



20^º COLÓQUIO
DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

MODA, MUSEU E MEMÓRIA: OFICINA FASHION TEEN CANVAS NO MUSEU DE LANIFÍCIOS DA UBI

Fashion, Museum, and Memory: Fashion Teen Canvas Workshop at the Museu de Lanifícios da UBI

Barros, Simone; PhD; Universidade Federal de Pernambuco, simone.grace@ufpe.br¹

Salvado, Rita; PhD; Universidade da Beira Interior, lrbss@ubi.pt²

Resumo: Esta pesquisa integra o projeto de pós-doutorado, desenvolvido em colaboração entre a Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e a Universidade da Beira Interior (UBI), em Portugal. O trabalho apresenta a experiência da oficina “Designer de Moda por uma Tarde”, realizada no Museu de Lanifícios da UBI, com adolescentes de 12 a 16 anos, por meio da metodologia Fashion Teen Canvas (FTC) — uma adaptação do Design Thinking Canvas (Neves, 2014), voltada ao público adolescente.

Palavras-chave: Design de moda; museologia; memória industrial.

Abstract: This research is part of a postdoctoral project developed in collaboration between the Federal University of Pernambuco (UFPE) and the University of Beira Interior (UBI), in Portugal. The study presents the experience of the workshop “Fashion Designer for an Afternoon”, held at the UBI Wool Museum with adolescents aged 12 to 16, through the Fashion Teen Canvas (FTC) methodology — an adaptation of the Design Thinking Canvas (Neves, 2014), tailored for a teenage audience.

Keywords: Fashion design; museology; industrial memory..

¹ Doutora em Design, Mestre em Educação e Graduada em Comunicação Social pela UFPE, com Pós-Doutorado em Design de Moda pela Universidade da Beira Interior (Portugal). Professora adjunta do Departamento de Design e do PPG em Design da UFPE, na linha Design, cultura e artes. Desenvolve pesquisas em design de moda, memória, figurino, comunicação e cultura

² Doutora em Engenharia Têxtil com o selo europeu. Diretora do Museu da Lã da Universidade da Beira Interior desde dezembro de 2018, coordenadora do Programa de Doutorado em Design de Moda desde novembro de 2019. Entre 2015 e 2017, coordenou o Programa de Doutorado em Engenharia Têxtil e, de outubro de 2006 a outubro de 2013, o Curso de Bacharelado em Design Têxtil/Moda. Em 2019, foi premiada com o Textextil Innovation Awards 2019 na categoria Nova Aplicação, pela Feira Internacional



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Introdução

Em junho de 2018, o Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior (UBI) sediou uma atividade educativa experimental inovadora, intitulada “Designer de moda por uma tarde”. Realizada no núcleo da Real Fábrica Veiga, a oficina teve como público-alvo adolescentes de 12 a 16 anos e propôs uma experiência única aliando o universo museológico ao design de moda, reinventando a forma como os jovens percebem e interagem com o patrimônio cultural.

A iniciativa parte do princípio de que o museu pode deixar de ser visto apenas como um repositório de objetos históricos para se tornar uma fonte de inspiração e um espaço dinâmico para a criação. Assim, inserido no contexto do serviço educativo do museu, a oficina, foi idealizada a partir de uma metodologia desenvolvida para a ocasião: o “Fashion Teen Canvas”. Adaptada do Fashion Thinking Canvas – metodologia originalmente elaborada através de uma parceria entre a UBI e a UFPE – para atender às necessidades e ao nível de conhecimento dos adolescentes ainda com pouca ou mesmo nenhuma introdução ao universo do design. Essa nova abordagem, feita sob os preceitos do construtivismo socio-interacionista, foi pensada para incentivar os participantes a explorarem, registrarem e reinterpretarem os elementos do museu, utilizando-os como estímulo para a criação de acessórios de moda.

Durante a oficina, cada participante (que já tinha sido orientado a estar com algum aparelho para registros fotográficos próprios) recebeu um bloco de notas e uma caneta, permitindo-lhes fazer anotações e registros fotográficos dos elementos que despertassem a sua criatividade durante a visita guiada pelo museu. Esse processo teve como propósito não só introduzir os adolescentes às etapas e processos do design, mas também promover uma experiência colaborativa e prática, em que cada jovem contribuía para a construção do conhecimento coletivo enquanto se inseria no universo museológico. Ao final da tarde, os participantes aplicaram os conceitos aprendidos para projetar e confeccionar seus próprios acessórios, utilizando os materiais disponibilizados, o que resultou em coleções coordenadas e peças únicas inspiradas nas riquezas e história do museu.

Ao propor essa atividade, o Museu de Lanifícios não só buscou despertar o interesse dos jovens pelo design de moda, mas também criar um sentimento de pertencimento e identificação com o espaço museológico – um desafio que muitos museus enfrentam globalmente; e com a memória local, visto que o espaço é protetor da cultura da lã, de suas tradições e sua importância histórica para a cidade. O engajamento demonstrado pelos participantes e os resultados



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

expressivos da oficina evidenciam a efetividade de metodologias inovadoras para aproximar o público adolescente dos ambientes culturais, transformando-os em espaços ativos de criação e aprendizagem.

Museu, Educação e Design

Os estudos sobre educação em museus e metodologias de design aplicada a contextos não tradicionais tem recebido maior atenção e relevância nas últimas décadas, especialmente quando se objetiva engajar públicos jovens em processos criativos e de apropriação e pertencimento em relação ao patrimônio cultural. Diversos estudos apontam para o potencial transformador dos museus, que deixam de ser apenas depositários de objetos, passando a funcionar como espaços dinâmicos de aprendizagem e inspiração, conforme discutido por autores que defendem a ideia de museu participativo (FALK & DIERKING, 2012; HEIN, 1998 entre outros).

No âmbito da educação museológica, a prática de atividades experimentais e interativas tem sido considerada uma estratégia considerada para envolver os visitantes, sobretudo adolescentes, incentivando uma aproximação mais pessoal e reflexiva com o acervo. Pedagogicamente, partiu-se de pressupostos abordados por Vygotsky, psicólogo russo, que desenvolveu a vertente construtivista sociointeracionista (VYGOTSKY, 1978; MORAN, 2008). Para ele o conhecimento se constrói por meio da interação social e da exploração ativa do ambiente. Assim, atividades que mesclam visitas guiadas e oficinas práticas – como a realizada no Museu de Lanifícios – possibilitam que os jovens construam sentidos a partir de suas próprias experiências, conectando o passado histórico com as potencialidades criativas do presente.

Paralelamente, a aplicação de metodologias de design, especialmente aquelas derivadas do Design Thinking Canvas, demonstra relevância na educação para áreas criativas (BROWN, 2009; LIEDTKA, 2015). A adaptação dessa abordagem para contextos de moda, com o desenvolvimento do Fashion Thinking Canvas e sua adaptação para um público jovem e com pouca ou nenhuma experiência, o Fashion Teen Canvas, representa uma inovação pedagógica na área. A literatura aponta que a simplificação e adaptação de metodologias complexas são necessárias para que processos de design se adequem às necessidades cognitivas e ao repertório experiencial dos adolescentes (CROSS, 2011). Essa adaptação não apenas facilita a compreensão dos estágios do design – observação, concepção, conformação e implantação –, como também estimula a criatividade e a capacidade de resolução de problemas de forma colaborativa e compartilhada.

Estudos sobre design thinking aplicados à educação demonstram que abordagens práticas e lúdicas promovem maior engajamento e permitem a experimentação sem o receio do erro, fator crucial para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas (RAUTH, 2015). Ao inserir o museu como ambiente de inspiração, a oficina “Designer de



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

moda por uma tarde” reflete essa tendência ao demonstrar que o patrimônio cultural pode ser reinterpretado e transformado para criações de moda, fomentando um diálogo entre história, arte e design. Nesse contexto, a experiência vivenciada por quem participou, evidencia a relevância de atividades que combinam teoria e prática, proporcionando uma aprendizagem ativa e significativa.

Além disso, a literatura destaca a importância de abordagens pedagógicas que promovem uma construção coletiva do conhecimento e não a tradicional educação bancária, tão criticada pelo professor Paulo Freire (. A dinâmica utilizada na oficina – baseada nos princípios da aprendizagem colaborativa – reforça a ideia de que o ensino-aprendizagem se beneficia da troca de experiências e das interações entre os participantes. Autores que defendem os princípios do construtivismo sociointeracionista sustentam que, ao compartilhar insights e discutir diferentes pontos de vista, os alunos ampliam sua compreensão e desenvolvem competências importantes para o mundo contemporâneo (VYGOTSKY, 1978; FREIRE, 1998).

Em síntese, as pesquisas evidenciam que o uso de metodologias ativas e adaptadas, integrando práticas de design thinking ao ambiente museológico, pode efetivamente transformar a experiência educativa dos adolescentes. Ao proporcionar aos jovens a oportunidade de interagir com o acervo museológico e aplicar conceitos de design na criação de acessórios de moda, iniciativas como o “Fashion Teen Canvas” não só aproximam o público dos museus, mas também contribuem para a formação de uma nova geração de indivíduos críticos, criativos, participativos e com sentimento de pertencimento aos espaços museológicos, antes vistos como estranhos e sem sentido.

Metodologia

A pesquisa constituir-se de uma abordagem qualitativa experimental, onde a oficina “Fashion Teen Canvas: Oficina de Design de Moda” foi realizada em junho de 2018 no Museu de Lanifícios da Universidade da Beira Interior (UBI), em Covilhã, Castelo Branco, Portugal. O estudo objetivava investigar a eficácia de uma metodologia adaptada – o Fashion Teen Canvas –, derivada do Fashion Thinking Canvas, para aproximar adolescentes do universo do design de moda e do espaço museológico.

- **Amostra e Seleção dos Participantes**

Foram ofertadas 15 vagas gratuitas, mediante inscrição prévia, das quais 13 foram preenchidas por adolescentes com idades entre 12 e 16 anos. Os participantes foram convidados a levar um objeto pessoal para que pudessem registrar, por meio de fotografias, elementos que captassem sua atenção durante a visita ao museu.



20^º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

- **Materiais e Instrumentos**

Os instrumentos utilizados na oficina incluíram:

1. Blocos de notas e canetas, fornecidos individualmente a cada participante, para registrar impressões, esboços e reflexões;
2. Câmeras fotográficas ou dispositivos móveis, utilizados pelos participantes para capturar detalhes do acervo e da arquitetura do museu;
3. Materiais de costura e confecção (linhas, tecidos, tesouras etc.), disponibilizados na Real Fábrica Veiga para a confecção dos acessórios de moda;
4. O Fashion Teen Canvas, ferramenta pedagógica adaptada que dividia o processo de criação em etapas simplificadas – observação, concepção, conformação e implantação –, que permitiu a flexibilização da jornada de design conforme a necessidade de cada grupo.

- **Procedimentos e Desenvolvimento da Oficina**

Inicialmente, os participantes foram recebidos por uma equipe organizadora capacitada, que apresentou os objetivos da oficina e o funcionamento do Fashion Teen Canvas, enfatizando que a atividade tinha caráter exploratório, colaborativo e prático. Em seguida, foi realizada uma visita guiada pelo museu, onde os adolescentes foram incentivados a observar, anotar e fotografar elementos que despertassem sua criatividade, como detalhes de tecidos, a mecânica de máquinas antigas, aspectos da arquitetura do museu e peculiaridades do acervo.

Após a visita guiada, os participantes reuniram-se em um espaço reservado para a atividade de design. Cada jovem preencheu seu canvas, organizando suas inspirações e registrando as ideias para o projeto do acessório de moda. Nesta etapa, a orientação da equipe facilitadora foi fundamental para que os conceitos e as etapas do Fashion Teen Canvas fossem compreendidos e aplicados de forma prática, mantendo o foco na integração entre o ambiente museológico e o processo de design.

A etapa final consistiu na execução propriamente dita dos projetos. Os participantes utilizaram os materiais de costura e confecção disponibilizados para materializar suas criações, que resultaram em acessórios únicos. Durante todo o processo, foram observados e registrados os níveis de engajamento, as interações sociais e a criatividade dos adolescentes, por meio de anotações, fotografias e relatos espontâneos.



20º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

• Fundamentação Pedagógica

A metodologia fundamentou-se em princípios do construtivismo sociointeracionista, os quais preconizavam a construção do conhecimento por intermédio da interação e da prática colaborativa e compartilhada. A dinâmica da oficina permitiu que os participantes experienciassem, discutissem ideias e contribuíssem para a aprendizagem coletiva, evidenciando a relevância de contextos educacionais que aliavam teoria e prática.

• Análise dos Dados

Os dados qualitativos coletados – através das anotações dos participantes, registros fotográficos e observações dos facilitadores – foram analisados por meio de uma abordagem indutiva. Essa análise permitiu identificar os momentos-chave do processo de design, os desafios enfrentados pelos adolescentes ao interagirem com o museu e a eficácia do Fashion Teen Canvas na mediação do conhecimento e da criatividade.

Em suma, a metodologia adotada na oficina “Fashion Teen Canvas” demonstrou-se apropriada para aproximar o público adolescente do ambiente museológico e do universo do design, possibilitando a criação de projetos que integraram o patrimônio cultural à criatividade dos jovens. Os resultados indicaram que a adaptação do Fashion Thinking Canvas para o público em formação (Fashion Teen Canvas) contribuiu significativamente para o engajamento e o sentimento de pertencimento dos participantes ao espaço museológico.

Figura 1: cartaz da oficina

DESIGNER DE MODA



Fonte: arquivo próprio



20º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Resultados

Durante a oficina "Fashion Teen Canvas", 13 adolescentes, com idades entre 12 e 16 anos, participaram ativamente de todas as etapas propostas, evidenciando engajamento desde o início até a finalização dos projetos. A seguir, descrevem-se os principais resultados observados:

- **Registros de Inspirações e Interação com o Espaço**

Todos os participantes utilizaram blocos de notas e dispositivos fotográficos para capturar elementos do museu que despertassem sua criatividade. Ao longo da visita foram registradas desde peculiaridades arquitetônicas, detalhes de objetos expostos, textos informativos e elementos texturais dos materiais presentes, indicando uma atenção apurada aos estímulos museológicos.

Os registros sugeriram que os jovens conseguiram identificar e valorizar aspectos do patrimônio museológico, transpondo-os para o campo da criação artística.

Figura 2: participantes da oficina



Fonte: arquivo próprio



20^º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

• Aplicação do Fashion Teen Canvas

1. Cada participante preencheu o canvas de forma individual, estruturando suas ideias a partir dos registros coletados durante a visita guiada.
2. Observou-se que o processo de organização – dividido nas etapas de observação, concepção, conformação e implantação – possibilitou uma trajetória clara e sequencial, facilitando a transição das ideias para propostas concretas de design.

Figura 3: utilização do Fashion Teen Canvas



Fonte: arquivo próprio

• Desenvolvimento dos Projetos de Acessórios

Ao final da oficina, todos os participantes apresentaram a confecção de, no mínimo, um acessório de moda, materializado com os recursos disponibilizados. As criações variaram em estilo, forma e inspiração, evidenciando a diversidade de interpretações do ambiente museológico, mas com uma característica comum: a influência direta dos elementos observados durante a visita.



20º COLÓQUIO DE MODA

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Em alguns casos, os projetos transcenderam a ideia inicial, resultando em coleções coordenadas de acessórios, onde os participantes dialogaram entre si sobre suas concepções e escolheram elementos comuns que reforçaram o vínculo com o museu.

Figura 4: resultados da oficina



Fonte: arquivo próprio



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES

11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Figura 5: resultados da oficina



Fonte: arquivo próprio

- **Engajamento e Dinâmica Colaborativa**

Durante a realização da atividade, a participação ativa foi registrada por meio das interações espontâneas e das discussões entre os adolescentes, demonstrando a eficácia de uma abordagem colaborativa fundamentada em princípios construtivistas socio-interacionistas.

Os registros qualitativos (anotações, fotografias e relatos dos facilitadores) apontaram para um processo de aprendizado ativo, no qual os jovens ampliaram seu repertório e se aproximaram de uma prática de design de forma prática e significativa.

Em síntese, os resultados indicam que a oficina permitiu aos participantes uma compreensão prática e criativa dos processos de design de moda, ao mesmo tempo que os conectou de maneira ativa e colaborativa com o espaço museológico. Cada etapa do Fashion Teen Canvas contribuiu para que os adolescentes não apenas absorvessem conteúdos teóricos, mas também transformassem essas informações em expressões artísticas tangíveis por meio dos acessórios confeccionados.



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Discussão

Os resultados obtidos com a oficina "Fashion Teen Canvas" evidenciam, de forma contundente, o potencial transformador de metodologias adaptadas que integram práticas de design de moda ao ambiente museológico, especialmente quando direcionadas a um público adolescente. Destacamos os principais pontos de reflexão:

Integração entre Patrimônio e Criação

Os registros e as produções observadas demonstram que os adolescentes foram capazes de enxergar o museu não apenas como um local de preservação histórica, mas como um estímulo para a criatividade e a inovação. Ao utilizar elementos do acervo e da própria arquitetura do espaço como referência para a criação de acessórios, os participantes ressignificaram a experiência museológica, corroborando a ideia defendida na literatura de que os museus podem tornar-se ambientes ativos de aprendizagem (FALK & DIERKING, 2010; HEIN, 1998). Essa ressignificação contribui para uma nova percepção dos jovens em relação ao patrimônio cultural, transformando a experiência tradicional de visita numa vivência interativa e inspiradora.

Eficácia da Adaptação do Fashion Thinking Canvas para Adolescentes

A adaptação do Fashion Thinking Canvas para o Fashion Teen Canvas mostrou-se eficaz na medida em que simplificou as etapas do processo de design – observação, concepção, conformação e implantação – para um público com menor familiaridade com o campo. Os resultados indicaram que, ao estruturar o processo de maneira sequencial e acessível, os adolescentes conseguiram organizar suas ideias e materializá-las em projetos concretos. Esse achado reforça estudos na área de design thinking que defendem a importância de metodologias simplificadas para estimular a criatividade e a aprendizagem colaborativa (BROWN, 2009; LIEDTKA, 2015; CROSS, 2011).

Dinâmica Colaborativa e Abordagem Construtivista Sociointeracionista

A observação dos altos níveis de engajamento e das interações entre os participantes evidencia a relevância dos princípios do construtivismo sociointeracionista na condução da atividade. O ambiente colaborativo, que permitiu a troca de ideias e a construção coletiva do conhecimento, foi um fator fundamental para o sucesso da oficina. Essa dinâmica está em consonância com abordagens educacionais que valorizam a interação social como meio de aprofundar o aprendizado



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

(VYGOTSKY, 1978; FREIRE, 1996; MORAN, 2008). Assim, a atividade não só facilitou o entendimento dos processos de design, mas também fortaleceu competências socioemocionais essenciais para o desenvolvimento dos jovens.

Reflexão sobre a Prática Museológica e os Desafios da Inclusão de Públicos Jovens

Os resultados obtidos enfatizam que iniciativas educacionais inovadoras podem ultrapassar barreiras tradicionais da museologia, transformando o museu num espaço interativo e dinâmico. O sentimento de pertencimento experimentado pelos participantes é um indicativo promissor de que a arte e o design podem ser ferramentas poderosas para dos públicos-alvo e a capacitação das equipes facilitadoras para lidar com a diversidade de saberes e expectativas.

Limitações e Perspectivas para Trabalhos Futuros

Embora os resultados sejam positivos, ressalta-se que a iniciativa se baseou em uma amostra restrita (13 participantes) e em um único momento de interação. Futuras pesquisas poderiam expandir a amostra e explorar longitudinalmente os efeitos dessa metodologia, avaliando, por exemplo, se o engajamento e o sentimento de pertencimento ao museu se mantêm ao longo do tempo. Além disso, investigações comparativas entre diferentes abordagens pedagógicas e contextos museológicos podem contribuir para o aperfeiçoamento e a replicabilidade da experiência.

Em resumo, a discussão dos resultados mostra-nos que a oficina "Fashion Teen Canvas" não só atingiu os objetivos propostos, a aproximação dos adolescentes do museu e a capacitação para o design de moda, como também demonstrou que a integração de metodologias ativas e colaborativas em contextos culturais pode gerar experiências educativas ricas e transformadoras. Essa abordagem inovadora contribui para repensar o papel dos museus na sociedade contemporânea, posicionando-os como catalisadores de criatividade e agentes de mudança, capazes de formar uma nova geração de indivíduos críticos, engajados e culturalmente ativos.

Conclusão

A oficina "Fashion Teen Canvas" demonstrou ser uma estratégia inovadora e eficaz para aproximar adolescentes do universo museológico e do design de moda. Por meio da adaptação simplificada do Fashion Thinking Canvas, os participantes não só aprenderam sobre as etapas fundamentais do processo criativo – observação, concepção, conformação



**20^º COLÓQUIO
DE MODA**

17ª EDIÇÃO INTERNACIONAL

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

e implantação –, mas também transformaram elementos do patrimônio cultural em acessórios de moda únicos e expressivos. A integração entre a experiência museológica e a prática do design, fundamentada nos princípios do construtivismo sociointeracionista, proporcionou um ambiente de aprendizagem colaborativa que incentivou a troca de ideias, a reflexão crítica e o senso de pertencimento aos espaços culturais.

O engajamento dos adolescentes ao longo da oficina evidenciou que, quando desmistificado e adaptado, o museu deixa de ser um espaço distante, tornando-se uma fonte rica e acessível de inspirações para a criação artística. Apesar das limitações presentes, como a amostra reduzida e a concentração da experiência em um único evento, os resultados obtidos apontam para um potencial significativo na replicação e ampliação dessas práticas. Assim, iniciativas como a “Fashion Teen Canvas” não só qualificam o processo educativo em museus, como também abrem caminho para um novo paradigma de interação, no qual jovens são convidados a experimentar, criar e dialogar com o patrimônio cultural de maneira inovadora e transformadora.

Referências

- BROWN, Tim. **Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation**. New York: HarperBusiness, 2009
- CROSS, Nigel. **Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work**. New York: Berg, 2011
- FALK, John H. & DIERKING, Lynn D. **The Museum Experience Revisited**: Routledge, 2013
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 65 ed. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 1998
- HEIN, Gaby. *Learning in the Museum*. London: Routledge, 1998
- LIEDTKA, Jeanne. “**Why Design Thinking Works**.” Harvard Business Review, March 2015
- MORAN, José Manuel. **Metodologias Ativas: Novos Desafios para a Educação**. Porto: Porto Editora, 2008
- RAUTH, Ingo. “**Innovation and Design Thinking in Education**.” Journal of Creative Education 7 (2): 55–68, 2015
- VYGOTSKY, Lev. **A formação Social da Mente**. São Paulo Martins Fontes, 1984