



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 NA ESCOLA: IGUALDADE DE GÊNERO E SUSTENTABILIDADE POR MEIO DE JOGOS EDUCATIVOS

Fashion at School: Gender Equality and Sustainability Through Educational Games

Hoffman, Ana Cleia Christovam; PhD; Universidade Feevale, anahoffmann@feevale.br¹
Jahno, Vanusca Dalosto; PhD; Universidade Feevale, vanusca@feevale.br²

Resumo: O trabalho “Moda na Escola” propõe o uso de jogos educativos e oficinas com resíduos têxteis para promover igualdade de gênero e sustentabilidade no ambiente escolar. Através do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, crianças conhecem artistas invisibilizadas pela história. O método cartográfico acompanha processos criativos e subjetivos dos participantes. A iniciativa contribui para formar cidadãos críticos e conscientes sobre consumo, diversidade e justiça social, além de destacar a indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

Palavras-chave: Jogo da memória; Moda na escola; Sustentabilidade.

Abstract: The project “Fashion at School” proposes the use of educational games and workshops with textile waste to promote gender equality and sustainability in the school environment. Through the memory game “Women in Art and Fashion,” children learn about artists who have been overlooked by history. The cartographic method accompanies the creative and subjective processes of the participants. The initiative contributes to forming critical and conscious citizens regarding consumption, diversity, and social justice and highlights the inseparability of teaching, research, and extension.

Keywords: Memory game; Fashion at school; Sustainability.

Introdução

A cultura visual é um importante campo transdisciplinar que dialoga com a moda e a arte por meio da circulação e consumo de imagens. O presente trabalho tem como objetivo apresentar o uso de jogos educativos como ferramenta pedagógica para promover a igualdade de gênero e o desenvolvimento sustentável no contexto escolar. O jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, desenvolvido ao longo dos anos de 2023 e 2024 no âmbito da pesquisa “Territórios de (R)existências: Corpo, Arte e Moda - potências moleculares”, baseou-se na

¹ Atualmente, é professora adjunta na Universidade Feevale, pesquisadora colaboradora no Programa de Pós-graduação em Processos e Manifestações Culturais, junto à linha de pesquisa Linguagens e Ensino e docente no curso de Moda. Figurinista e performer. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8380090076778971>.

² Docente do Programa de Pós-graduação em Qualidade Ambiental e do Programa de Pós-graduação em Tecnologias de Materiais e Processos Industriais da Universidade Feevale. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6154250221552525>.



**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

catalogação de mulheres inseridas no contexto das artes e da moda, do início do século XX até o presente momento. A seleção considerou, sobretudo, “[...] artistas apagadas ou invisibilizadas nos registros da história da arte, cujas produções dialogam com suas trajetórias de vida, com a arte têxtil e com a moda, especialmente por meio da ‘roupa de artista’” (HOFFMAN, 2025, p. 3). Para tanto, o projeto assume como premissa a Lei nº 14.986/2024, que altera a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), e destaca a importância da inclusão de perspectivas femininas no currículo escolar (BRASIL, 2024).

Com o avanço das discussões sobre os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU, educadores são chamados a integrar esses princípios em suas práticas pedagógicas. No campo da moda, isso significa tratar não apenas dos impactos ambientais da indústria têxtil, considerada uma das mais poluentes do mundo, mas também discutir as desigualdades de gênero e injustiças sociais que perpassam sua cadeia produtiva.

Poder levar para a escola de ensino fundamental a iniciativa do Projeto de Extensão “Moda na Escola e suas manifestações culturais”, através de um jogo da memória ludo-pedagógico e oficinas que se utilizem de resíduos têxteis, torna este projeto alinhado aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Organização das Nações Unidas (ONU), especialmente o ODS 5: Igualdade de Gênero, e o ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis (ONU BRASIL, 2025).

Por meio de jogos educativos, os alunos podem aprender sobre o reaproveitamento de materiais, a redução do desperdício e a importância do consumo consciente na indústria têxtil. Essa abordagem também pode estimular a criação de peças — como artes têxteis e artes vestíveis — a partir de tecidos reciclados, e incentivar práticas de reutilização, mostrando que moda e arte podem ser, a um só tempo, inovadoras e responsáveis. Ao incorporar essas ideias no ambiente escolar, os estudantes desenvolvem uma mentalidade mais sustentável desde cedo, favorecendo a formação de agentes de mudança capazes de influenciar hábitos de consumo e estimular um futuro mais ético e equilibrado para o planeta (Mendonça et al., 2019; Andreatta, Toillier e Camara, 2024). Ademais, vale dizer, esse processo pedagógico estimula o respeito às diferenças e a valorização da diversidade cultural.



**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

O artigo segue, então, a seguinte estrutura: como ponto de partida, apresentam-se breves notas sobre gênero, arte e moda, como fatores diretamente relacionados à idealização do artefato lúdico. Na sequência, relata-se a construção do jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, compreendido como um dispositivo rizomático, nos termos de Deleuze e Guattari (1995), capaz de romper com a linearidade de estereótipos de gênero e consumo. A metodologia adotada para realização desta pesquisa é nomeada como Metodologia Mista, pois parte de uma revisão bibliográfica e se desdobra em uma cartografia, mapeando os processos criativos e inventivos dos estudantes, assim como catalogando relatos, impressões e aprendizagem produzidas nas oficinas.

Breves notas sobre gênero, moda e arte: pequenas liberdades celebradas

Segundo Costa (2009), a chamada “roupa de artista” constitui-se como uma prática recorrente na arte contemporânea, vinculada aos novos meios, e presente, desde o século XX, em diferentes movimentos. Ela aparece em performances, experimentações com vestuário, estamparias e tecnologias diversas, e, ainda hoje, se reinventa em apropriações e usos singulares. Nesse sentido, a roupa serve como meio e suporte, expandindo o campo da moda e as formas de pensar e criar o vestuário. Conforme Costa, essa noção se materializou em práticas diversas:

Em quase todos os movimentos de vanguarda foi sensível uma forte interação dos artistas com a vestimenta, explorada em suas possibilidades plásticas, performáticas ou de provocação, conforme as características de cada grupo. A maioria dos artistas, entretanto, procurou isolar seu trabalho das tendências da moda e da alta costura, no sentido de criar obras em que o vestuário tivesse seu espaço específico de objeto artístico – fora da moda. (COSTA, 2009, p. 37)

O vestuário, quando retirado do seu uso cotidiano, amplia e expande o seu campo. A relação entre arte e moda rendeu, e ainda rende, muitas polêmicas. O que caracteriza a moda é a sua funcionalidade, além de seu caráter efêmero e do gosto pela novidade, ou seja, a roupa deve ser usável. Svendsen (2010, p.73) esclarece: “Se uma peça de roupa não é usável, não é moda. Mas poderia ser arte”. Contudo, cabe a pergunta: quem determina o que é usável? O mercado, possivelmente, a partir das tendências de moda, exerce grande influência nesse processo.



**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

A efervescência cultural do início do século XX, que desencadeou os movimentos de vanguarda nas artes, produziu efeitos na moda. A “roupa de artista” continuou como objeto de reflexão, “não mais para transformar a imagem das pessoas e vestir a humanidade como pretendiam os futuristas e suprematistas” (COSTA, 2009, p. 49), mas como um espaço de experimentação para artistas.

Svendsen (2010, p. 67) comenta sobre estas aproximações sobre arte e moda: “Em 1906, por exemplo, Gustav Klimt fotografou sua grande amiga Emilie Flöge, a estilista, modelando dez vestidos criados por ele. Outros que colocaram as mãos na massa incluíram Henri Matisse, Salvador Dalí, Alexander Rodchenko, Sonia Delaunay, Natalia Goncharova e Oscar Schlemmer”.

Curiosamente, quando se discute a presença das mulheres nas artes, comparando o mesmo período histórico, Hessel (2024, p. 16) explica que “durante a era vitoriana, as mulheres com seu cérebro ‘menor’ e menos ‘criativo’ eram consideradas incapazes de se tornarem artistas profissionais e com frequência ficavam restritas ao domínio do ‘artesanato’ ou do ‘design’ (gêneros não considerados ‘belas-artes’ pela elite da sociedade)”. O que se evidencia aqui é um traço recorrente de apagamento das mulheres na sociedade, que se propaga em várias esferas e contribui para a manutenção do mecanismo estrutural que naturaliza o trabalho doméstico como uma atribuição feminina. Essa lógica sustenta um mito funcional ao processo de acumulação capitalista e à exploração cotidiana no âmbito da casa, da família e do cuidado, ofuscando, assim, a participação feminina em outros espaços sociais e profissionais. (FEDERICI, 2019)

No século XIX, a divisão estabelecida entre artes maiores (escultura e pintura) e artes menores (artes aplicadas) fomentou a marginalização feminina (MULLER, 2000). De acordo com Federici (2019), é necessário compreender o histórico da violência de gênero como um pilar da modernidade capitalista. Sabe-se historicamente que

um importante fator na desvalorização do trabalho feminino foi a campanha levada a cabo por artesãos, a partir do final do século XV, com o propósito de excluir as trabalhadoras de suas oficinas, supostamente para protegerem-se dos ataques dos comerciantes capitalistas que empregavam mulheres a preços menores. (FEDERICI, 2017, p. 188)

Diante desses relatos, talvez seja justamente a dificuldade em encontrar registros sobre determinadas figuras femininas que desperte o desejo de pesquisá-las. No campo da história da moda, é significativo que se



**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

reconheça Charles Frederick Worth como o “pai da alta-costura” no século XIX, sem que se fale de uma possível “mãe” da alta-costura. Como observa Wilson (1985), nesse período, sobretudo com a Revolução Industrial, as costureiras eram subordinadas aos alfaiates. Hollander (1996) acrescenta que às mulheres eram atribuídas tarefas de delicadeza e minúcia, bordados, laços, costuras finas, sendo vistas como caprichosas e hábeis com as mãos, mas desprovidas de criatividade ou competência técnica. Em geral, elas trabalhavam de casa e não eram vistas como profissionais.

De acordo com Wilson (1985), os alfaiates mais prestigiados dispunham de capital suficiente para manter lojas em regiões nobres, expondo tecidos caros a uma clientela seletiva. Já as mulheres, quando aprendizes de alfaiates, limitavam-se ao vestuário feminino, recebiam baixos salários e não tinham acesso à formação para o corte e a criação estilística. Como nunca lhes era concedido o título de alfaiate, seu reconhecimento ficava restrito ao domínio de trabalhos manuais, tradicionalmente considerados de menor importância.

Anterior a isso, no século XVII, as costureiras francesas reivindicaram a Luís XIV a criação de uma “guilda de alfaiates femininos, voltada apenas para a confecção de roupas femininas” (SIMÃO, 2012, p. 20-21). Essa autorização representou um marco importante: além de atender ao desejo das mulheres de serem vestidas por outras mulheres, conferiu dignidade social à atividade feminina no campo da moda. Nesse contexto, as modistas tornaram-se as primeiras profissionais da área, afirmando que as mulheres vestiam mulheres, e os homens vestiam homens, como comenta Hollander (1996).

Apesar disso, a narrativa histórica permaneceu majoritariamente centrada em figuras masculinas. Basta lembrar como Svendsen (2010), ao tratar de Emilie Flöge, reduziu seu trabalho ao de simples colaboradora de Gustav Klimt, ignorando que ela, junto às irmãs Pauline e Helene, fundou sua própria *maison*, espaço inventivo de moda e criação autônoma. Esse silenciamento ecoa outros apagamentos que atravessam a trajetória de mulheres na moda e nas artes têxteis.

Para Gerda Lerner (2019), a criação de uma consciência feminista como forma de resistência histórica ao patriarcado foi engendrada tanto pela autonomia intelectual quanto pela ação social organizada. Essa consciência, segundo a autora, permite compreender que o patriarcado não é uma estrutura natural ou imutável, mas pode ser desconstruído pela conscientização e pela ação coletiva. Ao propor essa perspectiva, Lerner (2019) oferece uma



**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

contribuição prática e otimista para os feminismos atuais, fortalecendo debates sobre igualdade, resistência e transformação social.

No campo da arte, especialmente na arte têxtil, essa reflexão encontra ressonância. As práticas com tecidos e fibras, historicamente associadas ao trabalho doméstico e feminino, foram durante muito tempo relegadas à condição de “artesanato menor” e invisibilizadas pela história oficial da arte. Artistas mulheres que atuaram com tapeçaria, bordado, tecelagem ou experimentações têxteis, como Gunta Stölzl, Magdalena Abakanowicz, Sonia Gomes e Billie Zangewa, estão presentes no jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”. Suas obras não apenas questionam a hierarquia entre artes “maiores” e “menores”, mas também reinscrevem o corpo e a experiência feminina no campo estético, transformando o têxtil em linguagem crítica e política.

Nesse sentido, os feminismos, em suas múltiplas vertentes, têm buscado reconstituir narrativas históricas capazes de libertar tanto mulheres quanto homens do pensamento patriarcal e de suas práticas. Como afirma Lerner (2019, p. 280) “uma visão do mundo feminista permitirá que mulheres e homens libertem a mente do pensamento patriarcal e de sua prática para enfim construírem um mundo livre de dominação e hierarquia, um mundo que seja verdadeiramente humano”. Na arte têxtil, esse horizonte feminista se traduz em experimentações que costuram memória, afeto e resistência, possibilitando que práticas antes consideradas marginais se tornem dispositivos de transformação cultural e social.

Ao trazer para o espaço escolar referências visuais de mulheres negras, indígenas, transsexuais, periféricas e de diferentes contextos históricos, o jogo tensiona a hegemonia do olhar eurocêntrico e masculino que historicamente dominou tanto a arte quanto a moda. Nesse sentido, ele não apenas amplia o repertório cultural e visual das crianças, como também possibilita a emergência de debates críticos sobre os marcadores sociais da diferença, fazendo da ludicidade um caminho para a desconstrução de estereótipos e para a promoção da igualdade de gênero e da diversidade cultural.

Assim, as cartas se tornam dispositivos que evidenciam tanto a invisibilidade histórica das mulheres quanto sua potência criativa, desafiando os estereótipos que costumam limitar as representações femininas na arte e na moda. Jogar com essas imagens é, portanto, uma forma de criar repertórios de cultura visual mais inclusivos



**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

e críticos, que questionam as hierarquias tradicionais e abrem espaço para novas possibilidades de reconhecimento.

Se, no campo dos estudos gênero, é urgente abordar a promoção da igualdade de gênero nas escolas, a sustentabilidade na moda deixou de ser uma tendência para se tornar uma necessidade frente aos desafios ambientais e sociais contemporâneos. Nessa perspectiva, os resíduos têxteis são para nossas oficinas suporte para criação.

Analisar o ciclo de vida dos produtos torna-se uma ferramenta estratégica para repensar práticas e promover mudanças significativas na indústria. Cada fase, da escolha dos materiais à produção, uso e descarte, envolve decisões que impactam diretamente o meio ambiente e as comunidades envolvidas. Ao incorporar essa visão sistêmica ao processo criativo, é possível desenvolver peças que não apenas atendem às demandas estéticas e funcionais, mas que também contribuem para uma cadeia produtiva mais ética, consciente e durável (GWILT, 2015).

O consumo consciente na moda envolve uma mudança de mentalidade e a compreensão do impacto das escolhas individuais sobre o meio ambiente, os direitos humanos e a economia global. Ao questionar a origem das peças, os materiais utilizados e as condições de produção, o consumidor passa a exercer um papel ativo na transformação da indústria. Essa postura valoriza a transparência, a durabilidade e o respeito às pessoas envolvidas na cadeia produtiva, promovendo uma relação mais ética e responsável com o vestuário. A moda, nesse contexto, deixa de ser descartável e se torna uma expressão de valores e consciência social (SALCEDO, 2014).

Os resíduos têxteis provenientes da moda, que incluem retalhos, sobras de tecidos e peças descartadas, representam uma fonte de desperdício ambiental e social. No entanto, esses materiais, quando reaproveitados de forma criativa e consciente, podem se transformar em recursos valiosos para práticas educacionais, principalmente em escolas. Integrar esses resíduos em ambientes de ensino-aprendizagem permite sensibilizar alunos sobre o impacto do consumo na indústria da moda, além de estimular habilidades manuais, a criatividade e o pensamento crítico sobre sustentabilidade e economia circular. Assim, o uso pedagógico dos resíduos têxteis



**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

contribui para formar cidadãos mais conscientes e preparados para atuar de maneira ética e responsável em suas escolhas de consumo e estilo de vida.

Incorporar resíduos têxteis diversos em projetos escolares promove uma conexão prática com conceitos essenciais, como o ciclo de vida dos produtos e o consumo consciente. Ao trabalhar com esses materiais, estudantes experimentam, na prática, a importância de repensar o descarte e a reutilização, alinhando-se com a visão de uma cadeia produtiva mais ética e durável (GWILT, 2015). Além disso, essa abordagem valoriza a transparência da origem dos tecidos e dos impactos socioambientais envolvidos, instigando uma postura crítica e ativa diante da moda e suas implicações (SALCEDO, 2014). Dessa forma, as escolas não apenas criam ambientes mais sustentáveis, mas também fortalecem a formação de uma nova geração atenta ao papel transformador da moda na sociedade.

Jogos, dispositivos e cartografias na moda

O jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, em nosso projeto, se constitui como um dispositivo pedagógico e cultural, pois organiza saberes sobre moda, arte e sustentabilidade, produz novos olhares nos sujeitos, as crianças, e responde a uma urgência histórica, a saber, a inclusão de perspectivas femininas e sustentáveis no currículo escolar, em consonância com a Lei nº 14.986/2024. Dessa forma, ele não apenas entretém, como, também, atua na disputa pela memória e pela cultura visual.

As oficinas acontecem na Escola de Ensino Fundamental Arnaldo Grin, localizada no bairro Santo Afonso, em Novo Hamburgo/RS. Inicialmente, o projeto atende crianças e adolescentes entre 11 e 15 anos, organizados em turmas de até 30 participantes, com encontros semanais no contraturno escolar. As práticas realizadas: jogos, discussões e oficinas com resíduos têxteis, configuram-se como territórios cartográficos. Ou seja, espaços de experimentação em que se produzem subjetividades, afetos e aprendizagens. Mais do que transmitir conteúdos, busca-se acompanhar processos nos quais os sujeitos inventam, criam e se reconhecem em novas narrativas.

As 104 cartas do jogo, que correspondem à 52 mulheres, operam como pequenas janelas para diferentes histórias de vida e processos criativos. Cada carta representa uma artista ou criadora, funcionando como um fragmento visual que, ao ser posto em relação com os demais, compõe um mosaico plural de identidades. Nesse



**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

sentido, o jogo não apenas estimula a memória lúdica, como também a memória cultural: ao reconhecer imagens e narrativas de mulheres diversas, as crianças são convidadas a refletir sobre como raça, classe, gênero e outros marcadores sociais atravessam a experiência feminina. De acordo com Hoffman:

Para exemplificar algumas artistas que compõem o jogo, na seção dedicada à “roupa de artista” e às artes vestíveis, destacam-se nomes como Emilie Flöge, Sonia Delaunay, Liobov Popova, Varvara Stepanova, Lilly Reich e as irmãs Taeuber. Já entre as contemporâneas, figura Solange Gonçalves Luciano, entre outras criadoras que articulam o corpo como suporte estético e político. Na seção voltada às artes têxteis, encontram-se artistas como Gunta Stölzl, Sonia Gomes, Leda Catunda, Nara Guichon, Laura Lima, Magdalena Abakanowics e Billie Zangewa. (HOFFMAN, 2025, p. 12)

Essas artistas, em diferentes épocas e contextos, fazem da roupa e do têxtil dispositivos de criação, resistência e subjetivação. O jogo responde, assim, a uma urgência histórica: combater a desigualdade de gênero, estimular o olhar crítico sobre o consumo e ampliar o repertório da cultura visual escolar. Ao jogar, as crianças têm a possibilidade de internalizar novas narrativas, antes apagadas pelo cânone dominante. Incorpora-se, dessa maneira, um conjunto de referências que descentralizam a história da arte e da moda, permitindo deslocamentos que evidenciam corpos e saberes antes invisibilizados. Importa destacar, ainda, que os dispositivos nunca são neutros: eles tanto podem disciplinar e normatizar quanto abrir brechas e resistências.

Gilles Deleuze (1996), no texto *O que é um dispositivo*, descreve esse conceito como uma trama composta por “linhas de visibilidade, linhas de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de brecha, de fissura, de fratura, que se entrecruzam e se misturam acabando por dar umas nas outras, ou suscitar outras, por meio de variações ou mesmo mutações de agenciamento” (DELEUZE, 1996, p. 3).

A moda, entendida como linguagem e prática cultural, pode ser pensada justamente como esse dispositivo. Através da roupa e de suas variantes, seja o traje de cena, a indumentária cotidiana, o objeto museológico ou os fluxos vestimentares, instauram-se linhas que articulam visibilidades, discursos e subjetivações. A moda, nesse sentido, não apenas reveste os corpos, mas agencia aparências, organiza modos de ver e de ser visto, opera forças simbólicas e institui processos de diferenciação ou de pertencimento.

Enquanto dispositivo, a moda se conecta às artes e aos processos comunicacionais, produzindo sentidos que atravessam o campo estético e social. Inserida em formações históricas, suas representações tanto criam regimes de sensibilidade quanto reforçam estereótipos e apagamentos sociais. Assim, pensar a moda como



**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

dispositivo é reconhecer seu papel ativo na constituição de identidades, subjetividades, na circulação de signos e no tensionamento das formas de visibilidade e reconhecimento cultural.

Ao ser transposta para o espaço escolar, a moda enquanto dispositivo abre brechas para experiências pedagógicas que tensionam as aparências e estimulam novas formas de ver e de se relacionar com o outro. Jogos educativos baseados na moda, por exemplo, podem operar como agenciamentos lúdicos que desestabilizam visões cristalizadas sobre gênero e consumo, promovendo a criação coletiva de novos sentidos. Assim, o dispositivo moda não apenas comunica, mas educa, pois possibilita ao estudante experimentar processos de subjetivação mais plurais, sensíveis e sustentáveis, conectando arte, cultura e aprendizagem.

Dispositivos, por serem variáveis, não cessam de se reinventar: “traçam processos que estão sempre em desequilíbrio” (DELEUZE, 1996, p. 1). Sendo cada dispositivo uma multiplicidade, seus processos operam em constante devir, deixando marcas sutis nas subjetivações contemporâneas. Quando discutimos a cultura visual por meio da moda ou, mais especificamente, através da roupa e suas variantes, encontramos um campo fértil para pensar as aparências e os modos de ver nas sociedades. A moda enquanto dispositivo se configura como lugar de rupturas estéticas, em que signos se multiplicam, derivando códigos e descodificações que atravessam tanto a vida social quanto as cenas artísticas.

O dispositivo ao qual este projeto se refere diz respeito ao conjunto de práticas que envolvem manifestações culturais tendo o corpo e a roupa, em suas diferentes variantes, como moda, traje de cena, objeto museológico, fluxos vestimentares, entre outros, como territórios inventivos. Assim, a moda-dispositivo propõe outros caminhos de pensar e de inventar imagens, gerando saberes e fazeres que se sobrepõem em camadas invisíveis, mas que, ao se tornarem visíveis, atuam como uma verdadeira “máquina de fazer ver” (DELEUZE, 1996, p. 1).

Ao mesmo tempo, pensar a moda como dispositivo no campo educativo significa reconhecer que tais linhas de força e de subjetivação podem ser ativadas em diferentes práticas: em uma sala de aula, em oficinas de criação com resíduos têxteis ou em jogos educativos que desestabilizam estereótipos de gênero e consumo. Dessa forma, o dispositivo moda não é apenas um operador estético ou cultural, mas também pedagógico, capaz de mobilizar conceitos e combinações que fundamentam processos criativos e críticos no contexto escolar e social.



**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

A escolha do método é fundamental. Quando falamos em cartografia como prática de pesquisa, sobretudo nas ciências humanas, nas artes e na educação, remetemos à formulação de Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995). Para os autores, a cartografia não é uma técnica de representação, mas um gesto inventivo: mapeia fluxos, afetos e conexões em devir, opera rizomas, mais do que territórios fixos. Trata-se, portanto, de acompanhar a produção de sentidos em movimento, de seguir as linhas que se traçam em um campo de forças e que engendram novas formas de vida e pensamento. Nas palavras dos autores:

Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo 'ser', mas o rizoma tem como tecido a conjunção 'e... e... e...'. Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser. (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 37)

No Brasil, pesquisadoras como Rolnik (2011) e Kastrup e Barros (2009) ampliaram a noção de cartografia, aplicando-a como método de pesquisa e intervenção em arte, psicologia, educação e processos criativos. Ambas destacam que não se trata apenas de uma metodologia qualitativa, mas de uma política cognitiva de invenção, isto é, de uma forma de produzir conhecimento em ato, em diálogo com a experiência, com os corpos e com os afetos que atravessam a pesquisa.

No campo da moda e da cultura visual, a cartografia revela-se um recurso potente para acompanhar processos criativos, experimentações e ressignificações do vestir. Quando aplicada a práticas educativas, como oficinas de reutilização de resíduos têxteis, a partir de jogos que trabalham igualdade de gênero e sustentabilidade, a cartografia não apenas registra resultados, mas acompanha percursos, sensibilidades e modos de subjetivação que emergem no contato entre arte, moda e educação. Essa prática “[...] cria condições para a transformação das relações entre os elementos/linhas/vetores afetivos, cognitivos, institucionais, micro e macropolíticos, acionando movimentos e sustentando processos de produção. [...] o dispositivo cria condições concretas para a prática da cartográfica” (KASTRUP; BARROS, 2009, p. 80).

Assim, moda e cartografia se encontram na dimensão do dispositivo. Enquanto a primeira, como dispositivo, abre linhas de visibilidade, enunciação e subjetivação, a segunda permite traçar essas linhas em movimento, captando suas mutações e fissuras. O jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”, nesse contexto, torna-se um espaço de experimentação cartográfica na medida em que, por meio dessa prática lúdico-



**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

pedagógica, estudantes e participantes produzem narrativas visuais, ativam memórias e inventam novas imagens de si e do outro.

Portanto, o projeto não busca apenas transmitir conteúdos sobre moda ou artes visuais, mas promover um pensamento integrado, em que igualdade de gênero e sustentabilidade se tornam experiências vividas no campo sensível e artístico. A criatividade, aqui, ocupa um lugar que ultrapassa a solução de problemas, uma vez que se afirma, também, como exercício do sensível, como prática inventiva e coletiva de produção de novos modos de existir e aprender.

Considerações Finais

Ao retomar o objetivo, este trabalho reafirma o potencial transformador da moda como ferramenta educativa e crítica. O jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda” demonstra como a ludicidade pode ser convertida em prática pedagógica transformadora, capaz de articular ensino, pesquisa e extensão, através de elementos da cultura visual. Ao inserir trajetórias femininas historicamente silenciadas, o projeto responde a uma urgência contemporânea: promover igualdade de gênero e estimular práticas educativas alinhadas aos princípios da sustentabilidade.

A partir da moda e das artes têxteis, reconstroem-se narrativas que desafiam a lógica patriarcal e colonial que estruturou tanto a história da arte quanto a da moda. Esse movimento revela que a moda não é apenas estética ou consumo, mas um campo de disputa simbólica, no qual mulheres, costureiras, modistas, artistas e designers, inscreveram e continuam a inscrever suas marcas, mesmo quando invisibilizadas pelos discursos dominantes.

O projeto também reafirma a importância da escola como espaço de experimentação cultural. Ao jogar, as crianças e adolescentes não apenas aprendem sobre nomes e trajetórias, mas produzem novas formas de olhar o mundo, ativando sensibilidades que ultrapassam o currículo tradicional e favorecem a formação crítica. Nesse sentido, o jogo funciona como um dispositivo pedagógico que reconfigura as imagens que circulam no espaço escolar, deslocando as fronteiras do que é considerado legítimo no campo da cultura visual.

Ao integrar arte, gênero e sustentabilidade, o jogo desenvolvido promove reflexões profundas sobre identidade e consumo. A participação ativa dos alunos revela a potência das práticas pedagógicas sensíveis e



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

inclusivas. A valorização de artistas invisibilizadas contribui para uma educação mais justa. Espera-se que iniciativas como esta inspirem novas abordagens interdisciplinares nas escolas.

Referências

ANDREATTA, T.; TOILLIER, B. H., & CAMARA, S. B. Economia circular, sustentabilidade e indústria da moda: uma análise bibliométrica. **Interações**, Campo Grande, v. 25, n. 3, p. 1-15, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/inter/a/rXf4V5Hjjndw4thtdjr7pLh/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 27 jun. 2025.

BRASIL. Lei nº 14.986, de 25 de setembro de 2024. Dispõe sobre a mudança na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, para incluir a obrigatoriedade de abordagens fundamentadas nas experiências e nas perspectivas femininas nos conteúdos curriculares do ensino fundamental e médio; e institui a Semana de Valorização de Mulheres que Fizeram História no âmbito das escolas de educação básica do País. Diário Oficial da União: seção 1, p. 3, Brasília, DF, 26 set. 2024. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2024/lei/14986.htm. Acesso em: 11 dez. 2024.

COSTA, C. T. **Roupa de artista**: O vestuário na obra de arte. São Paulo: EDUSP, 2009.

DELEUZE, G. O que é um dispositivo. In: DELEUZE, G. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Editora Vega, 1996. p. 83-96.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Vol. 1. Tradução de Aurélio Guerra Neto e Celia Pinto Costa. São Paulo: Editora 34, 1995.

FEDERICI, S. **Calibã e a bruxa**: mulheres, corpo e a acumulação primitiva. Tradução Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2017.

FEDERICI, S. **O ponto zero da revolução**: trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. Tradução de Coletivo Sycorax. São Paulo: Elefante, 2019.

GWILT, A. **Moda sustentável**: um guia prático. 1ª ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2015.

HESSEL, K. **A história da arte sem os homens**. 1ª ed. Tradução Marina Vargas. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2024.



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

HOFFMAN, A. C. C. Jogo da memória “Mulheres na Arte e na Moda”: Cultura Visual, criatividade e alteridade na escola. **Revista de Ensino de Artes Moda e Design**, Florianópolis, v. 9, n. 2, p. 1-20, jun.-set., 2025. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/26976>. Acesso em: 27 Jun. 2025.

HOLLANDER, A. **O sexo e as roupas**: A evolução do traje moderno. Tradução de Alexandre. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1996.

KASTRUP, V.; BARROS, R. B. de. Movimentos-funções do dispositivo na prática da cartografia. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. V. 1. Porto Alegre: Sulina, 2009. p. 76-91.

LERNER, G. **A criação do patriarcado**. 1ª ed. São Paulo: Cultrix, 2019. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rosa dos Ventos, 2024.

MENDONÇA, C.; MOUTINHO, V.; ROBALO, R. Moda sustentável: a pegada da nossa roupa. **O Público**, Lisboa, 2019. Disponível em: <https://www.publico.pt/2019/11/29/infografia/pegada-roupa-391>. Acesso em: 27 jun. 2025.

MULLER, F. **Arte e Moda**. São Paulo: Cosac & Naify, 2000.

ONU BRASIL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>. Acesso em: 27 jun. 2025.

ROLNIK, S. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SALCEDO, E. **Moda ética para um futuro sustentável**. Tradução de Denis Fracalossi. 1ª ed. São Paulo: Editora Gustavo Gili, 2014.

SIMÃO, L. de A. M. **O terno na contemporaneidade**: entre a tradição e o design de moda. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2012.

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

WILSON, E. **Enfeitada de sonhos**: moda e modernidade. Tradução Maria João Freire. Lisboa, Portugal: Capa de Edições 70, 1985.

WILSON, E. **Enfeitada de sonhos**: moda e modernidade. Tradução Maria João Freire. Lisboa, Portugal: Capa de Edições 70, 1985.



**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

Agradecimento

Este projeto é realizado com apoio dos fomentos Capes PROEXT PG-Feevale e FAPERGS – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul, bem como por meio do convênio firmado com a Secretaria Municipal de Educação de Novo Hamburgo (SMED/RS), que possibilitaram a implementação do projeto de extensão *Moda na Escola*.