

24°**SEMINÁRIO INTERNACIONAL
DE EDUCAÇÃO, TECNOLOGIA
E SOCIEDADE: ENSINO HÍBRIDO
DE 12 A 18 DE NOVEMBRO DE 2019**Núcleo de
Educação On-line**ENSINO HÍBRIDO**

CYBER EDUCAÇÃO: O RELATO DA UTILIZAÇÃO DA FERRAMENTA PLICKERS NA GRADUAÇÃO DE DESIGN DE MODA

Cyber education: a report of the usage of Plickers for the graduation of fashion design

**Diogo Roberto Conceição da Silva/ Centro Universitário Ritter dos Reis /
diogoconsil@gmail.com**

Leonardo Rocha de Almeida/ Universidade La Salle / leonard.rocha@hotmail.com

Resumo

Este artigo apresenta uma sequência didática do uso de um aplicativo online para o Ensino Superior, aplicada em uma turma de graduação de Design de Moda em um centro universitário de Porto Alegre. A turma era composta de 30 alunos com idade entre 17 a 38 anos. A proposta baseou-se no uso da ferramenta online gratuita Plickers para o ensino da história da moda e indumentária. Ao final, foi possível perceber que quase 90% dos alunos conseguiram entender os principais conceitos históricos, artísticos e políticos que modificaram a moda, além de assimilar as referências históricas utilizadas por grandes nomes da Alta-Costura atualmente. Assim, demonstramos perspectivas de utilização de metodologias ativas no ensino superior, especificamente para a área do Design

Palavras-chave: Design e Educação, Ferramentas Digitais, História da Moda, Plickers

Abstract

This article presents a didactic sequence of online applications for higher education, applied in a graduation class of Fashion Design in a university center of Porto Alegre. The class consists of 30 students aged 17 to 38 years. The proposal was based on the use of the free online tool Plickers for teaching the history of fashion and clothing. In the end, it was possible to perceive that almost 90% of the students were able to understand the main historical, artistic and political concepts that modified the fashion, besides assimilating the historical references used by the great names of the Haute Couture today. Thus, we show perspectives of the use of active methodologies in higher education, specifically for the area of Design.

Keywords: Design & Education, Digital Tools, Fashion History, Plickers.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo objetiva-se a apresentar o desenvolvimento de uma prática sobre o ensino da história da moda na disciplina "História da moda e da indumentária" na Graduação de Design de Moda. Segundo Moreira (1999) foi utilizado ferramentas de aprendizagem de metodologia ativa, baseando-se em princípios do reforço positivo de Gagné, onde o aluno interage diretamente com o professor. Para isso foram utilizadas duas bibliografias A roupa e a moda: uma história concisa (LAVIER, 1989) e Artwear fashion and anti-fashion (LEVENTON, 2005). A proposta inicial da atividade

vai de encontro ao currículo obrigatório da instituição de Ensino Superior. No caso deste artigo, relacionado a compreensão de um período específico da vestimenta juntamente à fusão entre a moda e arte através de uma ferramenta digital online gratuita.

O trabalho foi realizado, no primeiro semestre de 2018, em uma turma de Graduação de um Centro Universitário de Porto Alegre. A turma contava com 30 alunos, com idade entre 17 e 38 anos. Sendo grande parte frequente nas aulas. O presente artigo é separado em 4 seções: a disciplina, qual o contexto educacional da prática, bem como demonstrar as diferenças deste trabalho para outros realizados com o mesmo aplicativo em área de conhecimento diferente. Seguido da apresentação detalhada do aplicativo Plickers em contexto educacional. Passando para a influência dele no ensino do Design de Moda. Culminando nas análises sobre o uso da ferramenta Plickers na Graduação de Design de Moda em um grupo de estudantes, igualmente como os estudantes interagiram e o resultado da experiência com o aplicativo.

2. A DISCIPLINA

Foram previstos, na disciplina, objetivos de ensino para o período de uma aula. Visto que, o professor correspondente contava com um período semanal, com duração de 2 horas e 50 minutos cada. Além do período de planejamento semanal. A seleção do conteúdo do projeto foi escolhida pela necessidade dos discentes em aprender o momento histórico da moda, a influência da arte e da sociedade para com a mesma; bem como sua fusão com a arte. Portanto, a disciplina se desenvolve à luz de Laver (1989), concomitantemente apresentada com a linha de pesquisa de Leventon (2005), porém não será feito tal debate neste artigo, mas sim direcionado ao processo de aprendizagem da história da moda através da ferramenta digital online Plickers. Os objetivos foram: apresentar aos alunos a evolução da vestimenta em um período do século; exibir as principais peças que tiveram fusões com a arte; mostrar os principais nomes da alta-costura da época; expor maneiras de analisar referências históricas em desfiles atuais; apresentar aos alunos uma nova maneira de realizar exercícios didáticos.

A ferramenta Plickers foi selecionada por seu fácil acesso, uma vez que a instituição fornece internet gratuita para seus alunos e professores, além da possibilidade de gerar mais interatividade entre os alunos, auxiliando para a melhora de trabalhos em grupo. Pois a atividade permite uma abordagem mais interativa e menos autoritária, auxiliando os discentes interagirem. Entretanto, o presente artigo baseia-se do trabalho de Araujo et al. (2016) que buscou o uso do aplicativo Plickers para o ensino da engenharia. Porém, aqui empregamos seus recursos para a construção de conhecimento na área da moda. Contudo, a levar-se em consideração a data do artigo e a pesquisa se limita até maio de 2018. Na plataforma Scielo, foi utilizada a palavra-chave “Plickers” como descritor, tendo como resposta um único artigo de 2016. Assim como apresenta Horn (2014) afirmando que, a área do design não produz muitos artigos científicos no Brasil. Logo, é possível acreditar que muitos aplicativos poderiam ser utilizados para a educação no Design de Moda.

Para preparar os discentes às atividades que estavam por vir com o uso do aplicativo Plickers, foi apresentada uma aula expositiva com base nos livros “A roupa e a moda: uma história concisa” (LAVÉ, 1989) apontando as principais mudanças no vestuário, assim como as principais influências que levaram a tais mudanças, desde o período mesopotâmico até a década de 1970. “A roupa e a moda, uma visão panorâmica da evolução da moda que, além disso, vem preencher uma grande lacuna na escassa literatura em língua portuguesa sobre o assunto.” (LAVÉ, 1989, primeira orelha, grifo do autor). Como bibliografia de apoio, foram exibidos aos alunos as linhas de pesquisa dos livros “Artwear fashion and anti-fashion” (Leventon, 2005) e “Moda uma filosofia” (SVENDSEN, 2010). Leventon (2005), expõe uma área não muito apontada na área do design de moda, onde a arte possui sua maior influência. Svendsen (2010) diz, a moda é mais que um simples vestuário, mas sim um reflexo da sociedade e como ela vive.

Uma compreensão da moda deveria contribuir, portanto, para uma compreensão de nós mesmos e da nossa maneira de agir. Apesar disso, ela foi praticamente ignorada pelos filósofos, talvez porque se pensasse que esse, o mais superficial de todos os fenômenos, dificilmente poderia ser um objeto de estudo [...]. Mas se a filosofia deve contribuir para nossa autocompreensão [sic], e se moda realmente foi – e é – tão influente quanto afirmo, ela deveria ser levada a sério como objeto de investigação. (SVENDSEN, 2010, p.07)

Segundo Svendsen (2010) e Silva e Almeida (2018), a compreensão da história do design de moda é de extrema importância para o futuro profissional que irá se formar na área. Uma vez que é necessário saber o que já foi criado anteriormente para buscar entender como a sociedade se comportava em determinada época. Pois, de acordo com os autores, a moda é muito mais que vestir, é compreender o que a sociedade necessita a fim de fornecer o que ela precisa.

Uma pequena discussão posterior seguida de uma apresentação dos autores, bem como suas linhas de pesquisa, foi feita uma revisão da aula anterior para que os alunos pudessem lembrar brevemente a linha cronológica da moda. Produzidos pelo autor, onde foram apresentados os conteúdos obrigatórios da disciplina de História da Moda e da indumentária. Para dar continuidade para a segunda parte da aula foi utilizado, segundo Moreira (1999), a linha de aprendizagem de Gagné que apresenta o ensino como um método de reforço positivo ao aluno. Apresentando uma linha de aprendizagem mais ativa, ao colocar o aluno como foco para interação discente/docente que, através de reforço positivo, incentiva o estudante a almejar responder as questões feitas pelo professor. Logo, para Moreira (1999 e 2011) é possível dizer que o pensamento e a aprendizagem vêm da maturação e, por isso, vem a ter uma mudança comportamental através da aprendizagem.

Aprendizagem significativa é o processo através do qual uma nova informação (um novo conhecimento) se relaciona de maneira não arbitrária e substantiva (não-literal) à estrutura cognitiva do aprendiz. É no curso da aprendizagem significativa que o significado lógico do material de aprendizagem se transforma em significado psicológico para o sujeito. (MOREIRA, 2011)

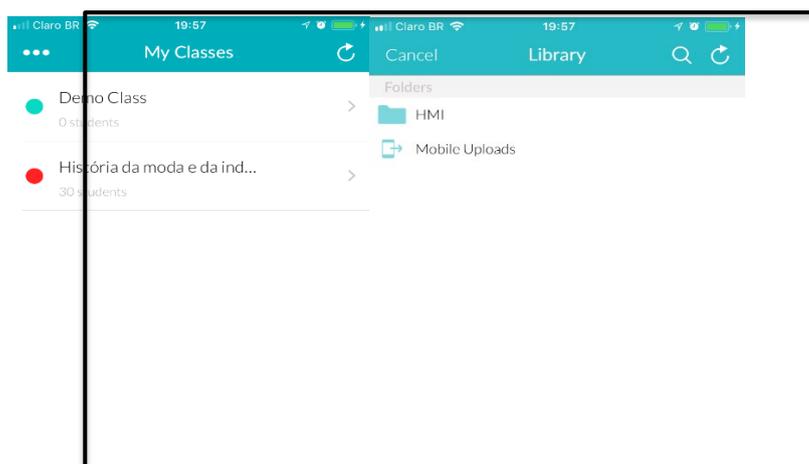
Os estudantes acompanharam a aula, com liberdade de interromper para fazer apontamentos e observações a qualquer momento. Durante o momento expositivo, várias perguntas sobre o tema apresentado eram feitas e as respostas, tanto corretas quanto incorretas, eram ouvidas e respondidas com reforços positivos. Que é de grande importância para a segunda parte da atividade que buscou apresentar a ferramenta Plickers para os estudantes como será apresentado na seção seguinte.

3. PLICKERS

A ferramenta Plickers é um aplicativo online e gratuito, disponível para download para diversos dispositivos eletrônicos como celulares, tablets e computadores. Permite uma coleta de respostas de forma rápida e dinâmica dentro de turmas e/ou grupos. Como é possível averiguar em Plickers (2018), os dados da classe e as questões devem ser digitalizadas na biblioteca do aplicativo

Foram elaboradas algumas questões para serem aplicadas em uma turma de alunos do curso de Design de Moda. A princípio, o autor adicionou as questões na biblioteca do aplicativo, em uma pasta que foi intitulada de HMI. Posteriormente, realizou-se o cadastro dos alunos em uma pasta nomeada de História da Moda e da Indumentária. Onde os discentes são identificados por nome ou número de chamada. Encerrando, assim, a etapa relativa ao cadastro de questões e turma, como mostra a figura 1. Para, então, iniciar a propor as perguntas através do aplicativo, que por sua vez, foram projetadas em datashow. Os estudantes puderam ler as questões e conversar entre si para tentar chegar à resposta correta. Logo após a escolha das alternativas corretas, os alunos votam utilizando cartões resposta padrão ao Plickers. Com a utilização da câmera de um celular o autor realizou a leitura óptica dos cartões. Então, o aplicativo fornece ao professor o percentual de acertos da turma como mostra a figura 2. Os cartões de resposta padrão ao Plickers foram impressos em uma folha de gramatura alta, para melhor e maior resistência ao tempo e ao uso.

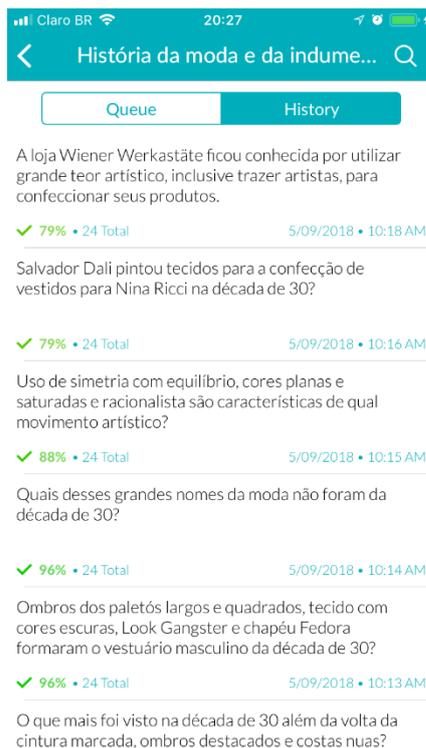
Figura 1: Pastas e cadastro dos alunos



Fonte: Biblioteca de imagens dos autores

Figura 2: Porcentagens de acerto





Fonte: Biblioteca de imagem dos autores

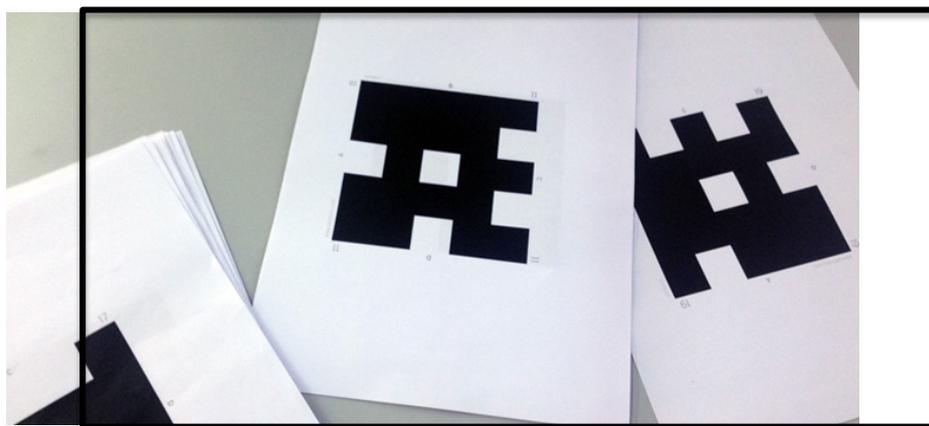
Inúmeras vantagens foram apresentadas, comparando-os com os métodos mais antigos de avaliação de perguntas e respostas. Assim como Araujo et al. (2016) apresenta muitos proveitos dos benefícios e facilidades que a ferramenta Plickers trouxe para o ensino da Engenharia. O aplicativo armazena os dados relativos de cada votação no tablet ou celular em que está sendo utilizado para se fazer as leituras ópticas das respostas dispensando o uso do recurso online durante a votação. A ferramenta Plickers possibilita conferir os resultados e as porcentagens de acertos em sala, sem a necessidade de estar conectado à internet. Logo em seguida, quando o aplicativo ficar online, o Plickers, automaticamente atualiza a conta do professor. Todos os dados estatísticos podem ser acompanhados de qualquer dispositivo conectado à conta do docente, neste caso o autor, já que os dados estarão disponíveis no servidor do programa. Assim, o aplicativo apresenta uma grande possibilidade para agregar no ensino do design.

4. A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO NO DESIGN

Após a aula expositiva com slides, passamos para a segunda parte da aula onde o autor pediu para que os alunos sentassem em duplas próximos à lousa. Para

que tivessem uma melhor visualização das questões que estavam sendo projetadas, bem como aumentar a interação em grupo entre os mesmos. Foram passadas para cada estudante a sua respectiva placa de cartão resposta padrão ao Plickers como mostra a figura 3. Os discentes seguraram seus cartões e os olhavam com atenção, uma vez que o cartão de resposta padrão ao Plickers deve ser levantado de acordo com a resposta que se quer dar.

Figura 3: Placas de respostas padrão para o Plickers



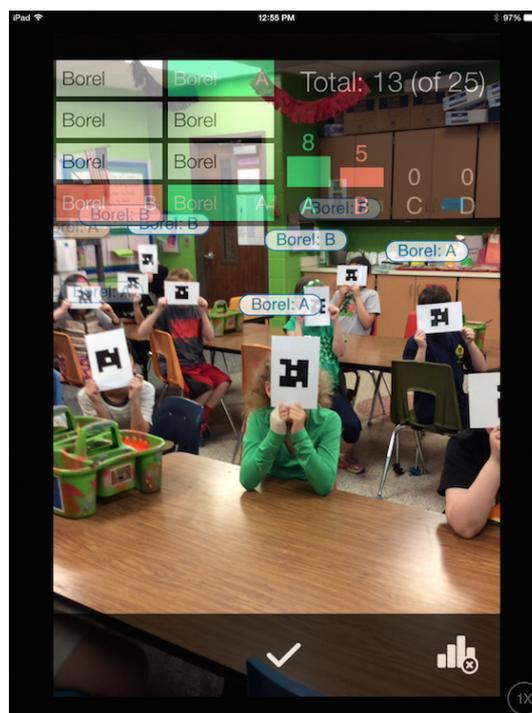
Fonte: <<https://www.edgarcosta.net/wp-content/uploads/plickers-01.jpg>>. Acesso dia 18/05/2018

Conforme as perguntas eram feitas e sendo respondidas, a porcentagem de acertos era apresentada aos estudantes, preservando a identidade de quem havia errado ou acertado, entretanto mostra quantos erraram e quantos acertaram. Grande parte dos alunos gostaram e aproveitaram a oportunidade de utilizar uma nova ferramenta para o aprendizado no Design de Moda. Como, também, ocorreram alunos que conversavam de assuntos paralelos ao invés de tentar buscar respostas às perguntas apresentadas, ou que não queriam participar da atividade proposta. Foi feito o aviso para que focassem na aula e na atividade para que pudessem realizar a atividade com o mínimo de intervenção em grupo.

As perguntas eram feitas e com tempo de 1 minuto para que os alunos conversassem entre si e tentassem descobrir qual era a resposta correta da questão. Uma vez que o tempo se esgotava era solicitado que todos levantassem os cartões de resposta padrão ao Plickers com a que eles julgassem corretas. Logo, o autor passava com o celular realizando a leitura óptica dos cartões para realizar a porcentagem de erros e acertos assim como mostra a figura 4. Sempre que a pergunta

era respondida por todos e a porcentagem de acertos e erros era apresentada, a resposta correta era dita para os discentes seguido de um reforço positivo para todos. A fim de incentivar para que respondessem as futuras perguntas, tal como encorajar aos que erraram tentar responder novamente.

Figura 4: Alunos utilizando a ferramenta Plickers



Fonte: <<https://www.theartofed.com/content/uploads/2015/04/Photo1.jpg>>. Acesso dia 18/05/2018

Por fim, quando todas as perguntas foram respondidas, os alunos devolveram os cartões resposta padrão ao Plickers para o autor e foi solicitado para que todos voltassem a seus lugares. Seguido pela apresentação de um gráfico com o acerto e o erro geral da turma seguido de uma mensagem positiva de incentivo. Com o propósito de encorajar os alunos a se esforçarem e estudarem mais para as próximas aulas que viriam. O uso do aplicativo Plickers teve um resultado positivo para o ensino no design como apresenta a seção seguinte.

5. ANÁLISE

O trabalho foi realizado em uma turma de 30 alunos entre 17 e 38 anos, onde a sua maior parte não falta e não possuem atrasos relevantes. O uso do aplicativo

Plickers foi analisado em uma turma de Graduação de Design de Moda de um Centro Universitário de Porto Alegre. Dentro do trabalho apresentado alguns aspectos são relevantes de encarar dentro de uma graduação focada na produção de vestimentas, mas que necessita de aprofundamento conceitual para que possam ser confeccionadas vestimentas com conceitos claros. Assim, é importância de ressaltar que a instituição possuía recursos, tanto para os alunos quanto para os professores, como diversos livros em sua biblioteca, disponibilidade de materiais e espaços para trabalhar e sinal de wifi gratuito para o corpo docente e discente.

Observou-se que grande parte dos estudantes foram receptivos à proposta de atividade. Foram participativos e interagiram bem entre os demais colegas, conversando entre si sobre as questões apresentadas buscando as respostas corretas. Constatou-se que a experiência para grande parte dos alunos foi positiva, uma vez que cerca de 90% dos alunos obteve um resultado positivo, como média de acertos totais, como apresentado na figura 2. Todavia, alguns alunos não demonstraram interesse na proposta diferenciada. Notando-se uma grande dispersão e falta de interesse pelo assunto e pela atividade. Talvez pela falta do uso de aplicativos em outras disciplinas do Design de Moda, ou pouco conhecimento sobre o aplicativo e seu funcionamento. É relevante ressaltar que a pequena parcela de alunos que não foram receptivos são os estudantes que demonstravam desinteresse pela disciplina como um todo, com atrasos e faltas.

A participação dos discentes na atividade, apresentou uma melhora no rendimento geral da turma, cerca de 90% de acerto no total das questões. Tendo em vista que, o escasso espaço de tempo para o ensino de uma grande quantidade de eventos históricos. Notou-se o interesse dos alunos pelo número de acertos e pela interação entre os mesmos. Além de serem apresentados a tecnologias e conceitos novos, como a ferramenta Plickers. Aproximadamente 10% dos estudantes não obtiveram um resultado tão satisfatório, entretanto tratam-se de alunos que possuem um histórico de faltas elevadas, atrasos relativamente preocupantes e notas a baixo da média. Portanto não é válido afirmar que estes 10% não obtiveram resultados satisfatórios pelo uso de uma nova técnica de ensino na disciplina de História da moda e da indumentária, mas que dentro de seu processo formativo podem não ter

desenvolvido as aprendizagens prévias necessárias para apresentar resultados elevados durante o jogo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A atividade desenvolvida na Graduação do Design de Moda teve como objetivo auxiliar o ensino da história da moda para os alunos de um Centro Universitário de Porto Alegre. Iniciou-se com uma aula expositiva apresentando as principais mudanças da sociedade e como isso influenciou na vestimenta. Bem como a influência da arte na moda e a criação de novas peças e novos modos de pensar a moda. Mesmo muitos estudantes crendo que o estudo da histórico pode ser maçante, o uso de novas ferramentas de apoio pode gerar novas perspectivas aos alunos sobre a disciplina de História da moda e da indumentária.

Com base em metodologias ativas de ensino concomitante ao aplicativo Plickers, foi pensada uma atividade para ser apresentada para os discentes. Com o decorrer da aula foi visto um retorno positivo dos alunos em relação ao uso da nova ferramenta, visto que cerca de 90% foram bem nos resultados finais. Entretanto, os alunos que não demonstraram uma boa avaliação durante a atividade já haviam um histórico de faltas e atrasos que pode ter influenciado seu desempenho. Uma vez que, como visto anteriormente, o Plickers não é muito divulgado no meio científico do Design de Moda.

É possível afirmar com base nos resultados que o uso de novas ferramentas online pode causar uma melhora significativa no ensino do Design de Moda na Graduação. Uma vez que, o aplicativo Plickers já foi relatado no uso do ensino da engenharia e obteve resultados igualmente positivos, logo é possível utilizar o presente artigo para gerar novas perguntas para trabalhos futuros como: "O uso do Plickers em diferentes áreas de conhecimento?" e "Há possibilidade de uso da ferramenta Plickers em disciplinas de cunho menos teórico no Design de Moda?".

REFERÊNCIA

ARAUJO, A.V.R.; SILVA, E.S.; DE JESUS, V.L.B.; DE OLIVEIRA, A.L. **Uma associação do método Peer Instruction com circuitos elétricos em contextos de**

aprendizagem ativa. Revista Brasileira de Ensino de Física. São Paulo: nov. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-11172017000200501&lang=pt>. Acesso dia: 18/05/2018;

HORN, Bibiana Silveira. **Uma análise da pesquisa em design de moda no Brasil a partir de periódicos da área.** Rio Grande do Sul: UniRitter, 2014. 123p. Dissertação de Mestrado;

LAVER, J. **A roupa e a moda - uma história concisa.** São Paulo: Companhia das letras, 2010.

LEVENTON, Melissa. **Artwear fashion and anti-fashion.** Thames & Hudson. Nova Iorque, EUA. 2005.

MOREIRA, Marco Antônio. **Teorias da Aprendizagem.** São Paulo: EPU, 1999;

_____. **Aprendizagem significativa:** um conceito adjacente. Lief UFRGS, 2011. Disponível em: <https://lief.if.ufrgs.br/pub/cref/pe_Goulart/Material_de_Apoio/Referencial%20Teorico%20-%20Artigos/Aprendizagem%20Significativa.pdf>. Acesso dia: 01/10/2019;

PLICKERS. **Plickers Help.** Disponível em: <<https://plickers.zendesk.com/hc/en-us>>. Acesso em: 17/05/2018;

SILVA, Diogo Roberto conceição da; ALMEIDA, Leonardo Rocha de. **Sob Medida:** Diferentes técnicas para a ergonomia do busto grande. Redin, 2018. Disponível em: <<https://seer.faccat.br/index.php/redin/article/view/1070/652>>. Acesso dia: 01/10/2019;

SVENDSEN, Lars. **Moda:** uma filosofia. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.