workshop**: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. 2ª. ed. Burlington, MA: Elsevier Inc, 2008.

GASOTO, A. C. G.; VAZ, T. M. D. **A MULHER GAMER**: uma análise da presença das mulheres nos jogos virtuais. *In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE GESTÃO*,

DESENVOLVIMENTO E INOVAÇÃO, 2., 2018, Naviraí. **Anais [...]** . Naviraí: Ufms, 2018. p. 1-21. Disponível em: https://periodicos.ufms.br/index.php/EIGEDIN/article/viewFile/7116/pdf_23 . Acesso em: 02 dez. 2023.

GERONIMO, R. R.; GATTI, D. C. Jogos de tabuleiro e ensino, em busca de interfaces. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, v. 4, n. 1, p. 36–48, 2020. Disponível em: <https://revistas.unila.edu.br/relus/article/download/2291/2432/9520>. Acesso em 08.abr. 2024.

GERSAK, J. Wearing comfort using Body motion analysis. In: GUPTA, D; ZAKARI, N. **Anthropometry: Apparel Sizing and Design**. United Kingdom: Woodehead Publishing, 2014.

GIBERT, V. L. P. **O entorno acadêmico e industrial têxtil no vestir e morar brasileiros**. São Paulo, 1993. Dissertação (Mestrado em Artes) – ECA-USP.

GRANVILLE, M. A. **Sala de Aula: Ensino e Aprendizagem**. São Paulo: Papirus, 2008.

GRAVE, M. F. **A modelagem sob a ótica da ergonomia**. São Paulo: Zennex, 2004.

GRAVE, M. F. **Modelagem tridimensional ergonômica**. São Paulo: Escrituras, 2010.

HALL, S. **Biomecânica Básica**. 7. ed. Rio de Janeiro. Guanabara Koogon, 2016.

HARDINGHAM, Laura A. *Howcan a box become a garment?* **International Journal of Fashion Design, Technology and Education**, v. 9, n. 2, p. 97-105, 2016.

HAYDT, R. C. **Avaliação do processo de Ensino Aprendizagem**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2008.

HEINRICH, D. P. **Modelagem & técnicas de interpretação para confecção industrial**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2005.

HERNÁNDEZ, F. **Cultura Visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

HOFFMANN, J. M. L. **Avaliação Mediadora**. Porto Alegre: Mediação, 1996.

HOMINIS, M. (ed.). **Movimentos do tórax em 3D**. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/@MotusHominis> . Acesso em: 08 maio 2024.

HONG, J. C.; LIU, M. C. A study on thinking strategy between experts and novices of computer games. In: **Computers in Human Behavior**, Elsevier, v. 19, n. 2, p. 245–258, 2003.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO SUL DE MINAS GERAIS (Org.). **Projeto pedagógico do curso de tecnologia em design de moda**. 2022. Disponível em: https://portal.ifsuldeminas.edu.br/images/PDFs/Conselho_Superior_/resolucoes/2022/275_com_anexo.pdf. Acesso em: 14 jun. 2024.

IO, V. M.; MENEZES, M. S. MOVIMENTO MAKER E DESIGN DE MODA: possibilidades de integração no ensino da disciplina de modelagem do vestuário. In: PASCHOARELLI, L. C.; MENEZES, M. S. (Org.). **Design: desafios da pesquisa**. Bauru: Canal 6, 2023. p. 183-201. Disponível em: <https://canal6.com.br/livreacesso/livro/design-desafios-da-pesquisa/> . Acesso em: 08 abr. 2024.

ITALIANO, I. C.; SOUZA, P. M. **Os caminhos da pesquisa em modelagem**: história, ensino, conceitos e práticas: volume1. Universidade de São Paulo. Escola de Artes, Ciências e Humanidades, 2019. DOI: Disponível em: www.livrosabertos.abcd.usp.br/portaldelivrosUSP/catalog/book/445. Acesso em 17 jul. 2023.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: ALEPH, 2009.

JUNQUEIRA, L.C.U. e CARNEIRO, J. **Histologia Básica**. 11. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.

KAPANDJI, A. I.. **Fisiologia Articular**: ombro, cotovelo, prono-supinação, punho, mão. 3. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2009.

KAPLAN, Stephen. The restorative benefits of nature: toward an integrative framework. **Journal Of Environmental Psychology**. Londres, p. 169-182. 01 set. 1995. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/0272494495900012?via%3Dihub>. Acesso em: 17 abr. 2023.

KAPP, K.M. **The Gamification of Learning and Instruction**: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, John Wiley & Sons, 2012.

KOLB, D. A. **Experiential learning: experience as the source of learning and development**. Prentice-Hall Inc., New Jersey, 1984.

KOSKINAS, A.; KOSKINAS, F.; JOLY, F. **Padrão mym**. 2023. Disponível em: <https://mym.fit> . Acesso em: 17 ago. 2023.

KRISTIANSEN, P.; RASMUSSEN, R. **Construindo um negócio melhor com a utilização do método LEGO® SERIOUS PLAY®**. São Paulo: DVS Editora, 2015.

KULA, D.; TERNAUX, E. **Materiologia**: o guia criativo de materiais e tecnologias. São Paulo: SENAC, 2012.

LACERDA, A. C. R. **Feitos da Capacidade de Absorção do Conhecimento Individual no Domínio de Aprendizagem com Base na Taxonomia de Bloom**. 2017. 80 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Administração de Empresas, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017. Disponível em: <https://dspace.mackenzie.br/items/76e0278c-4c77-487e-a130-9f4b0bd3f1c5>. Acesso em: 08 out. 2023.

LEITE FILHO, Geraldo A. *et al.* Estilos de aprendizagem x desempenho acadêmico—uma aplicação do teste de Kolb em acadêmicos no curso de ciências contábeis. In: **Congresso USP de Controladoria e Contabilidade**. 2008.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LI J, A. FA, T. W., SCOTT, J.B., ROCA, O, MAURI, T. The effects of flow settings during high-flow nasal cannula support for adult subjects: a systematic review. **Crit Care**. 2023;27(1):78. 2023 Feb 28. doi:10.1186/s13054-023-04361-5

IIDA, I. **Ergonomia: Projeto e Produção**. São Paulo: Edgard Blucher, 2016.

LIMA, J. G.; ITALIANO, I. C. O ensino do design de moda: o uso da moulage como ferramenta pedagógica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 42, n. 2, p.477-490, jun. 2016. Disponível em: <https://bit.ly/35iWoBa>. Acesso em: 17 fev. 2023.

LOPES, E. Vire-se-você-mesmo: O movimento maker e o falso empoderamento por meio da tecnologia. In: **Movimento Maker e Fab Labs: design, inovação e tecnologia em tempo real** [recurso eletrônico]. Bauru: Unesp, 2019.

LÓPEZ-FERNÁNDEZ, D.; GORDILLO, A.; ORTEGA, F.; YAGÜE, A.; TOVAR, E. **Legó® Serious Play aplicado em Educação de Engenharia de Software**. Institute Of Electrical And Electronics Engineers Inc. Nova Jersey, v. 9, p. 103120-103131, 2021.

LUCKESI, C. C. **Avaliação da aprendizagem escolar**. São Paulo: Cortez, 2002.

LUPTON, E.. **O design como storytelling**. Osasco: Gustavo Gile, 2020. 160 p. Tradução de Design is storytelling.

MARTINI, F.; TIMMONS, M. J.; TALLITSCH, R. B. **Anatomia humana**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

MAZON, M. J. S. **TPACK (Conhecimento Pedagógico de Conteúdo Tecnológico): Relação com as diferentes gerações de professores de Matemática**. 2012. 124 f. Dissertação (Mestrado em Educação para Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2012.

MCKEE, R. **Story: substance, structure, style, and the principles of screen writing**. New York: Regan Books, 1997. Disponível em: https://ia600105.us.archive.org/16/items/RobertMcKeeStorypdf/Robert%20McKee%20-%20Story%20%28pdf%29_text.pdf. Acesso em: 03 jul. 2023.

MENEGUCCI, F.; SANTOS FILHO, A. G. O design do vestuário para proteção: fatores relevantes no projeto. In: MENEZES, M. S.; MOURA, M. **Design de Moda: reflexões no caminho da pesquisa**. Bauru: Editora Canal 6, 2013.

MENEZES, M. S.; SPAINE, P. A. A. Modelagem Plana Industrial do Vestuário: diretrizes para a indústria do vestuário e o ensino-aprendizado. In: **Projética**, Londrina, v. 1, n. 1, p. 82-100, dez. 2010. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/7737/6858> .Acesso em: 04 nov. 2022.

MILANEZ, T. L. **Método de corte sem cálculos: anatômico**. 24. ed. São Paulo: Loshi, s.d.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological pedagogical content knowledge: A

framework for teacher knowledge. In: **Teachers College Record**, v. 108, n. 6, 1017-1054, 2006. Disponível em: https://onezoneheights.pbworks.com/f/MISHRA_PUNYA.pdf. Acesso em 16 ago. 2024.

MORAN, J. Como transformar nossas escolas: Novas formas de ensinar a alunos sempre conectados. In: CARVALHO, M. (Org.) **Educação 3.0**: Novas perspectivas para o Ensino. CARVALHO, M.. Porto Alegre: Sinepe /Unisinos, 2017. p. 63-87.

MOURA FILHO, R. C. . **Avaliação da aprendizagem**: princípios e perspectivas. 1. ed. Iguatu/CE: Quipá Ed, 2023.

MURR, Caroline E.; FERRARI, Gabriel. **Entendendo e aplicando a gamificação**: o que é e para que serve, potencialidades e desafios [recurso eletrônico - ebook]. Florianópolis: UFSC: UAB, 2020. Disponível em:: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf> >. Acesso em: 22/12/2023.

MYM. 2023. Disponível em: <https://mym.fit> . Acesso em: 20 ago. 2023.

NAKAO, J. [Orelha do livro]. In: SABRÁ, Flávio (Org.). **Modelagem**: tecnologia em produção de vestuário. São Paulo: Estação da Letras e Cores, 2009.

NASCIMENTO, M. C. R. **O potencial dos livros móveis e pop-up através da engenharia do papel, do design e da ilustração**. 2022. 184 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2022. Disponível em: https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/55399/2/ULFBA_TES_MarianaRodriguesNascimento.pdf. Acesso em: 07 jan. 2024.

NERIS, R. C. D. C. **Método de design de jogos digitais educativos para uso no contexto escolar**. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação). - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-09012020-163930/publico/RaqueldeCastroDantasCavalcanteNeris.pdf>. Acesso em: 14 dez. 2023.

NETTO, S. P. As origens e o desenvolvimento da psicologia escolar. In: WECHSLER, S. M. (Org.). **Psicologia escolar**: Pesquisa, formação e prática. Campinas, Alínea, 2001. p. 21-38.

NICOLESCU, B. **O manifesto da transdisciplinaridade**. São Paulo: Triom, 1999.

NISHIDA, S. M. **Fisiologia muscular**. In: Curso de Fisiologia da UNESP, 2013, Botucatu – SP, Brasil. Material de Aula, p. 120-130, 2013.

NUNES, R. C.; ROCHA, M. A. V. O ensino de modelagem do vestuário na perspectiva do Design da Informação. In: **Achiote.Com**: Revista Eletrônica de Moda, v. 6, n. 2, p. 95-112, dez. 2018. Disponível em: <http://revista.fumec.br/index.php/achiote/article/view/6632>. Acesso em: 2 jul. 2022.

O GRANDE LIVRO DA COSTURA – Seleções do Reader's Digest. São Paulo, 1979.

"OLIVEIRA, D.S.; CASTAMAN, A.S. **Guia para uso do Storytelling em espaços educacionais na Educação Profissional e Tecnológica**. [eBook]., Porto Alegre:PROFEPT, 2020.

O'NASCIMENTO, R. **Roupas inteligentes**: combinando moda e tecnologia. São Paulo: SENAC, 2019.

OSORIO, L. **Modelagem**: Organização e Técnicas de Interpretação. Caxias do Sul: EDUCS, 2007.

PANÚNCIO-PINTO M. P.; TRONCON, L. E. A. Avaliação do estudante – aspectos gerais. *In: Medicina*, Ribeirão Preto, n. 47, c. 3, p. 314-323, nov. 2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/rmrp/article/view/86684>. Acesso em 08 jan. 2024.

PAPERT, S. **Constructionism versus instructionism**. 1980. Disponível em: http://www.papert.org/articles/const_inst/const_inst1.html . Acesso em: 17 fev. 2024.

PAPERT, S. **Logo**: computadores e educação. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PARISH, Pat. **Pattern Cutting**: The Architecture of Fashion. London: Fairchild Books, 2013.

PEREIRA, L. H. P. **Bioexpressão**: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X/Bapera, 2005.

PERKINS, D. **The Mind's Best Work**. Cambridge: Harvard University Press, 1981.

PERUCIA A. S., BERTHÊM A. C., BERTSCHINGER G. L. e MENEZES R. R. C. **Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos**: teoria e prática. São Paulo: Novatec Editora, 2005.

PIAGET, Jean. **A Epistemologia Genética**. Trad. Nathanael C. Caixeira. Petrópolis: Vozes, 1971.

PIMENTA, Selma Garrido e ANASTASIOU, Léa das Graças C. e CAVALLET, Valdo José. Docência no ensino superior: construindo caminhos. **Revista de Educação CEAP**, v. 10, n. 36, p. 103-113, 2002Tradução . Acesso em: 26 maio 2023.

PIRES, G. A. **Ensino híbrido na era digital**: a sala de aula invertida no processo de ensino-aprendizagem de modelagem do vestuário. 2022. 167 f. Tese (Doutorado) - Curso de Design, FAAC, Universidade Estadual de São Paulo, Bauru, 2022. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/235005>. Acesso em: 07 nov. 2022.

PUPO, R. T. **Inserção da prototipagem e fabricação digitais no processo de projeto: um novo desafio para o ensino de arquitetura**. Campinas, 2008. 237 f. Tese (Doutorado em Engenharia Civil) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo. Campinas, SP, 2009.

RAABE, A. GOMES, E. B. **Maker**: uma nova abordagem para tecnologia na educação.

In: **Revista Tecnologias na Educação**, n. 26, 2018. Disponível em: <http://tecedu.pro.br/wp-content/uploads/2018/09/Art1-vol.26-EdicaoTematicaVIII-Setembro2018.pdf>. Acesso em: 10/02/2024.

RADICETTI, E. **Revolução draft**. Disponível em: <https://www.draftmanequins.com.br/copia-pagina-inicial> . Acesso em: 04 nov. 2023.

REBOUL, O. **O que é aprender**. Coimbra: Livraria Almedina, 1982.

REDWOOD, B.; SCÖFFER, F.; GARRET, B. **The 3D Printing Handbook**: Technologies, design and applications. 3D Hubs B. V., 2017.

ROCHA, V. K. L; BITTENCOURT, I. M.; DESIDERIO, P. H.; SOBRINHO, C. A. Gerações e estilo de aprendizagem: um estudo com alunos de uma universidade pública em Alagoas. In: **E&G Economia e Gestão**, Belo Horizonte, v. 18, n. 50, Mai./Ago. 2018.

RODRIGUES, A. C. D.; FERREIRA, A. L. Os domínios da aprendizagem sob a perspectiva da taxonomia de Bloom e sua relação com a inteligência coletiva. In: SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, 25., 2022, São Paulo. **Anais [...]** . São Paulo: Feausp, 2022. p. 1-17. Disponível em: <https://submissao.semead.com.br/25semead/anais/arquivos/142.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2023.

RODRIGUES, G. L. Y.; KOCH, B. G. ANÁLISE DE TABELA DE FOLGAS PARA CALÇAS DO SEGMENTO FEMININO. In: 16º COLÓQUIO DE MODA, 16., 2021, Online. **Anais [...]** . Online: Colóquio de Moda, 2021. p. 1-15. Disponível em: <http://anais.abepem.org/get/2021/ANA%CC%81LISE%20DE%20TABELA%20DE%20FOLGAS%20PARA%20CALC%CC%A7AS%20DO%20SEGMENTO%20FEMININO.pdf>. Acesso em: 07 out. 2023.

SABRÁ, F.; SANTOS, C.; DINIS, P. **Estabelecendo uma metodologia para medição do corpo humano**. In: Colóquio de Moda, 4º, 2008, Novo Hamburgo. **Anais Colóquio de Moda**. 2008. Disponível em: <https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202008/42850.pdf>. Acesso em: 08 nov. 2023.

SABRÁ, F. **Modelagem**: tecnologia em produção de vestuário. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.

SADLER-SMITH, E. Learning styles: a holistic approach. In: **Journal Of European Industrial Training**. Inglaterra, p. 29-36. 1 out. 1996. Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Learning-styles%3A-a-holistic-approach-Sadler-Smith/d63abbaaf4ae1fd82f11eb49a2392e37c365c090> . Acesso em: 07 mar. 2023.

SANCHES, L. **Os moldes da moda**: Um estudo sobre o estado dos cursos de formação em moda no Brasil. 120 f. 2006. - UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUME- NAU – FURB, Blumenau, SC, Brasil, 2006. Disponível em: http://www.bc.furb.br/docs/TE/2006/309523_1_1.pdf. Acesso em: 08. Dez. 2022.

SANTIAGO, E. B. A. **Modelagem plana do vestuário: aplicação e experiências de design participativo**. 2021. 114 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2021. Disponível em: <https://tedebc.ufma.br/jspui/handle/tede/3366>. Acesso em: 12 set. 2022.

SANTIAGO, E. B. A.; NORONHA, R. G.; ZANDOMENEGHI, A. L.; OLIVEIRA, A.. Metodologias colaborativas do design para modelagem plana do vestuário. *In: Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 92–108, 2020. DOI: 10.5965/25944630422020092. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/17049>. Acesso em: 2 fev. 2024.

SANTOS, C. C. R. **Andragogia: Aprendendo a ensinar adultos**. 2006. Disponível em http://www.aedb.br/seget/arquivos/artigos10/402_ArtigoAndragogia.pdf. Acesso em 17 mai. 2023.

SEMESP. Sindicato da Mantenedora do Ensino Superior de São Paulo. Mulheres no ensino superior e no mercado de trabalho 2021.2023. Disponível em <https://www.semesp.org.br/wp-content/uploads/2023/03/levantamento-mulheres-ensino-superior-mercado-trabalho-2023-instituto-semesp.pdf>. Acesso em 12/12/2024.

SERVIÇO SOCIAL DA INDÚSTRIA (SESI). **Método Sesi- SP de modelagem plana e técnicas de costura**. São Paulo: Sesi, 2014.

SCHLEMMER, E.; BACKES, L. Metaversos: novos espaços para construção do conhecimento. *In: Rev. Diálogo Educ.* [online]. v. 8, n. 24, p. 519-532, 2008. ISSN 1981-416X.

SHREK. Direção: Andrew Adamson e Vicky Jenson. Produção de Jeffrey Katzenberg. Estados Unidos: DreamWorks Pictures, 2001. DVD.

SILVA, A. S. da *et al.* Tecnologias digitais via *breakout rooms*: contribuições para o aprendizado colaborativo e a competência na educação. *In: Informação em Pauta*, Fortaleza, v. 6, n. especial, p. 151-164, dez. 2021. DOI: 10.36517/2525-3468.ip.v6iespecial.2021.78042.151-164.

SILVA, E. M. S.; FRANÇA, S. V. A. MODPLAN: recurso educacional aberto como apoio ao processo de ensino e aprendizagem de Modelagem Plana. *In: Design e Tecnologia*, v. 7, n. 13, p. 18-34, 30 jun. 2017.

SILVA, L. K. R.; CARMO, W. V.; FURTADO, A. G. C.; SANTOS, C. F.; SOARES, N. R. M.; MARTELL, D. R. D. Jogos de tabuleiros: uma ferramenta facilitadora do processo de ensino aprendizagem de química. *In: Revista Arquivos Científicos (Immes)*, Macapá, v. 3, n. 2, p. 107-113, jan. 2020.

SILVEIRA, I. *et al.* **A formação dos profissionais do setor de modelagem do vestuário da região do Vale do Itajaí – SC**. Da Pesquisa, Florianópolis, v. 7, n. 9, p. 552-566, 30 out. 2018. Disponível em: <http://bit.ly/38XRxbj>. Acesso em: 13 nov. 2023.

SILVEIRA, I. **Modelo de gestão do conhecimento: capacitação da modelagem de Vestuário**. Florianópolis: UDESC, 2017.

SMITH, L. K. et al. **Cinesiologia Clínica de Brunnstrom**. 5. ed. São Paulo: Manole, 1997.

SPAINE, P. A. A. **Diretrizes para o ensino e construção da modelagem**: um processo híbrido. 200 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Estadual Paulista. Bauru, 2016.

SOUZA, B. P.; PEREIRA, A. C. Nem todo trajeto é reto: limites e possibilidades para a sensibilização dos estudantes de design de moda por meio do ensino de modelagem. *In: Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, Florianópolis, v. 4, n. 2, p. 11-29, jun. 2020. Disponível em: <http://bit.ly/3sC71cP>. Acesso em: 10 ago. 2023.

SOUZA, I. A. **Mettecmode**: método de criação em modelagem para configuração da forma no processo de desenvolvimento de produtos de moda. 2020. 158 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design, FAAC, Universidade Estadual de São Paulo, Bauru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/202187>. Acesso em: 12 mar. 2023.

SOUZA, Monique Caldas. In: COLÓQUIO DE MODA, 9º e 6º Internacional., 2013, Fortaleza. **Anais [...]**. Fortaleza: Abepem, 2013. p. 1-10. Disponível em: https://www.coloquiomoda.com.br/anais/Coloquio%20de%20Moda%20-%202013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO-ORAL/O-professor-de-design-de-moda-e-sua-atuacao-pedagogica-no-ensino-superior.pdf. Acesso em: 17 abr. 2023.

SOUZA, P. M. **A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda**. 2006. 113 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2006.

SOUZA, P. M. **Estratégias de construção para estruturas têxteis vestíveis**. 2013. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. 2013.

SOUZA, S. C. de. **Introdução à Tecnologia da Modelagem Industrial**. Rio de Janeiro: Senai/CETIQT, 1997.

SOUZA, E. S.; GOMES, I. C. As características das gerações na sala de aula / The characteristics of generations in the classroom. *In: Brazilian Journal of Development*, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 7895–7909, 2022. DOI: 10.34117/bjdv8n1-530. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/43472>. Acesso em: 24 mai. 2024.

SORCINELLI, P. (Org.). **Estudar Moda**: corpos, vestuários, estratégias. São Paulo: SENAC, 2008.

SULTANA, Foujia *et al.* E-portfolios and the development of students' reflective

thinking at a Hong Kong University. **Journal Of Computers In Education**. Alemanha, p. 277-294. 04 mar. 2020. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s40692-020-00157-6#citeas>. Acesso em: 22 maio 2023.

SUONO, C. T. O boneco articulado bidimensional como interface no processo de aprendizado do desenho de moda. In: COLOMBO, N (org.). **Diálogos entre moda, arte e cultura 2**. 2. ed. Ponta Grossa: Atena, 2019. p. 46-57. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/catalogo/download-post/28912>. Acesso em: 13 dez. 2023.

SWEETSER, P.; WYETH, P. Gameflow: A model for evaluating player enjoyment. In: **Games. Comput. Entertain.**, ACM, v. 3, n. 3, p. 3-3, 2005.

THEIS, M. R. **Criar, Desenhar e Modelar** — o desenvolvimento de conteúdo interativo para aprendizagem nos processos de design de moda. 2018. Dissertação (Mestrado) — Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade da Região de Joinville, Joinville, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/3F9I5zb>. Acesso em: 04 mai 2023.

THEIS, M. R.; MARDULA, E.; DÍAZ-MERINO, E. A. O ensino e aprendizagem da modelagem do vestuário: uma revisão sistemática de literatura. In: **Revista de Ensino em Artes, Moda e Design**, Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 1–29, 2023. DOI: 10.5965/25944630722023e3564. Disponível em: <https://periodicos.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/23564>. Acesso em: Ago. 2024.

TORRENTE, Javier et al. **Evaluation of Three Accessible Interfaces for Educational Point-and-Click Computer Games**. Journal Of Research And Practice In Information Technology. Austrália, p. 267-284. 19 jan. 2013.

TORRES, Vânia Luzia Tiedt; FORNO, Letícia; MASSUDA, Ely Mitie. **TAXONOMIA DE BLOOM**: um estudo sobre o conhecimento e o processo de aprendizagem. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE CONHECIMENTO E INOVAÇÃO, 13., 2021, Maringá. **TAXONOMIA DE BLOOM: UM ESTUDO SOBRE O CONHECIMENTO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM**. Maringá: Ufsc, 2021. p. 1-14. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/359701815_TAXONOMIA_DE_BLOOM_UM_ESTUDO SOBRE O CONHECIMENTO E O PROCESSO DE APRENDIZAGEM/fulltext/63d27282d7e5841e0bfb40bc/TAXONOMIA-DE-BLOOM-UM-ESTUDO-SOBRE-O-CONHECIMENTO-E-O-PROCESSO-DE-APREN . Acesso em 03 set.2023.

VALENTE, J. A. A sala de aula invertida e a possibilidade do ensino personalizado: uma experiência com a graduação em midialogia. In: BACICH, L.; MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

VENEZA, A. L. A. **A Motricidade Fina no Pré-Escolar e no Primeiro Ciclo do Ensino Básico**. 2020. 93 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Educação, Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra, 2020. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/323276714.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

VOLPATO, N. **Prototipagem rápida**. São Paulo: Edgard Blücher, 2007)

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

WANG, K. **Sobre Alvanon**. 2023. Disponível em: <https://alvanon.com> . Acesso em: 26 ago. 2023.

WASEM, G. T. **O movimento maker e a aprendizagem criativa**: um gatilho para o desenvolvimento de autonomia e criatividade no ensino médio. 151 f. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal do Rio Grande, Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Exatas, Santo Antônio da Patrulha/RS, 2021.

WATKINS, P. **Garment pattern design and confort**. In: SONG, Guowen. Improvind Comfort inclothing. Woodhead Publishing Limited, 2011. p.245-277.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WINIFRED, A. **Modelagem plana para moda feminina**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

WEBER, P. C. N.. **METODOLOGIA PARA O ENSINO DA MODELAGEM DE VESTUÁRIO COM USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**. 2020. 145 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design de Vestuário e Moda, Universidade Estadual de Santa Catarina, Florianópolis, 2020. Disponível em: [https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/9601/Patr cia Cristina Nienov Weber Disserta o 16184234184228 9601.pdf](https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/9601/Patr%20cia%20Cristina%20Nienov%20Weber%20Disserta%20o%2016184234184228%209601.pdf) . Acesso em: 04 set. 2022.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed,2002.

ZANINELLI, Thais; CALDEIRA, Giseli; DE SOUZA FONSECA, Diego Leonardo. Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das Bibliotecas Universitárias. Brazilian Journal of Information Science: research trends, Marília, SP, v. 16, p. e02143, 2022. DOI: 10.36311/1981-1640.2022.v16.e02143. Disponível em: <https://revistas.marilia.unesp.br/index.php/bjis/article/view/12991> Acesso em: 09 jun.2024.

APÊNDICE A – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



APRENDER FAZENDO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE MODELAGEM DO VESTUÁRIO

Pesquisadora: Vanessa Mayumi Io | Orientadora: Prof. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

Número do CAAB: 64586722.3.0000.5663 | Parecer aprovado nº 5.878.688

Você está sendo convidado a participar como voluntário de um estudo. Este documento, chamado Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, visa assegurar seus direitos e deveres como participante e é elaborado em duas vias, uma que deverá ficar com você e outra com o pesquisador. Por favor, leia com atenção e calma, aproveitando para esclarecer suas dúvidas. Se houver perguntas antes ou mesmo depois de assiná-lo, você poderá esclarecê-las com o pesquisador. Se preferir, pode levar para casa e consultar seus familiares ou outras pessoas antes de decidir participar. Se você não quiser participar ou retirar sua autorização, a qualquer momento, não haverá nenhum tipo de penalização ou prejuízo.

Justificativa e objetivos

Nas últimas décadas, muitas pesquisas científicas nas áreas do Design de Moda têm investigado metodologias de ensino-aprendizagem na busca do aperfeiçoamento da prática didático-pedagógica do docente. A atividade de lecionar exige do professor não apenas o conhecimento técnico e teórico em determinada disciplina, mas também conhecimentos metodológicos educacionais que possam contribuir de forma significativa para essa transmissão dos ensinamentos.

Uma das áreas do Design de Moda em que os discentes mais apresentam dificuldades é a modelagem do vestuário. Isso ocorre pelo fato de que a compreensão dessa temática envolve conhecimentos multidisciplinares, como, por exemplo, em ergonomia, antropometria e geometria.

Além disso, ainda existe muita influência decorrente do método tradicional de ensino, no qual o docente transmite o conteúdo e os alunos apenas recebem as informações, mantendo uma postura passiva em sala de aula.

Posto isso, o objetivo da presente pesquisa é desenvolver uma método pautado no desenvolvimento de ferramentas e recursos na construção de conhecimento do discente na disciplina de Modelagem do Vestuário pautado no movimento *maker* utilizando do método aprender fazendo.

Procedimentos

Participando do estudo você está sendo convidado a:

Preenchimento de questionários, gravação de todas as atividades com áudio e vídeo, atividades realizadas com quatro horas de duração em cada encontro a ser realizado no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Campus Passos com atividades práticas e teóricas relacionadas a presente pesquisa.

Desconfortos e riscos

Você não deve participar deste estudo se:

Não tiver disponibilidade de participação de quatro (4) horas para participação do estudo. O participante pode sentir algum desconforto ao responder determinadas questões. Desta forma, caso não queira, pode optar por não responder as perguntas que considerar desconfortáveis. Todas as informações adquiridas permanecerão anônimas durante todo o processo de coleta e análise de dados.

Benefícios

Os benefícios esperados com a realização da pesquisa são:

Experiência no método aprender fazendo e auxílio aos docentes de modelagem do vestuário em uma nova prática de ensino aprendizagem. Aquisição de conhecimentos básicos de modelagem do vestuário de forma lúdica.

Oportunidade de aplicar o método em outras disciplinas contribuindo aos discentes na aquisição de conhecimentos.

Acompanhamento e assistência

A pesquisadora responsável, bem como o CEP estão disponíveis, caso o participante tenha alguma dúvida durante e posterior a pesquisa.

Sigilo e privacidade

Você tem a garantia de que sua identidade será mantida em sigilo e nenhuma informação será dada a outras pessoas que não façam parte da equipe de pesquisadores. Na divulgação dos resultados desse estudo, seu nome ou qualquer outra forma de identificá-lo não será divulgada.

Custo/reembolso para o participante

A sua participação não implica em nenhum tipo de custo e/ou reembolso.

Garantias ao participante

A qualquer momento o(a) senhor(a) poderá ter acesso às informações sobre a pesquisa, seus procedimentos, riscos e benefícios, inclusive tirar dúvidas pelos telefones/endereços abaixo citados. A participação é voluntária, e o(a) senhor(a) poderá retirar o consentimento a qualquer momento e, portanto, pode deixar de participar do estudo, sem acarretar prejuízos. Os resultados obtidos serão divulgados em revistas, eventos científicos ou na tese.

Contato

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com Vanessa Mayumi Ito,
UNESP - Rua Engenheiro Luiz Carijo Coube, nº 14-01 Bauru/SP
Telefone: (11)98082-4341
IFSULDEMINAS - Rua da Penha, 290 - Bairro Penha II CEP 37903-070 - Passos/MG

E-mail: vanessa.mayumi@ifsuldeminas.edu.br.

Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação no estudo, você poderá entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (SEP) UNESP – FAAC – FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO FAAC
Rua Engenheiro Luiz Carijó Coube, nº 14-01 e-mail: sta.faac@unesp.br

Declaração de Consentimento

Eu, _____, RG: _____,
 declaro que li as informações contidas neste documento, fui devidamente informado(a) pelo(a)
 pesquisadora Vanessa Mayumi Ito, RG:32.985.644-3, sobre os procedimentos que serão
 utilizados, riscos e desconfortos, benefícios, custo/reembolso dos participantes, confidencialidade
 da pesquisa e garantias do participante.
 Declaro ainda que recebi uma via deste Termo de Consentimento.

Assinatura partecipante

Responsabilidade da pesquisadora

Asseguro ter cumprido as exigências da resolução 466/2012 CNS/MS e complementares na elaboração do protocolo e na obtenção deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido. Asseguo, também, ter explicado e fornecido uma cópia deste documento ao participante. Informo que o estudo foi aprovado pelo CEP perante o qual o projeto foi apresentado. Comprometo-me a utilizar o material e os dados obtidos nesta pesquisa exclusivamente para as finalidades pre- vistas neste documento ou conforme o consentimento dado pelo participante.

Vanessa Mayumi Ito
(Pesquisadora)

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO EXPLORATÓRIO VIRTUAL

QUESTIONÁRIO EXPLORATÓRIO VIRTUAL

APRENDER FAZENDO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE MODELAGEM DO VESTUÁRIO

Pesquisadora: Vanessa Mayumi Ito | Orientadora: Profª. Dra. Marizilda dos Santos Menezes

Número do CAAE: 64586722.3.0000.5663 | Parecer aprovado nº 5.878.688

Identificação do participante

Nome: _____
Data de nascimento: _____ E-mail: _____
Naturalidade: _____ Sexo: _____
Profissão: _____ Período do curso: _____
Instituição: _____

Informações de modelagem e tecnologia

01- Tem facilidade com recursos digitais? (computador, celular, tablet...)

() SIM () NÃO () NÃO SEI

02- Assinale o sentimento de acordo com a pergunta, onde:



1. MUITO TRISTE/
IRRITADO



2. TRISTE/
INSATISFEITO



3. INDIFERENTE



4. FELIZ



5. MUITO FELIZ

A) Como você se sente em relação ao conteúdo de modelagem do vestuário?



()



()



()



()



()

B) Como você se sente em relação a diversão nos conteúdos da disciplina?



()



()



()



()



()

C) Qual o seu sentimento em relação a COMPREENSÃO do diagrama base em modelagem do vestuário?



()



()



()



()



()

D) Qual seu sentimento ao pensar na CONSTRUÇÃO de diagramas base em modelagem BIDIMENSIONAL?



()



()



()



()



()

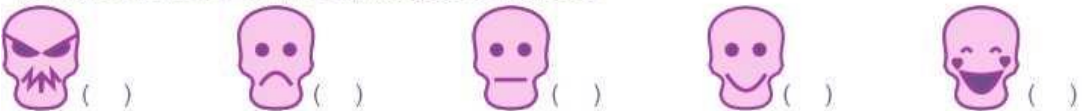
E) Qual seu sentimento ao pensar na CONSTRUÇÃO de diagramas base em modelagem TRIDIMENSIONAL?



F) Qual seu sentimento nas aula de modelagem PRÁTICAS, ou seja nas atividades que você está realizando atividades "mão na massa"



G) Qual seu sentimento nas aulas de modelagem TEÓRICAS, ou seja, nas aulas que você está realizando leituras e ouvindo explicações do professor



H) Qual seu sentimento nas aulas de modelagem HÍBRIDAS, ou seja, nas quais que você está realizando leituras ou ouvindo explicações do professor juntamente com atividades "mão na massa"?



3) Para você qual a importância da Modelagem do Vestuário para o designer de moda?

- () Extrema importância () Muito importante () Importante
() nenhuma importância () Pouco importante () Não sei responder

4) Você acha que a inserção de materiais e aulas mais lúdicas (com brincadeiras e jogos) tornariam a disciplina mais interessante e facilitaria a compreensão de modelagem?

- () Concordo totalmente () Concordo () Indiferente
() Discordo () Discordo totalmente () Não sei responder

5) Dentre os conhecimentos básicos de modelagem do vestuário, assinale os que você compreende que tem maior importância no aprendizado.

- ☐ Ergonomia ☐ Cinestologia ☐ Passo a passo em construção de modelagem ☐ Corpo
☐ Modelagem bidimensional ☐ Modelagem tridimensional ☐ Tabela de medidas ☐ Anatomia
☐ Leitura de textos acadêmicos ☐ Usabilidade ☐ Vestibilidade ☐ Matemática ☐ Geometria
☐ Tecnologias ☐ Interdisciplinaridade ☐ Impressão 3D ☐ Construção avatar

6) Da pergunta anterior teve algum que você não tinha conhecimento?? Se sim cite aqui

07) Em relação as coisas que te faz feliz, assinale a alternativa que traz e te lembre desse sentimento

- ☐ Livro físico ☐ Livro digital ☐ Jogo de celular ☐ Jogo de computador ☐ Jogo de tabuleiro
☐ Quebra Cabeça ☐ Montagem de Lego® ☐ Inteligência Artificial ☐ Massinha de modelar
☐ Atividades manuais ☐ Atividades digitais ☐ Vestibilidade ☐ Música ☐ Tecnologia

08) Em relação a Modelagem do Vestuário, selecione as palavras que mais se relacionam diante de seu aprendizado

- ☐ Difícil ☐ Divertido ☐ Estressante ☐ Cansativo
☐ Chato ☐ Desinteressante ☐ Interessante ☐ Alegria
☐ Raiva ☐ Confuso ☐ Engraçado ☐ Entediante

09) Selecione a imagem que mais te agrada pensando em aprendizagem com recursos de tecnologias digitais



☐ Nenhuma delas

10) Selecione as imagens que representem maior interesse e satisfação para vocês



Informações das imagens individuais

11) Assinale seu sentimento em relação as imagens de acordo com a métrica abaixo:



1. MUITO TRISTE/
IRRITADO



2. TRISTE/
INSATISFEITO



3. INDIFERENTE

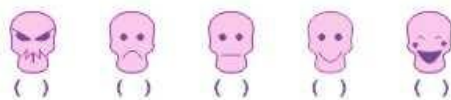
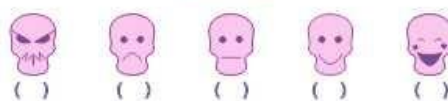
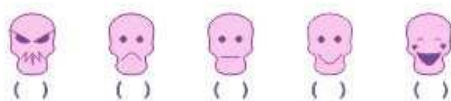


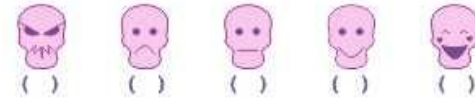
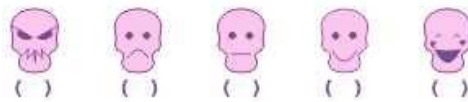
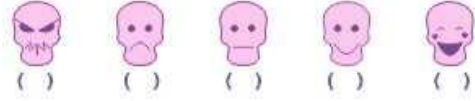
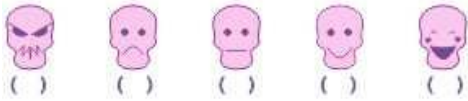
4. FELIZ



5. MUITO FELIZ







APÊNDICE C- FICHA ANTROPOMÉTRICA

NOME _____		A2 - ESTATURA _____	MODELISTA _____
		DATA: ____ / ____ / ____	

PERÍMETRO

A5 CABEÇA _____

A7 PESCOÇO _____

A8 BUSTO _____

A9 SOB BUSTO _____

A12 BRAÇO _____

A13 COTOVELO _____

A14 MÃO FECHADA _____

A15 PUNHO _____

A22 CINTURA _____

A23 QUADRIL ALTO _____

A24 QUADRIL _____

A29 COXA _____

A30 PONTO MÉDIO COXA _____

A31 JOELHO _____

A32 PANTURRILHA _____

A33 TORNOZELO _____

COMPRIMENTO

A16 BRAÇO _____

A17 POSTERIOR OMBRO A OMBRO _____

A18 ENTRE AXILAS ANTERIOR _____

A19 ENTRE AXILAS POSTERIOR _____

A24 ENTRE PAPILAS MAMÁRIAS _____

EXTENSÃO

A20 POSTERIOR CORPO _____

A21 ANTERIOR CORPO _____

A25 CINTURA À QUADRIL _____

A26 TOTAL CINTURA, Pelve ANTERIOR E POSTERIOR EM PÉ _____

A28 TOTAL DO TRONCO _____

ALTURA

A11 INCISURA JUGULAR À PAPILA MAMÁRIA _____

A3 OMBRO AO SOLO _____

A4 CINTURA AO SOLO _____

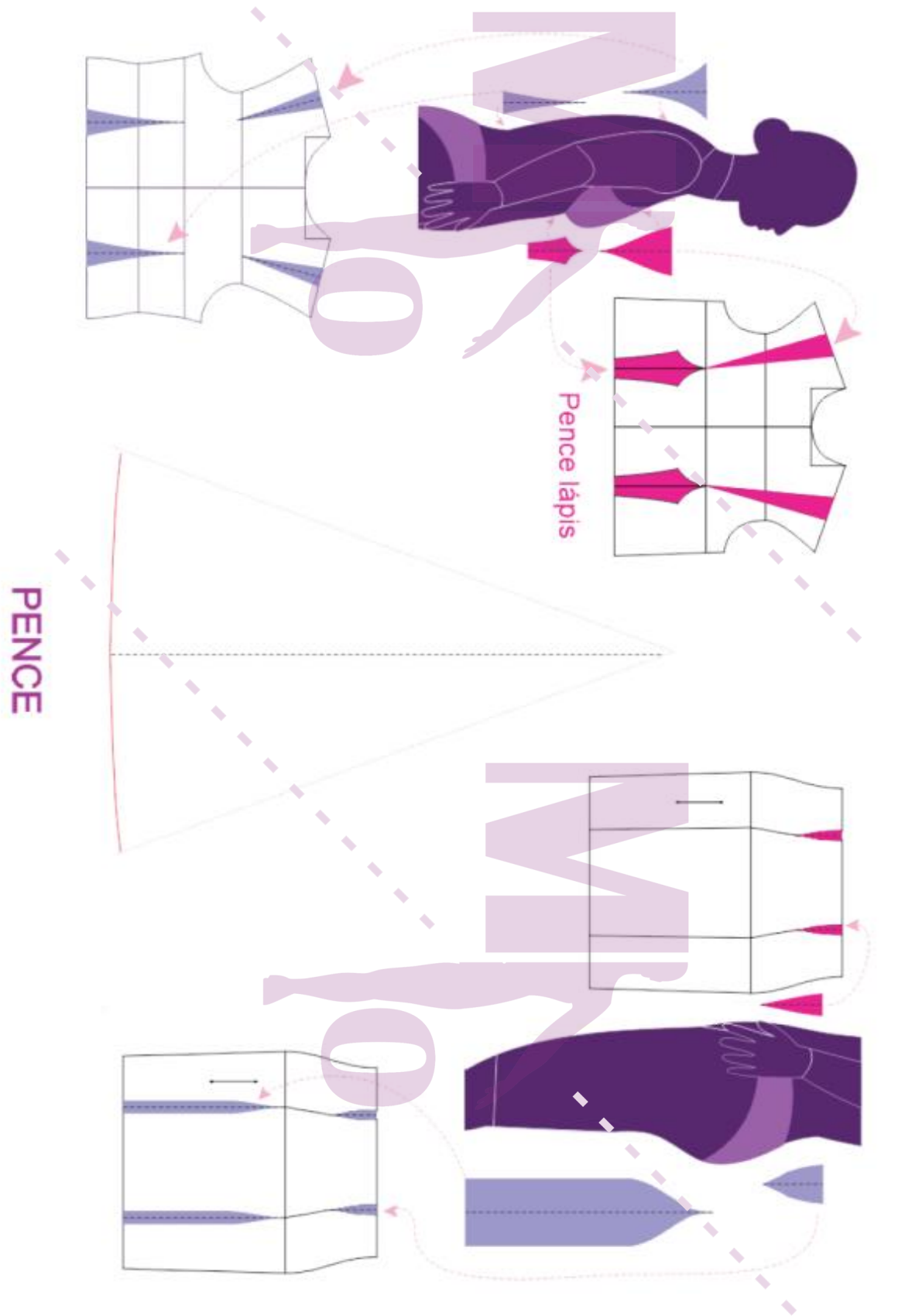
A27 APOIO REGIÃO GLÚTEA À CINTURA _____

A34 CINTURA A PATELA _____

A35 ENTREPERNAS _____

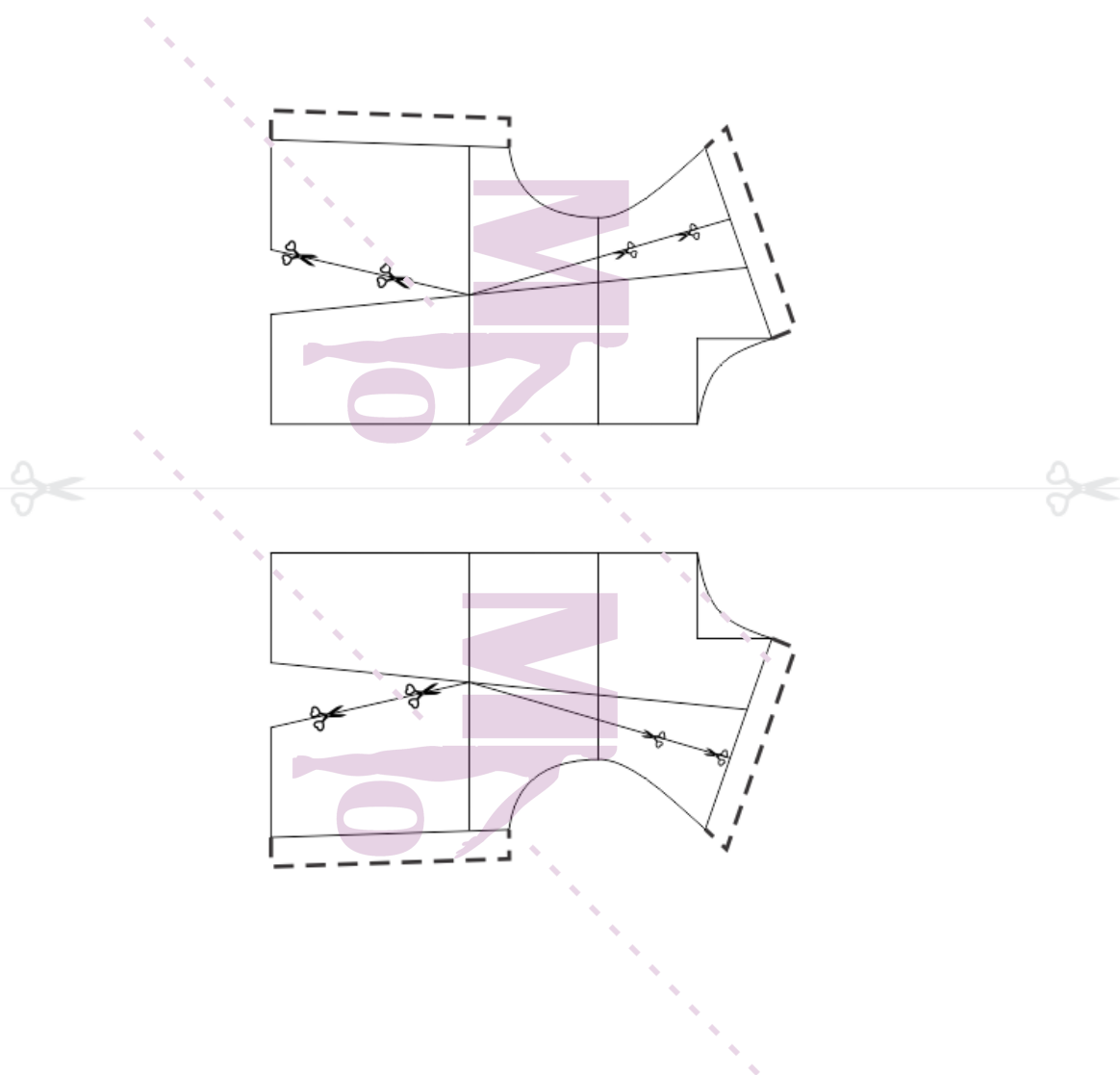
Diagrama de uma mulher grávida em pé.

APÊNDICE D – MATERIAL POP UP DE PENCE



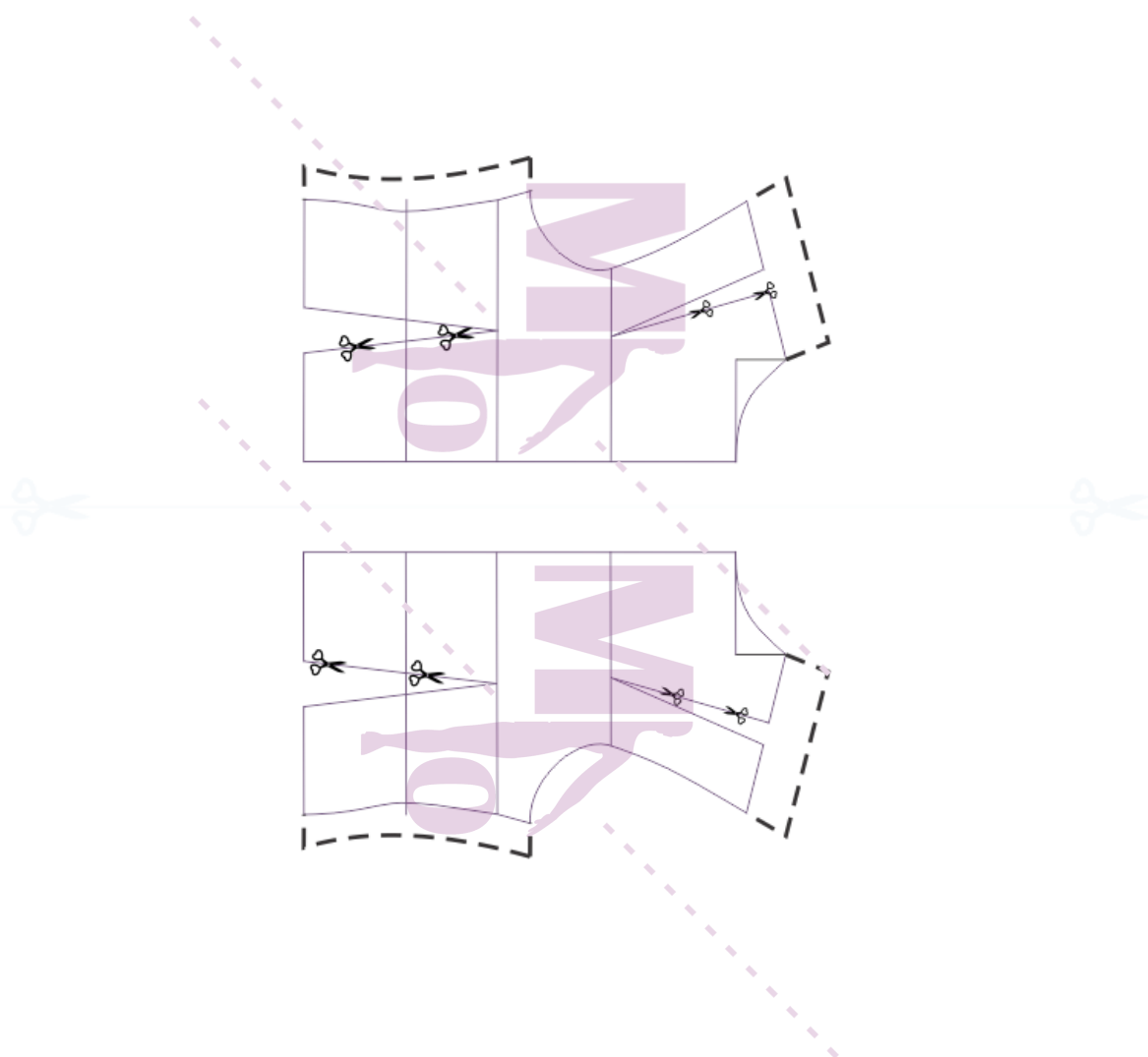
APÊNDICE E

FRENTE



1

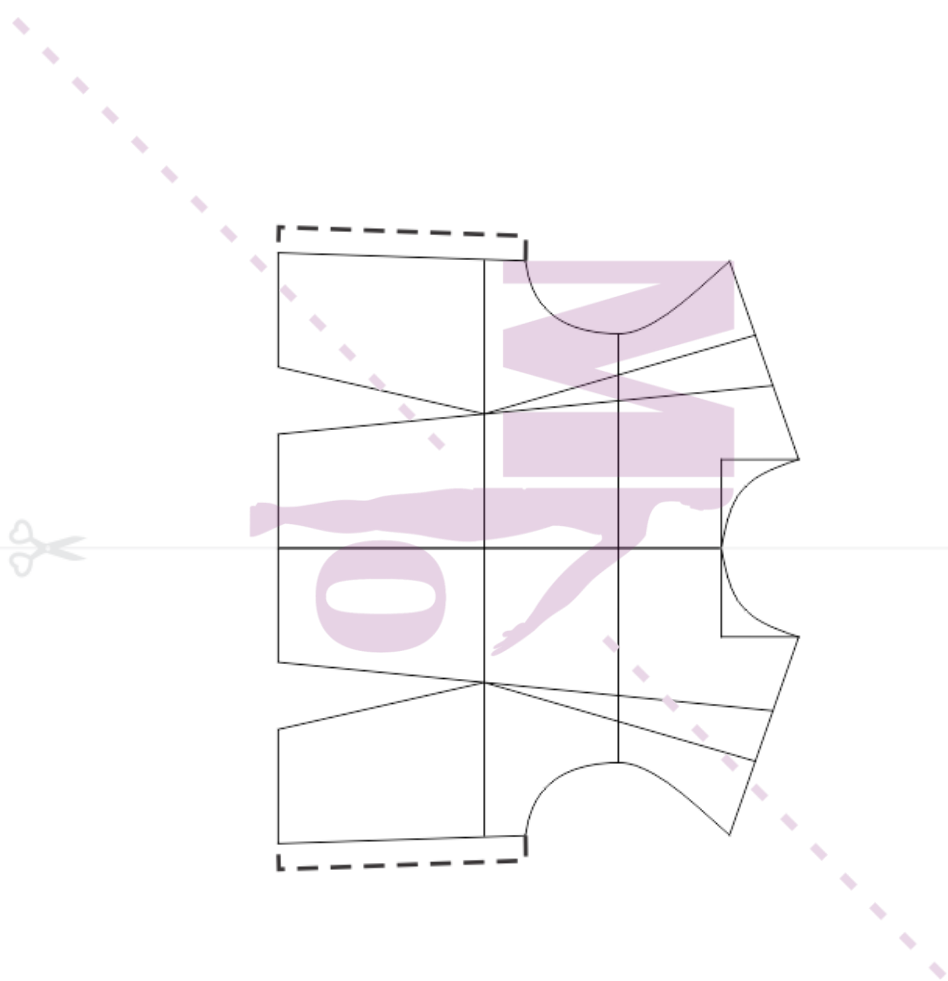
COSTAS



1

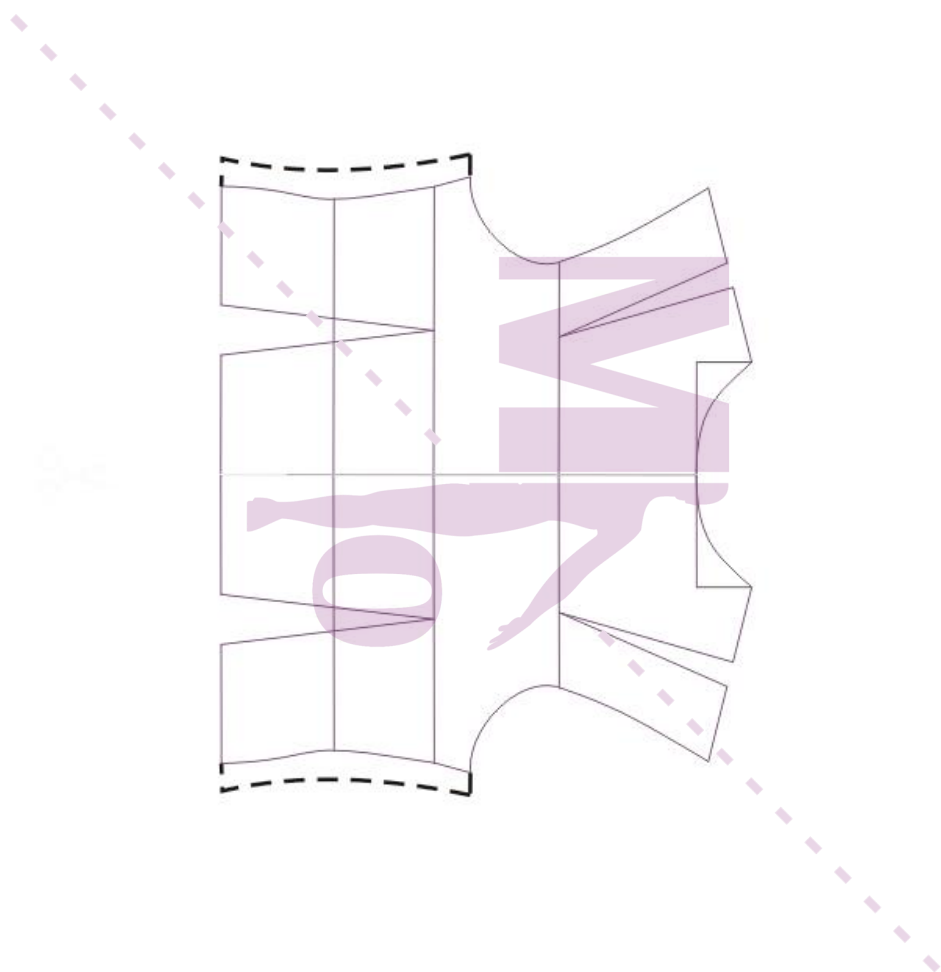
FRENTE

2



COSTAS

2

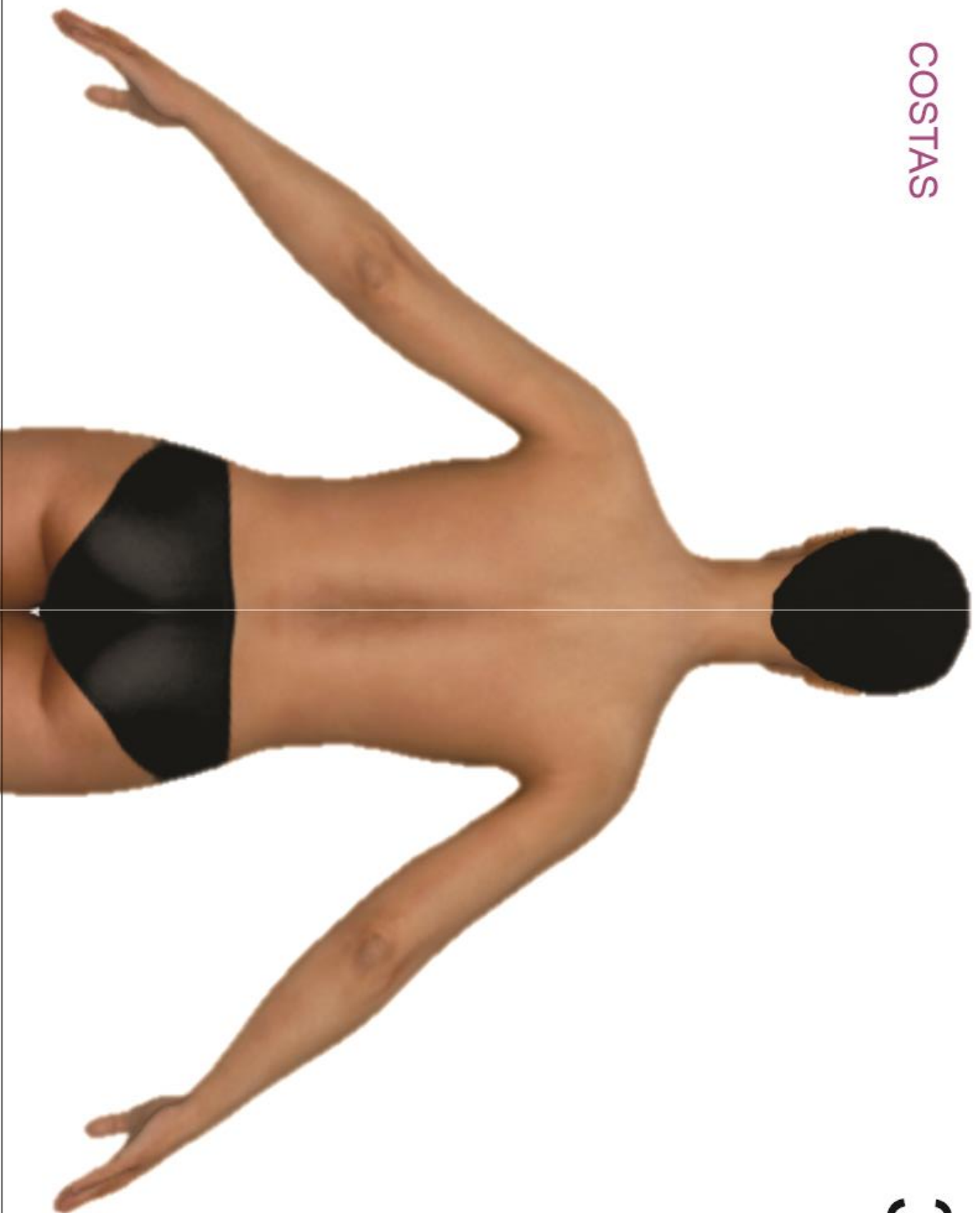


FRENTE



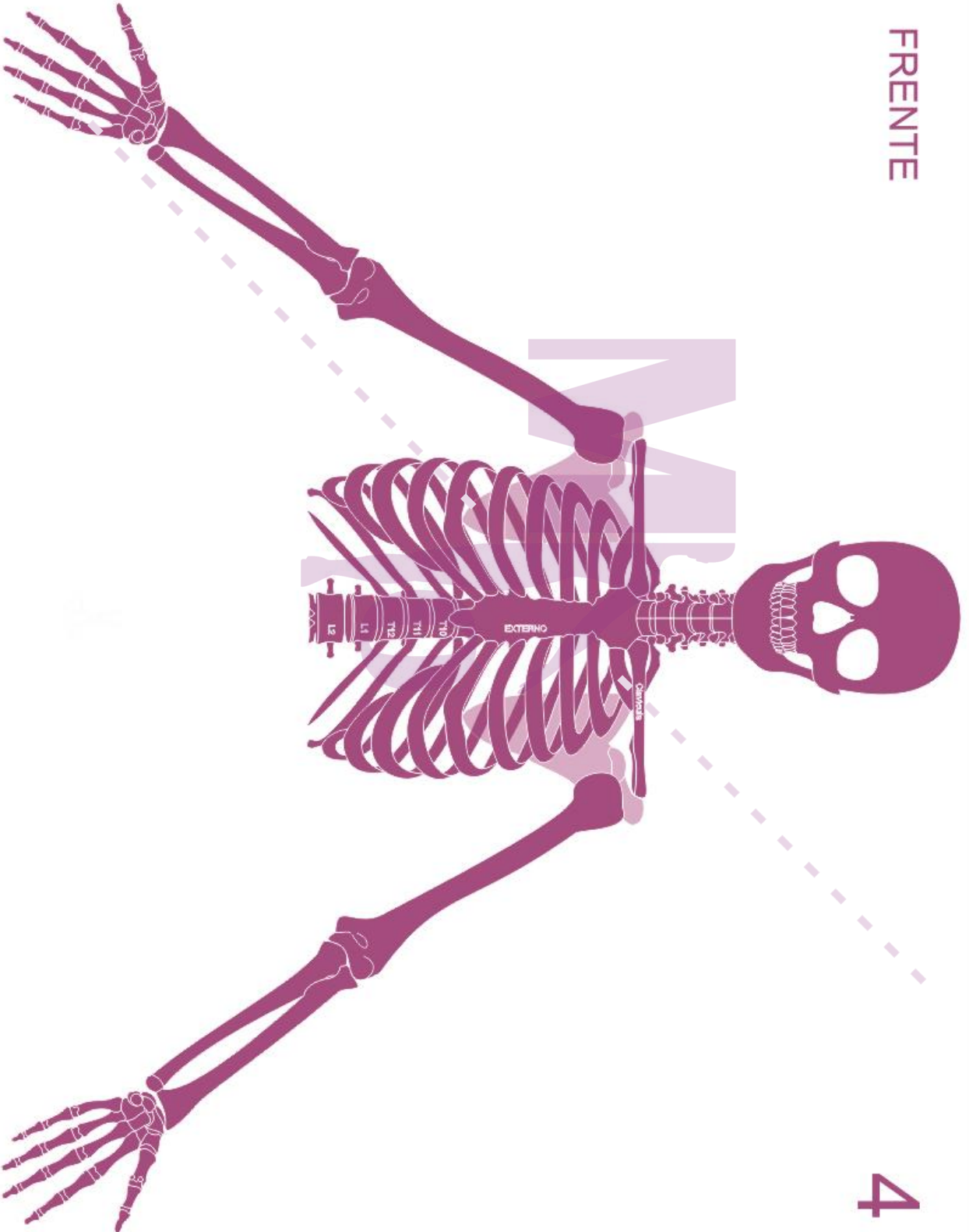
3

COSTAS

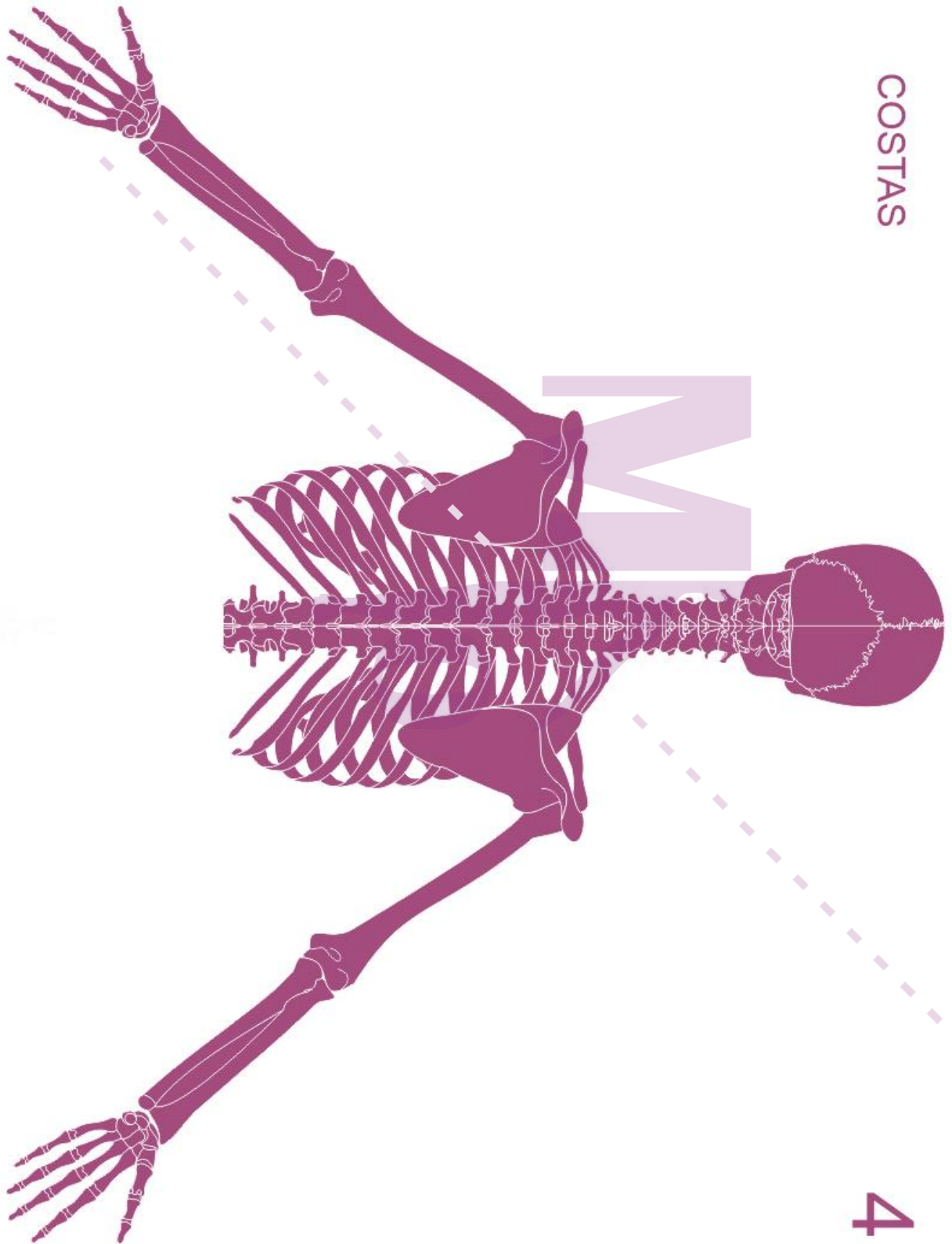


3

FRENTE



COSTAS



4

ANTERIOR
LINHA E PONTOS
REFERÊNCIA

Linha encontro pescoço com ombro

Linha incisura jugular/ fúrcula externa

INCISURA JUGULAR

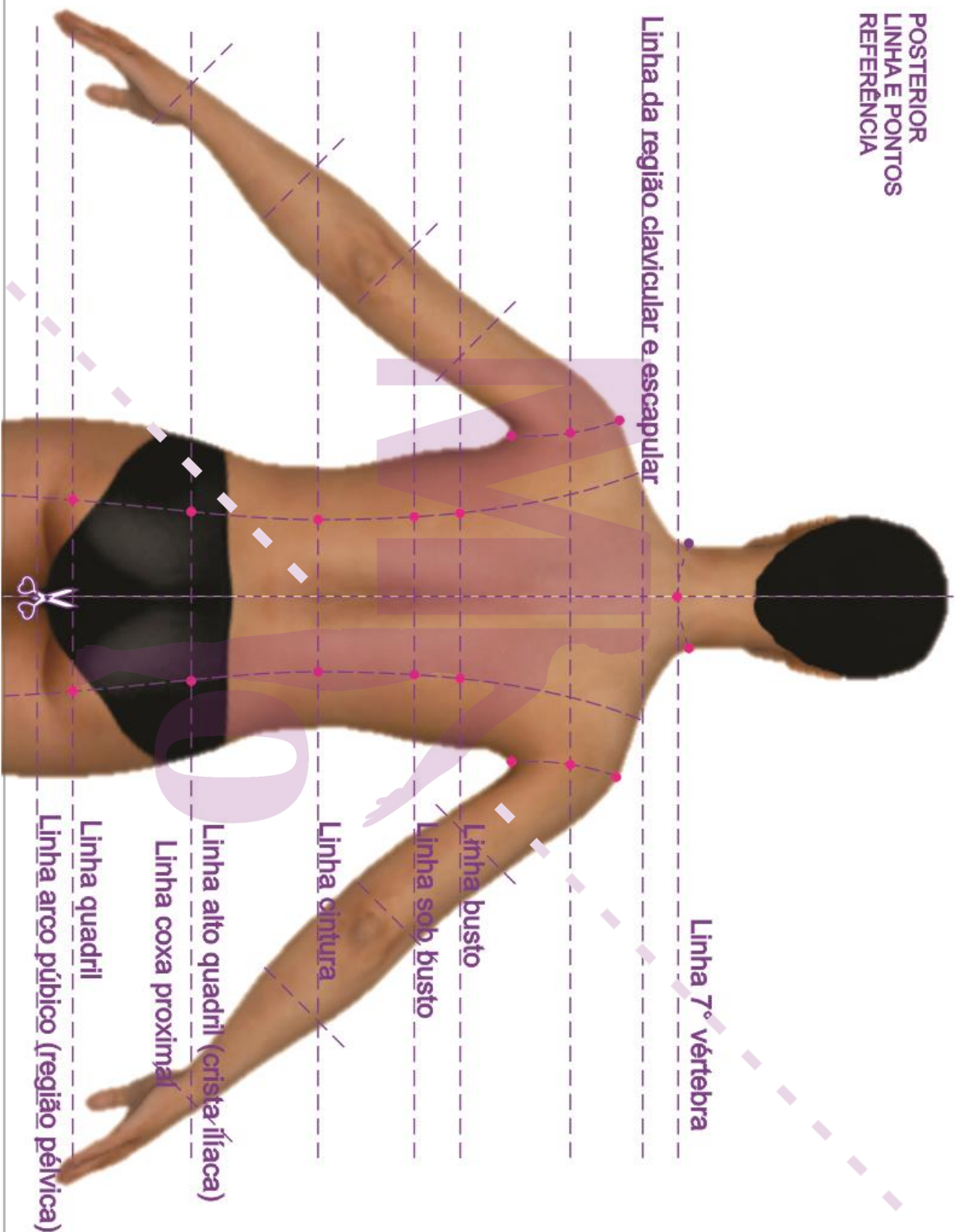
INCISURA JUGULAR

PLANO SAGITAL

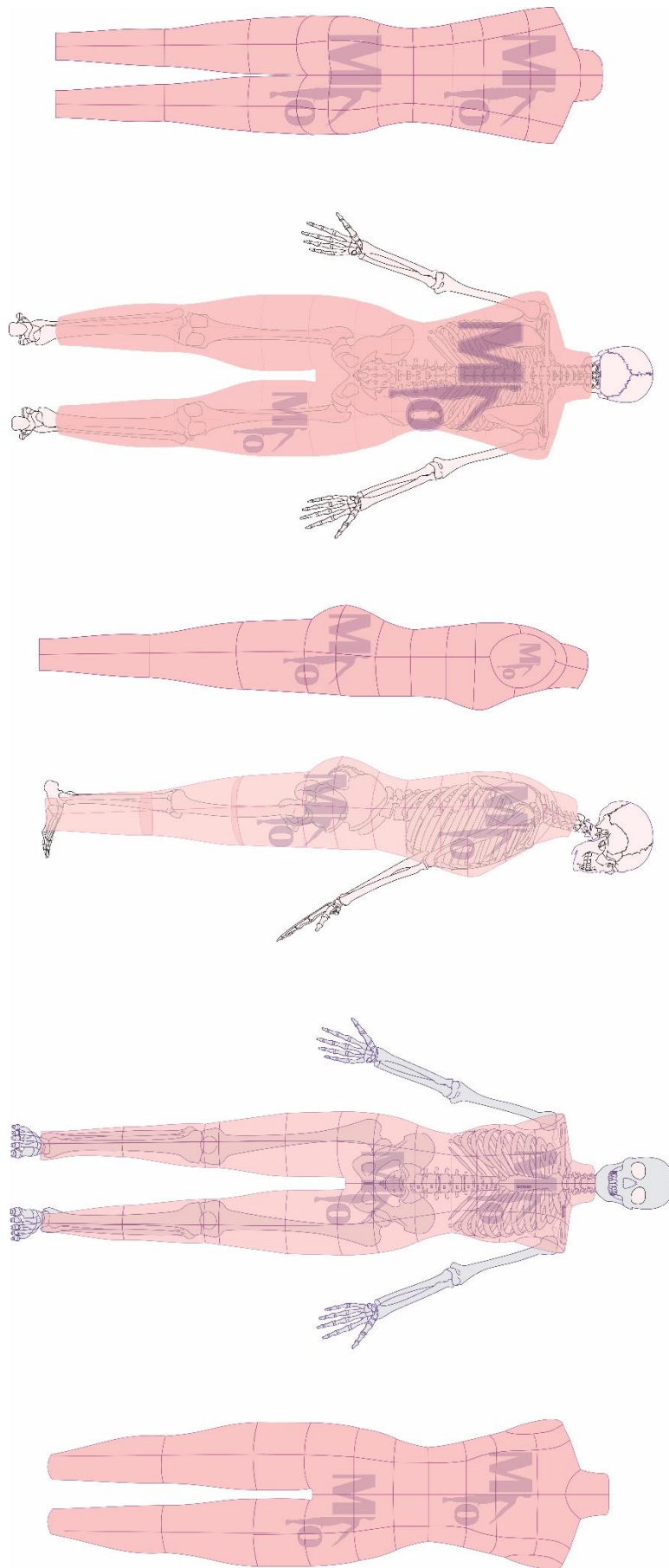
PLANO TRANSVERSO

PLANO TRANSVERSO

POSTERIOR
LINHA E PONTOS
REFERÊNCIA



APÊNDICE F



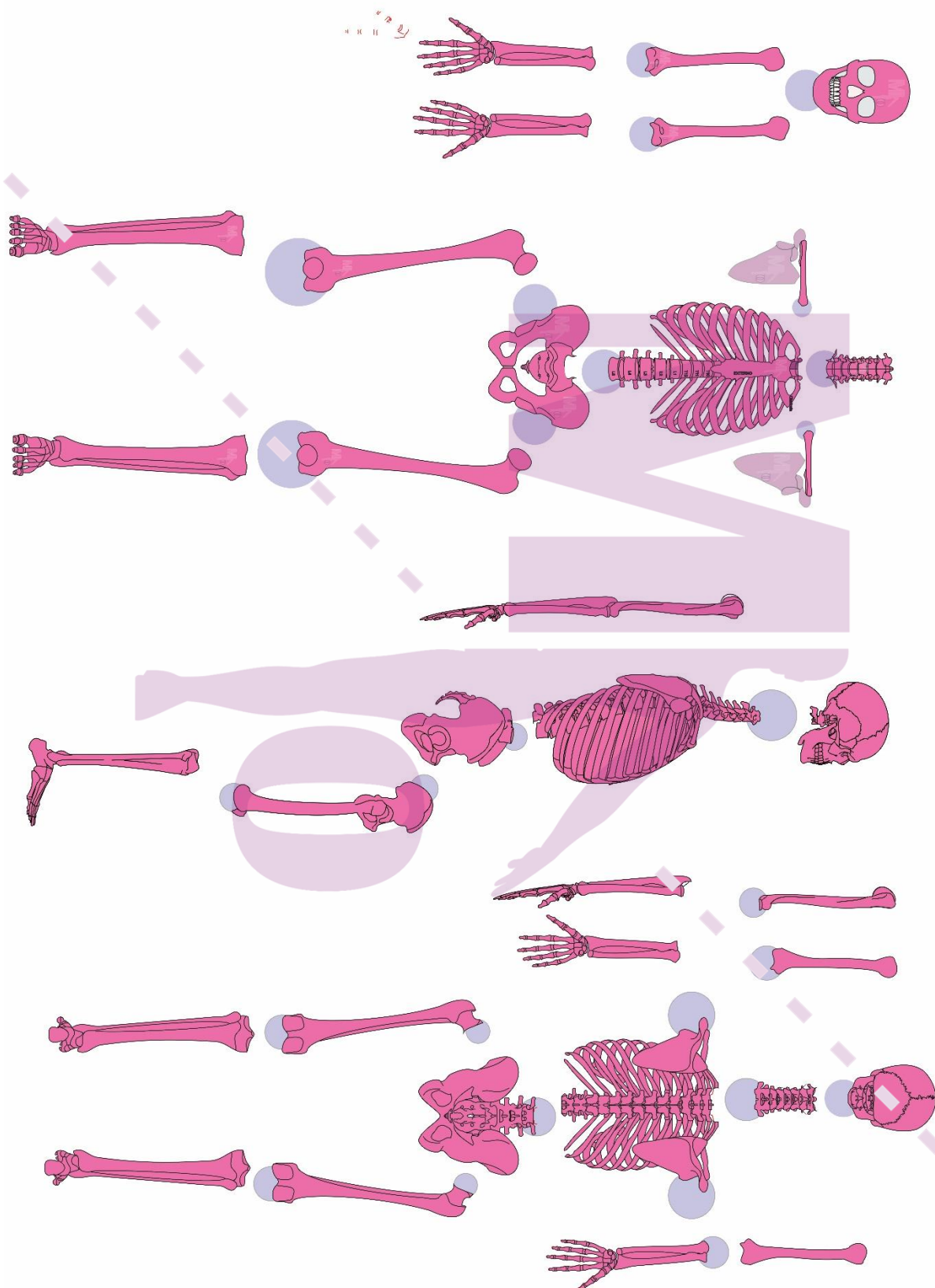
1



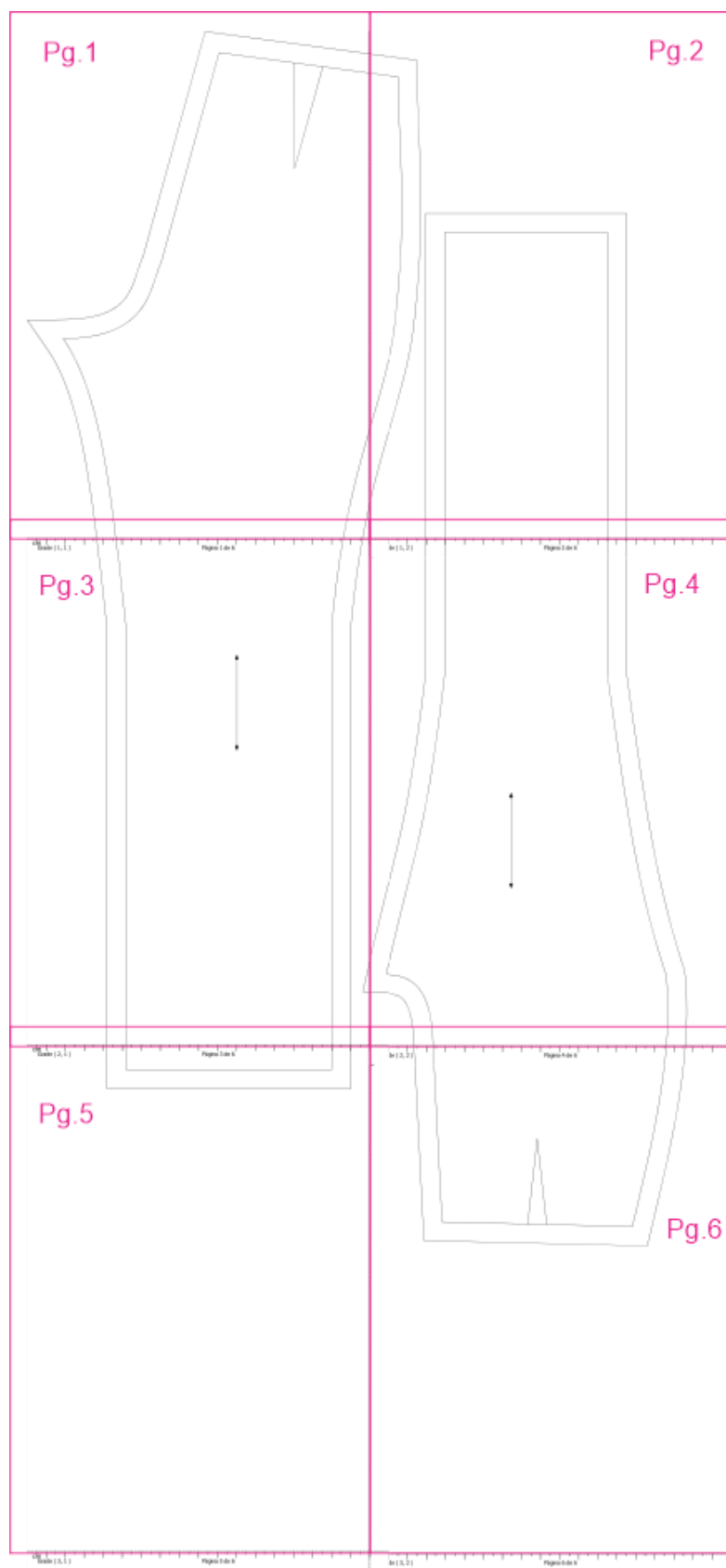
RECORTAR

2

Fixar com bailarina de fixação / pontos de costura/ que possibilitem a movimentação



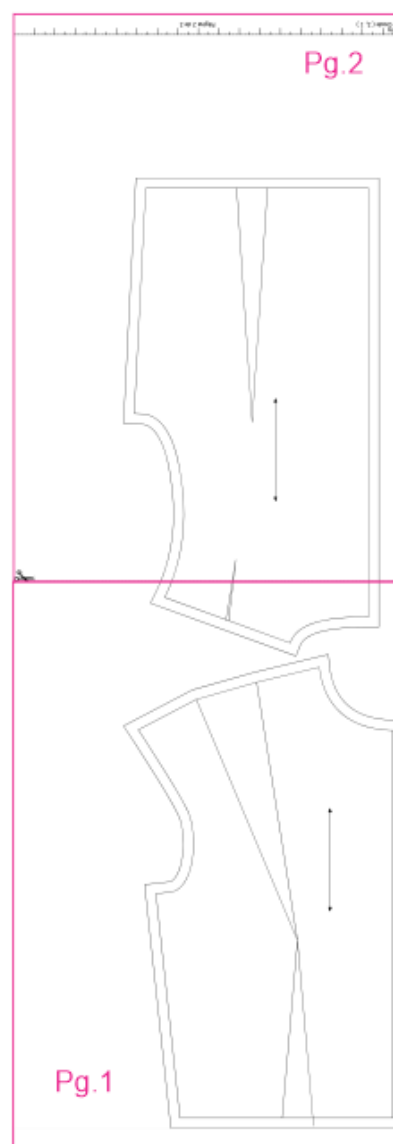
APÊNDICE G

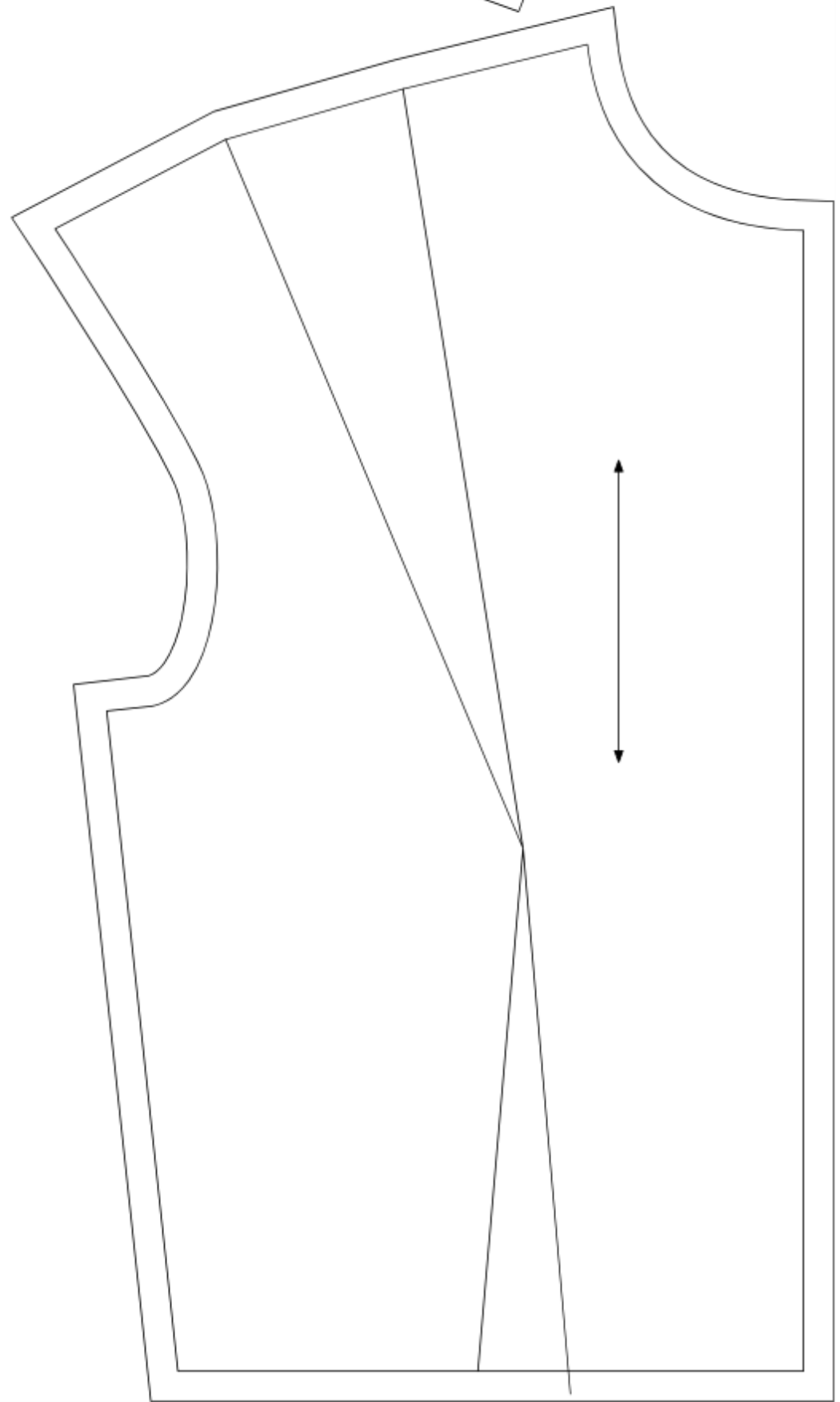


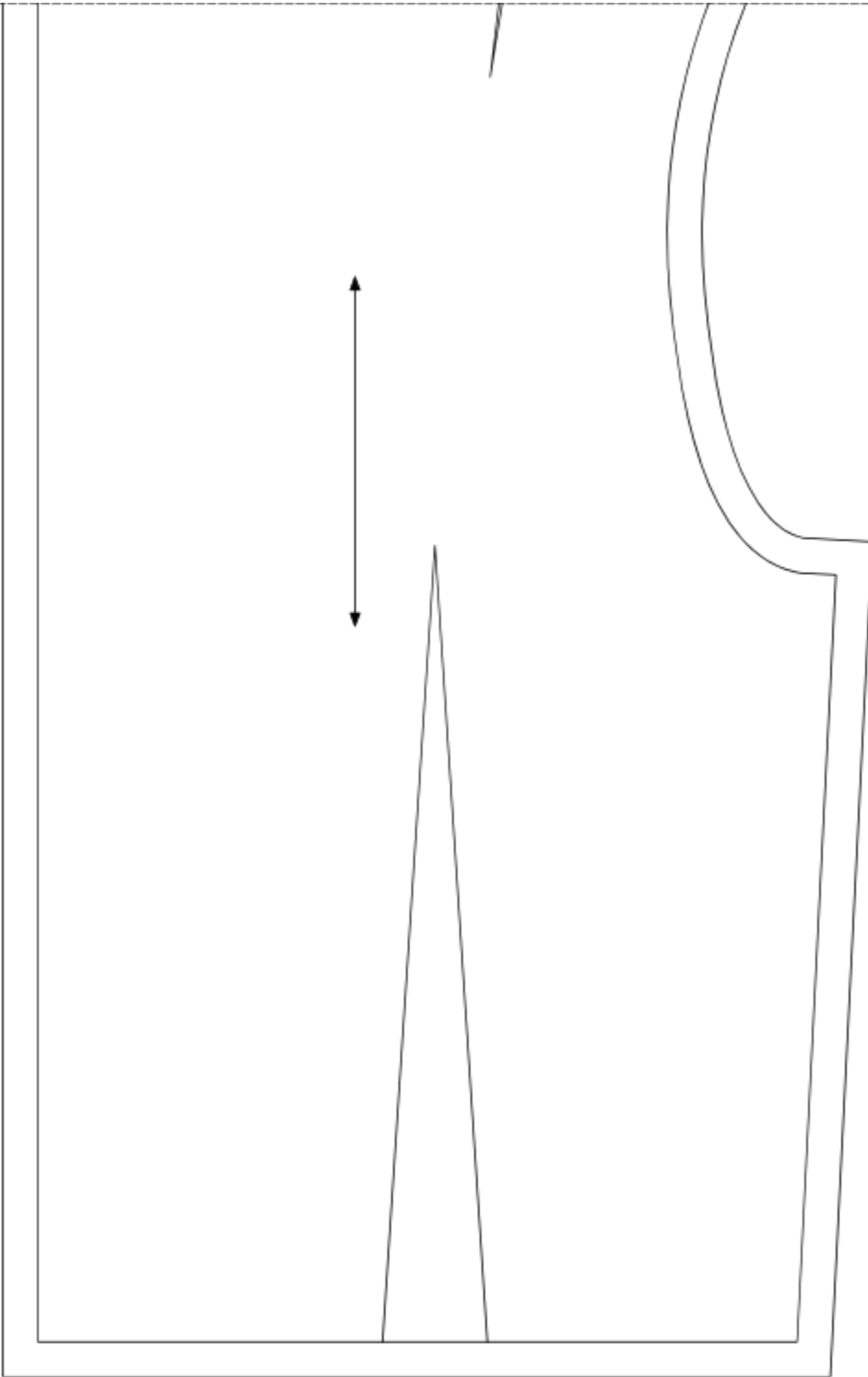
Método Berg(2017)

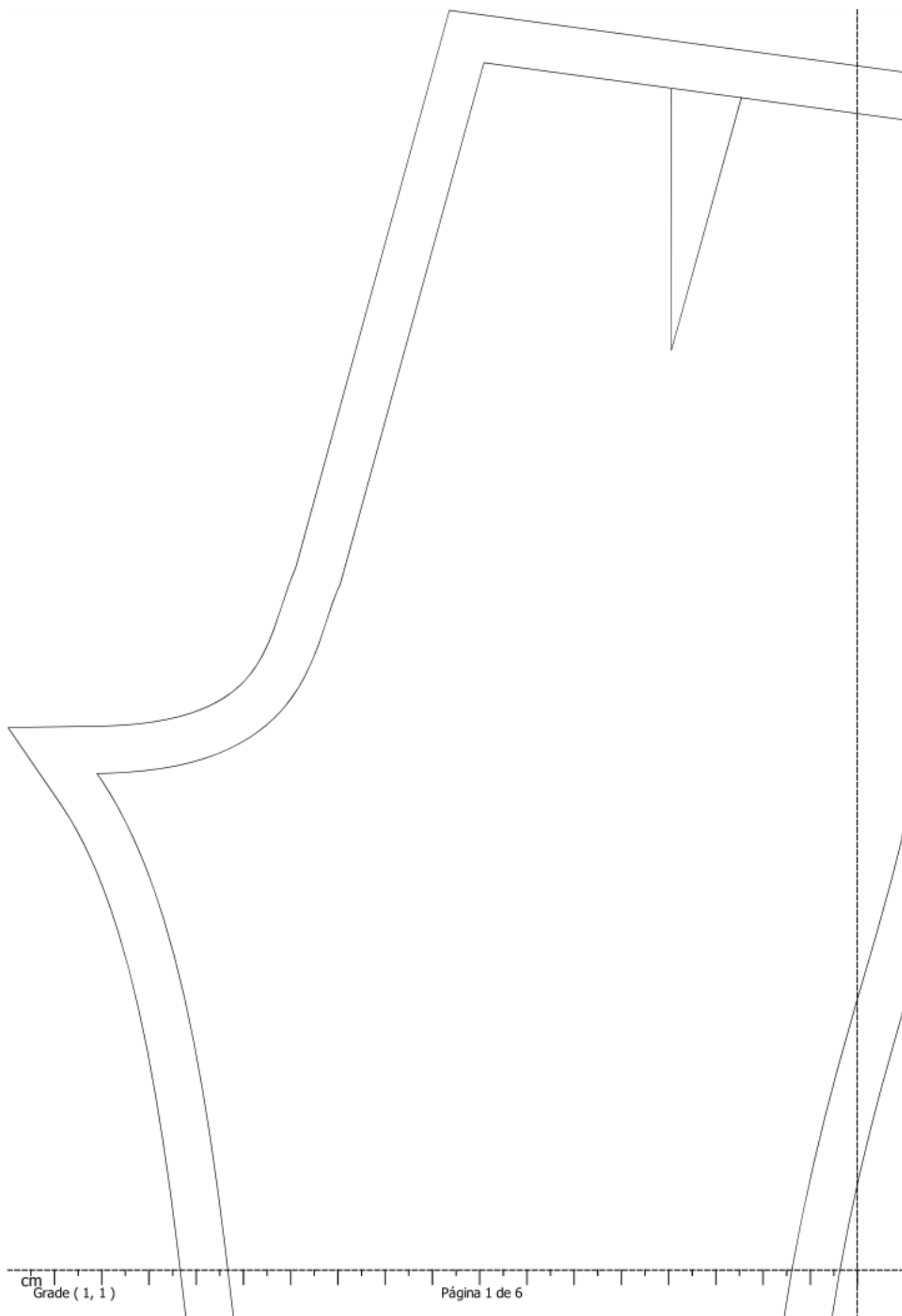
Bases em escala 1:2

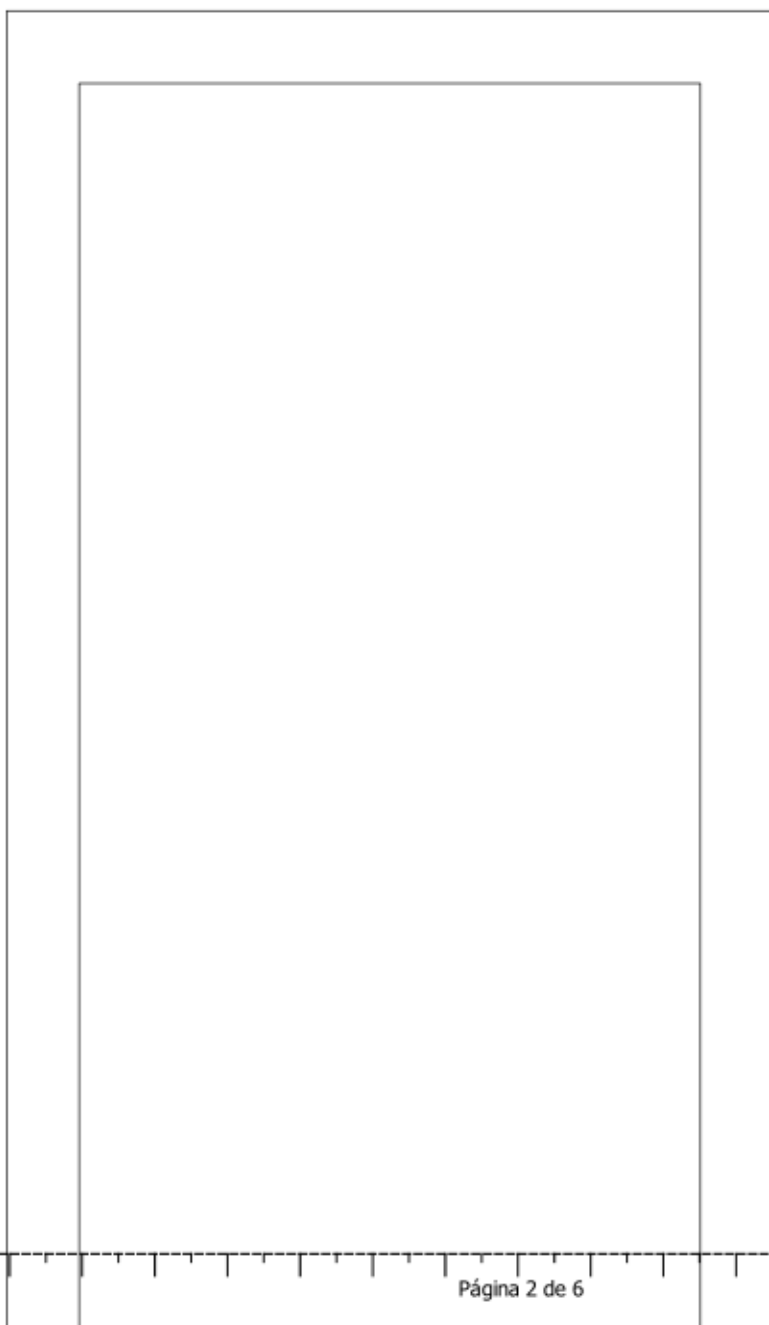
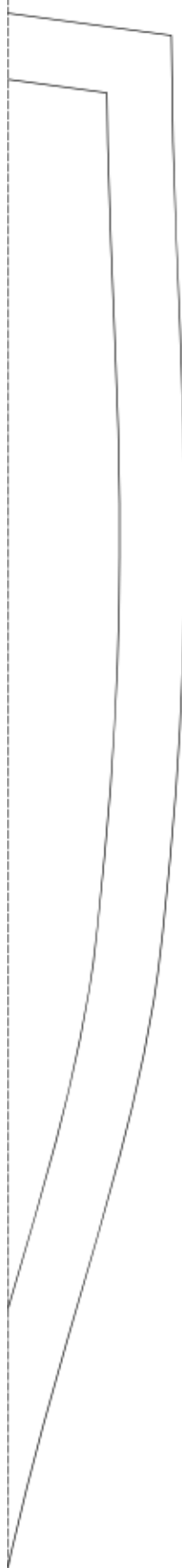
tamanho 40

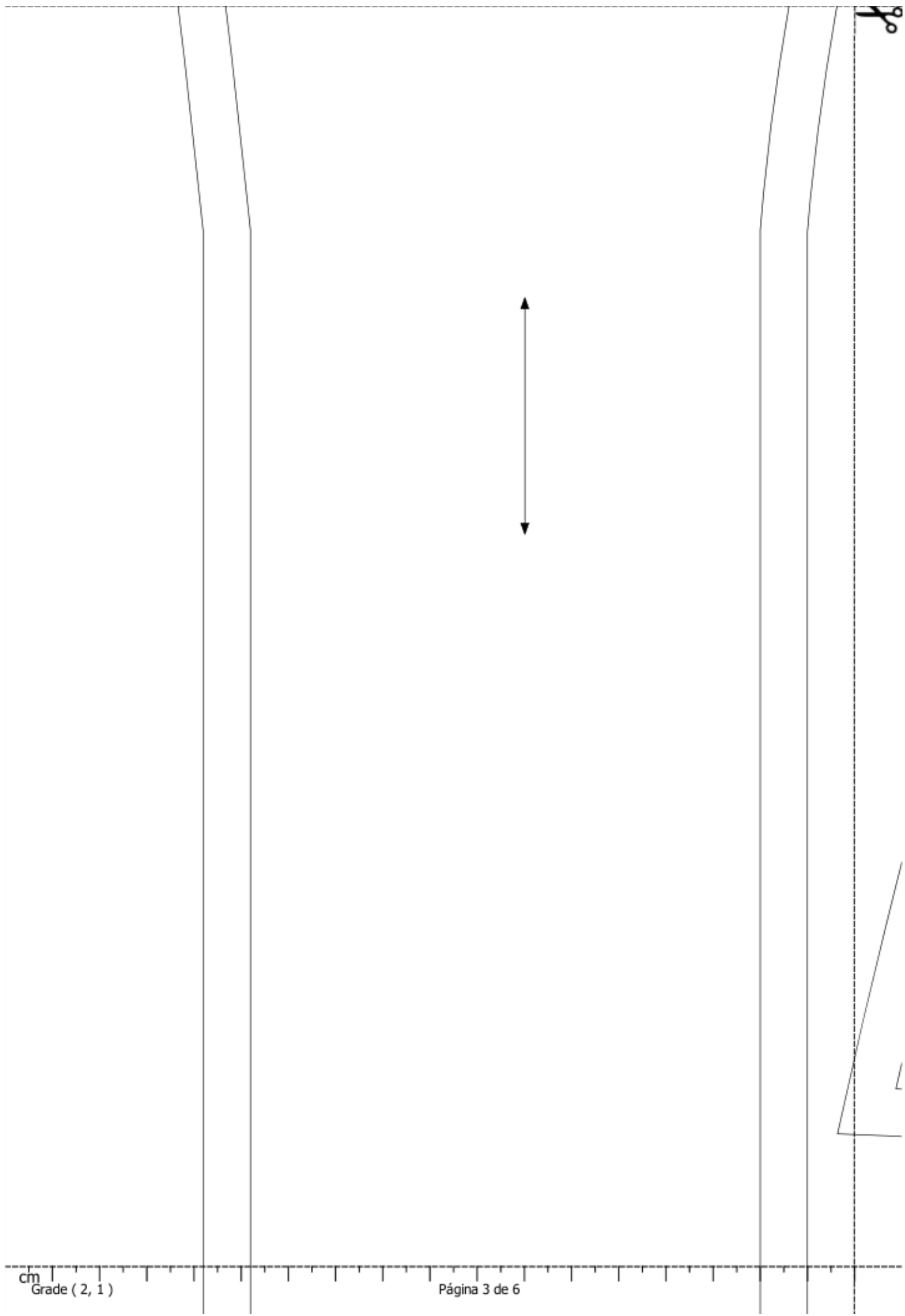






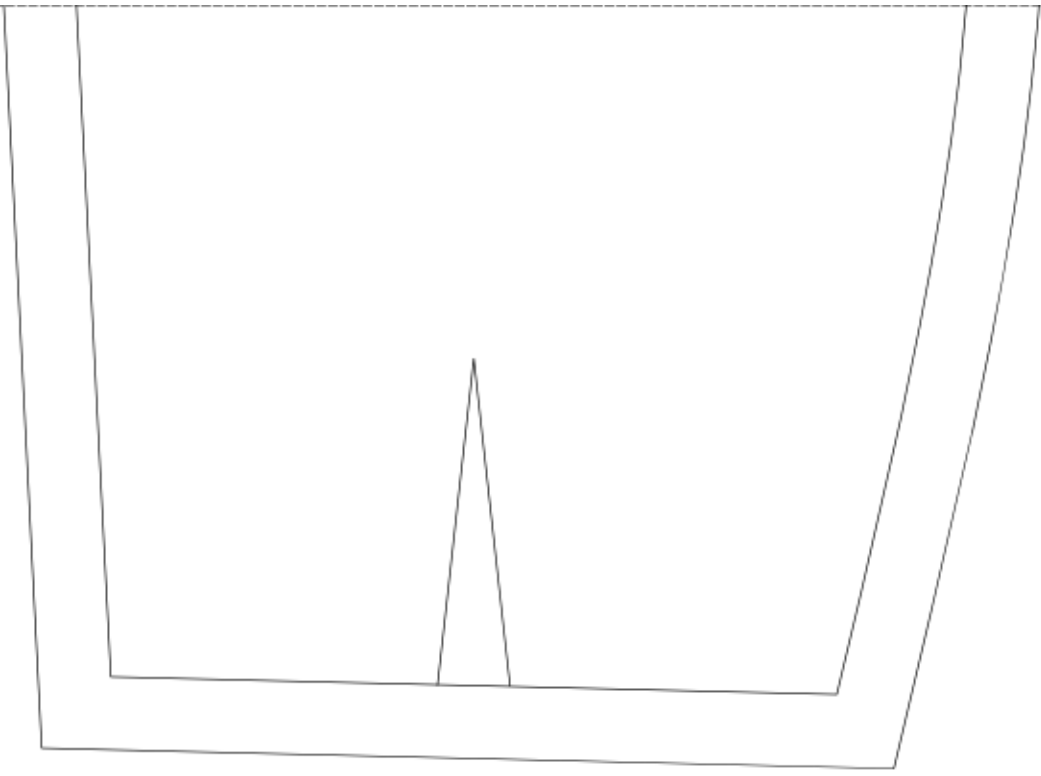












APÊNDICE H



CONHECIMENTO



TERMOS DE RELAÇÃO COMO PONTO DE REFERÊNCIA

OS PONTOS DE REFERÊNCIA CONTRIBUEM NO DESENVOLVIMENTO DOS DIAGRAMAS BASE, ASSIM COMO A IDENTIFICAÇÃO DOS MOLDES INTERPRETADOS PARA MAIOR ASSERTIVIDADE NA CONSTRUÇÃO DA MODELAGEM. 

CONHECIMENTO



FOLGA DE SOBREPOSIÇÃO

É NECESSÁRIO CONSIDERAR UMA FOLGA DOS PRODUTOS QUE ESTÃO ABAIXO DA SOBREPOSIÇÃO A SER DESENVOLVIDA PARA QUE O PRODUTO POSSA SER VESTIDO. 

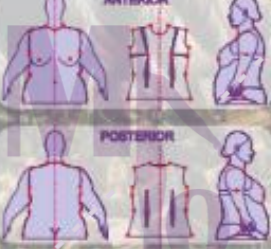
CONHECIMENTO



FOLGA DE MATÉRIA PRIMA

A FOLGA DE MATÉRIA PRIMA DE ACORDO COM WATKINS (2011) DEVE LEVAR EM CONSIDERAÇÃO O TECIDO A SER UTILIZADO REDUZINDO POR MEIO DE UM MÉTODO MATEMÁTICO O VALOR DE ALONGAMENTO DA MALHA. 

CONHECIMENTO



PONTOS ANATÔMICOS DE REFERÊNCIA PARA CONSTRUÇÃO DO DIAGRAMA BASE

SUPERIOR ANTERIOR E POSTERIOR

IDENTIFICAR OS PONTOS PARA CONSTRUÇÃO DA MODELAGEM E AFERÇÃO DAS MEDIDAS CORPORAIS. 

CONHECIMENTO

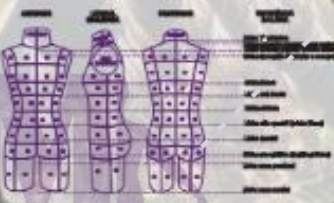


PONTOS ANATÔMICOS DE REFERÊNCIA PARA CONSTRUÇÃO DO DIAGRAMA BASE

INFERIOR ANTERIOR E POSTERIOR

IDENTIFICAR OS PONTOS PARA CONSTRUÇÃO DA MODELAGEM E AFERÇÃO DAS MEDIDAS CORPORAIS. 

CONHECIMENTO



LINHAS HORIZONTAIS DE REFERÊNCIA

ALÉM DAS LINHAS DE REFERÊNCIA DO CORPO, ESSA MARCAÇÃO PODE TE AJUDAR A COMPREENDER O POSICIONAMENTO DA MODELAGEM SOBRE O CORPO. 

CONHECIMENTO



PENCE DE DIAGRAMA BASE

PRAGA IRREGULAR POSICIONADA DO LADO AVESO DO PRODUTO ELIMINANDO O EXCESSO DE TECIDO DANDO FORMA AO CORPO NO DIAGRAMA BASE EM MODELAGEM DO VESTUÁRIO TRANSFORMANDO O MOLDE 2D EM 3D. 

CONHECIMENTO



DIAGRAMA BASE EM MALHA

PERCENTUAL DE ELASTICIDADE

A MALHA NECESSITA DE ALTERAÇÃO DE MEDIDAS NO TRAÇADO COM REDUÇÃO DAS MEDIDAS UTILIZADAS EM TECIDO PLANO CONSIDERANDO O FATOR ELASTICIDADE DO TECIDO. 

CONHECIMENTO



TABELA DE MEDIDAS

AS MEDIDAS PODEM SER INDIVIDUAIS (AFERIDAS NO CLIENTE) OU INDUSTRIAIS (COM REFERÊNCIA NO PÚBLICO ALVO DA EMPRESA). 

CONHECIMENTO



CAÍDA DE OMBRO

A CAÍDA DE OMBRO PODE SOFRER VARIÁÇÕES, VISTO QUE A POSTURA E A PRÓPRIA ESTRUTURA DO CORPO VARIA. PORÉM DEVEMOS COMPREENDER AS VARIÁÇÕES PARA SOLUCIONAR POSSÍVEIS PROBLEMAS.



CONHECIMENTO

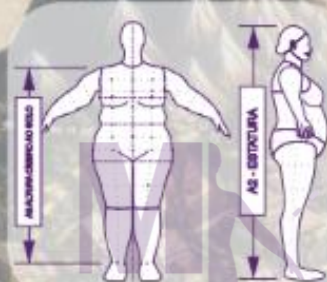


POSICIONAMENTO ANTROPOMÉTRICO ESTÁTICO

DEVE ESTAR PISCALÇO, DE PÉ, ERETO, COM OS BRAÇOS ESTENDIDOS AO LADO DO CORPO COM OLHAR RETO EM PONTO XO FRONTAL E A CABEÇA 90° DO CHÃO.



CONHECIMENTO



ANTROPOMETRIA

A3 ALTURA DO OMBRO (REGIÃO CABEÇA DO OMBRO) AO SOLO
A2 ESTATURA: TOPO DA CABEÇA AO SOLO



CONHECIMENTO

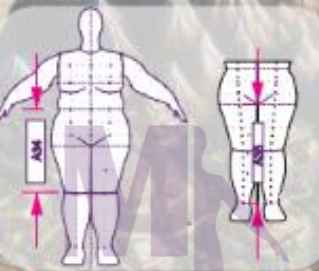


ANTROPOMETRIA

A4 ALTURA DA CINTURA AO SOLO
A27 APOIO DA REGIÃO GLÚTEA A CINTURA E PTERIÇÃO COM REGUA ANTROPOMÉTRICA DE MODELAGEM DO VESTUÁRIO



CONHECIMENTO

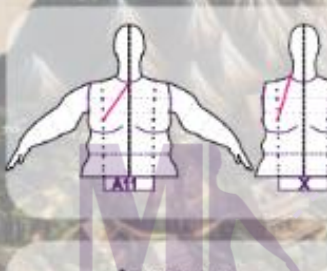


ANTROPOMETRIA

A34 CINTURA A FÍBULA (LOELMO)
A35 ENTREPERNAS



CONHECIMENTO



ANTROPOMETRIA

A11 INCISURA AXILAR A FÁPIA MAMÁRIA (ABNT)
X ALTURA DO TRAPÉZIO SUPERIOR (BASE DO PESCOÇO PONTO ENCONTRO ANTERIOR E POSTERIOR) A FÁPIA MAMÁRIA



CONHECIMENTO



MANGA

A MANGA NECESITA ACOMPANHAR A ERGONOMIA DO OMBRO, PARA ISSO É NECESSÁRIO INSERIR UMA MEDIDA DE MOVIMENTAÇÃO DO BRAÇO (FLEXÃO E EXTENSÃO) PARA QUE SEJA EMBESIDDO FORMANDO A CURVATURA DO OMBRO



CONHECIMENTO



MANGA

A MEDIDA TOTAL DA CABEÇA DA MANGA É MAIOR QUE O COMPRIMENTO TOTAL DA CAVA PARA QUE A MANGA ALA UM EMBESIDMENTO NA CABEÇA DA MANGA ACOMODANDO A CURVATURA DO OMBRO



CONHECIMENTO



MANGA

CORPO COMO REFERÊNCIA DA CONCEPÇÃO DA MANGA



SURPRESA



O HOTEL ESTÁ SENDO DEDETIZADO.
FICAREMOS FECHADOS POR 3 DIAS POR
SEGURANÇA DOS Nossos HÓSPEDES.
FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR!

M₁₀

SURPRESA



Você APRENDIU MUITO SOBRE AS
DIFERENÇAS DOS TECIDOS E A NECESSIDADE
DE CONHECER SUAS ESTRUTURAS PARA O
DESENVOLVIMENTO DE MODELAGEM.
PEQUE OUTRA CARTA DE CONHECIMENTO.

M₁₀

SURPRESA



Você FICOU ATÉ TARDE ONTEM SE
DIVERTINDO E PERDEU A HORA HOJE
CEDO.

VOLTE 2 CASAS E PERCA A VEZ.

M₁₀

SURPRESA



O APRENDIZADO COM
ANTHONY DE LUCA SOBRE ANTROPOMETRIA
AJUDOU MUITO NA INVESTIGAÇÃO.
COM AJUDA DOS COLEGAS EXPLIQUE MEDIDAS
NECESSÁRIAS PARA CONSTRUÇÃO DA SAIA E
CASO ACEITE ABRA UMA CARTA DE
CONHECIMENTO.

M₁₀

SURPRESA



Você ME AJUDOU DEMAIS ORGANIZANDO
OS MATERIAIS DE MODELAGEM E ADQUIRIU
MUITOS CONHECIMENTOS.
AVANCE UMA CASA E ABRA UMA CARTA DA
HISTÓRIA!

M₁₀

SURPRESA



A CONVERSA COM DONA CALIXTA
RENDEU MUITAS INFORMAÇÕES PRECIOSAS.
ANDE DUAS CASAS E ABRA UMA CARTA DO
CONHECIMENTO!

M₁₀

SURPRESA



Você PERDEU MUITO TEMPO OUVINDO
FOFOCAS DE SEBÁSTIAN E PERDEU UM DIA
DE INVESTIGAÇÃO.
FIQUE UMA RODADA SEM JOGAR!

M₁₀

SURPRESA



FALTARAM ALGUMAS ATIVIDADES A SEREM
FINALIZADAS NA ESCOLA.

FIQUE 1 RODADA SEM JOGAR PARA
COLOCAR EM ORDEM AS ATIVIDADES.

M₁₀

SURPRESA

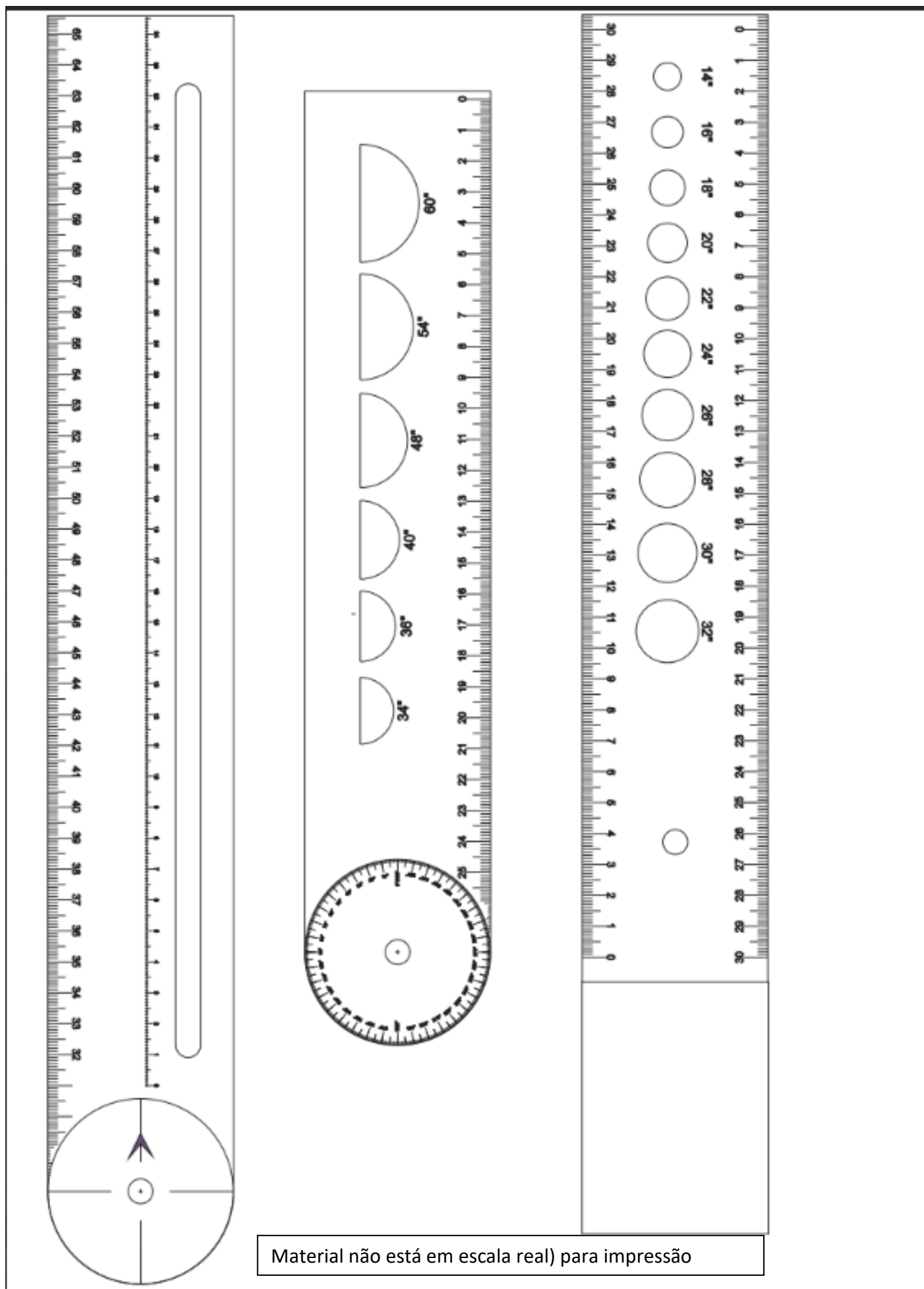


Você BUSCOU MUITAS INFORMAÇÕES NA
GALERIA E 22 INFORMAÇÕES DE MODELAGEM.
PARABÉNS!

ABRA OUTRA CARTA DE HISTÓRIA E DO
CONHECIMENTO.

M₁₀

APÊNDICE I





FACULDADE DE
ARQUITETURA, ARTES E
COMUNICAÇÃO -
UNESP/FAAC



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: APRENDER FAZENDO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE MODELAGEM DO VESTUÁRIO

Pesquisador: Vanessa Mayumi Ito

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 64586722.3.0000.5663

Instituição Proponente: Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.878.688

Apresentação do Projeto:

De acordo com a autora, "muitas pesquisas vêm sendo realizadas na área de ensino do Design de Moda com foco em modelagem do vestuário a fim de investigar metodologias de ensino-aprendizagem que contribuam com o discente e auxiliem prática didática pedagógica do docente. Porém a disciplina de Modelagem do Vestuário ainda encontra muitas dificuldades dos alunos na compreensão e assimilação dos conteúdos, assim a presente pesquisa busca uma alternativa metodológica para estimular uma participação mais ativa dos discentes no processo de ensino-aprendizagem, articulando a prática com a teoria, através do movimento maker".

Objetivo da Pesquisa:

De acordo com a autora, "o objetivo deste trabalho é investigar o movimento maker aplicado ao curso de Design de Moda, a fim de demonstrar a possibilidade de integração dessa metodologia ao ensino da disciplina de modelagem do vestuário".

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

De acordo com a autora, "o participante pode sentir algum desconforto ao responder determinadas questões. Desta forma, caso não queira, pode optar por não responder as perguntas que considerar desconfortáveis. Todas as informações adquiridas permanecerão anônimas durante todo o processo de coleta e análise de dados".

Endereço: Avenida Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube nº 14-01

Bairro: VARGEM LIMPA

CEP: 17.033-360

UF: SP

Município: BAURU

Telefone: (14)3103-4825

E-mail: cep.faac@unesp.br



FACULDADE DE
ARQUITETURA, ARTES E
COMUNICAÇÃO -
UNESP/FAAC



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: APRENDER FAZENDO: UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE MODELAGEM DO VESTUÁRIO

Pesquisador: Vanessa Mayumi Ito

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 64586722.3.0000.5663

Instituição Proponente: Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 5.878.688

Apresentação do Projeto:

De acordo com a autora, "muitas pesquisas vêm sendo realizadas na área de ensino do Design de Moda com foco em modelagem do vestuário a fim de investigar metodologias de ensino-aprendizagem que contribuam com o discente e auxiliem prática didática pedagógica do docente. Porém a disciplina de Modelagem do Vestuário ainda encontra muitas dificuldades dos alunos na compreensão e assimilação dos conteúdos, assim a presente pesquisa busca uma alternativa metodológica para estimular uma participação mais ativa dos discentes no processo de ensino-aprendizagem, articulando a prática com a teoria, através do movimento maker".

Objetivo da Pesquisa:

De acordo com a autora, "o objetivo deste trabalho é investigar o movimento maker aplicado ao curso de Design de Moda, a fim de demonstrar a possibilidade de integração dessa metodologia ao ensino da disciplina de modelagem do vestuário".

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

De acordo com a autora, "o participante pode sentir algum desconforto ao responder determinadas questões. Desta forma, caso não queira, pode optar por não responder as perguntas que considerar desconfortáveis. Todas as informações adquiridas permanecerão anônimas durante todo o processo de coleta e análise de dados".

Endereço: Avenida Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube nº 14-01

Bairro: VARGEM LIMPA

CEP: 17.033-360

UF: SP

Município: BAURU

Telefone: (14)3103-4825

E-mail: cep.faac@unesp.br



FACULDADE DE
ARQUITETURA, ARTES E
COMUNICAÇÃO -
UNESP/FAAC



Continuação do Parecer: 5.878.688

BAURU, 06 de Fevereiro de 2023

Assinado por:
Luiz Antonio Vasques Hellmeister
(Coordenador(a))

Endereço: Avenida Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube nº 14-01
Bairro: VARGEM LIMPA **CEP:** 17.033-360
UF: SP **Município:** BAURU
Telefone: (14)3103-4825 **E-mail:** cep.faac@unesp.br

Página 03 de 03



FACULDADE DE
ARQUITETURA, ARTES E
COMUNICAÇÃO -
UNESP/FAAC



Continuação do Parecer: 5.878.688

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Ver item Conclusões ou pendências e lista de inadequações.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Ver item Conclusões ou pendências e lista de inadequações.

Recomendações:

Recomenda-se adequar o cronograma do projeto, visto que a coleta de dados só pode ser iniciada após a aprovação do CEP.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Projeto aprovado, considerando que houve atendimento das normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos.

Considerações Finais a critério do CEP:

O Comitê acata o parecer e aprova o Projeto.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1937087.pdf	11/08/2022 16:38:12		Aceito
Declaração de concordância	declaracao_relatorio_final_atualizado4.pdf	11/08/2022 14:45:53	Vanessa Mayumi Ito	Aceito
Folha de Rosto	folha.pdf	25/07/2022 11:49:05	Vanessa Mayumi Ito	Aceito
Cronograma	crono.pdf	22/07/2022 22:12:57	Vanessa Mayumi Ito	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto.pdf	22/07/2022 22:02:44	Vanessa Mayumi Ito	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE.pdf	22/07/2022 22:02:13	Vanessa Mayumi Ito	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

Endereço: Avenida Engenheiro Luiz Edmundo Carrijo Coube nº 14-01

Bairro: VARGEM LIMPA

CEP: 17.033-360

UF: SP

Município: BAURU

Telefone: (14)3103-4825

E-mail: cep.faac@unesp.br