

# **INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE**

CAMPUS PELOTAS - VISCONDE DA GRAÇA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

**PENSANDO FORA DA CAIXA: *Sketchbook* como Metodologia Ativa para  
Potencializar a Competência (cri)ativa no curso Técnico em Vestuário**

**Daisiane Santos Robaina Iglécias**

**ORIENTADOR:** Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod

**COORIENTADORA:** Profa. Dra. Beatriz Helena Viana Castro

Pelotas - RS

Abril / 2024

# INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE

CAMPUS PELOTAS - VISCONDE DA GRAÇA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

**PENSANDO FORA DA CAIXA: *Sketchbook* como Metodologia Ativa para potencializar a Competência (Cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário**

## Daisiane Santos Robaina Iglécias

Defesa apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciências e Tecnologias na Educação do *Campus* Pelotas - Visconde da Graça do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Ciências e Tecnologias na Educação.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod

Coorientador: Prfª. Drª. Beatriz Helena Viana Castro

Membros da Banca:

---

Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod  
(Orientador – CaVG/IFSul - PPGCITED)

---

Profa. Dra. Beatriz Helena Viana Castro  
(Coorientadora – IFSul/CAVG)

---

Profa. Dra. Frantieska Huszar Schneid  
(IFSul/CAVG)

---

Profa. Dra. Maria Isabel Giusti Moreira  
(IFSul/CAVG – PPGCITED)

---

Profa. Dra. Paula Garcia Lima  
(UFPel)

Pelotas - RS

I24p Iglécias, Daisiane Santos Robaina  
Pensando fora da caixa: *Sketchbook* como Metodologia Ativa para  
potencializar a competência (cri)ativa no curso Técnico em Vestuário/  
Daisiane Santos Robaina Iglécias. – 2024.  
123 f. : il.

Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus  
Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós - graduação em Ciências  
e Tecnologias da Educação, 2024.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod.  
Coorientadora: Profa. Dra. Beatriz Helena Viana Castro.

1. Tecnologias na educação. 2. Moda. 3. Metodologia de ensino. 4.  
Processo criativo. I. Brod, Fernando Augusto Treptow (ori.). II. Castro,  
Beatriz Helena Viana (coor.). III. Título.

CDU: 378.046-021.68:391

Catálogo na fonte elaborada pelo Bibliotecário  
Vitor Gonçalves Dias CRB 10/1938  
Câmpus Pelotas Visconde da Graça

## **AGRADECIMENTOS**

Ao IFSul, em especial ao Campus CaVG, pela oportunidade de capacitação.

Ao curso Técnico em Vestuário o qual sou egressa e tenho um grande apego afetivo.

Aos professores do PPGCITED, muito obrigada pelas sextas-feiras repletas de sabedoria e conhecimento.

Ao meu esposo, pelo apoio, parceria e compreensão nos momentos em deixei o lazer, para mergulhar nas leituras e escritas dos últimos 2 anos, e aos deliciosos jantares preparados com todo carinho, nos momentos de minha maior falta de tempo.

Aos meus pais pelo amor puro e verdadeiro e pelo apoio incondicional.

A amiga Laiana Silveira, pelas conversas, ajuda e leituras durante esse processo de mestrado.

Às bancas de qualificação e defesa, Professoras Dra. Maria Isabel Giusti Moreira, Dra. Paula Garcia Lima, Dra. Frantieska Huszar Schneid, pelo olhar carinhoso ao trabalho. Suas considerações, além de contribuírem para melhoria do trabalho, fizeram e farão parte de reflexões em qualquer pesquisa futura. Muito obrigada!

Ao orientador Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod pela afetuosa acolhida e pela sensibilidade na condução desta orientada, a qual imagino ter sido um desafio, por ser de uma área tão distante da sua. Estou certa de que o universo não poderia ter colocado um profissional tão compreensivo em minha trajetória!

As alunas da turma Diálogos entre moda e criatividade, por participarem da pesquisa com tanto entusiasmo e dedicação, e me lembrarem o quanto eu amo a profissão docente.

Ao professor Dr. Raphael Scholl, pela parceria e acolhimento em sua turma, além de embarcar neste projeto junto comigo durante a validação do produto educacional, você foi de extrema importância nesta trajetória.

Sua Experiência com estas linhas será somente sua.  
(Nathalia Anjos)

## RESUMO

O Curso Técnico em Vestuário tem como objetivo formar profissionais no eixo tecnológico de produção industrial, desenvolvendo habilidades referentes a supervisão dos processos de confecção conforme padrões de qualidade, e participar ativamente do processo de criação e de desenvolvimento de novos produtos. Para tanto, é necessário além de conhecimentos técnicos específicos, algo que chamamos de criatividade, tanto para a criação, quanto para o gerenciamento de uma produção. Esta Dissertação resultou na construção de um produto educacional, que trata da criação de um *sketchbook*, como material potencialmente significativo para o desenvolvimento da competência criativa dos estudantes da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade do curso Técnico Subsequente em Vestuário do Instituto Federal Sul-rio-grandense, campus Pelotas – Visconde da Graça. Tal prática pedagógica baseia-se nas metodologias ativas, considerando o *sketchbook* uma importante ferramenta para o desenvolvimento do processo (cri)ativo, desenvolvendo assim, um olhar mais apurado e crítico para o universo do futuro profissional Técnico em Vestuário. Para sustentar a pesquisa teoricamente, foi realizado um estudo acerca da teoria Criativa de Mitchel Resnick (2020) e da teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (1963), associando o *sketchbook* como um material potencialmente significativo de aprendizagem na busca por auxiliar na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade e contribuir no desenvolvimento da criatividade dos estudantes. O estudo compreende uma pesquisa qualitativa do tipo intervenção-pedagógica de Damiani (2012). Os dados foram coletados durante sete encontros, com os discentes do Curso Técnico Subsequente em Vestuário, com o objetivo de aplicar a proposta de produto educacional desta pesquisa. Após os encontros foi aplicado um questionário com os sujeitos da pesquisa, o mesmo foi analisado pela técnica do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC) de Lefèvre e Lefèvre (2003). Observou-se durante os encontros com a turma que os estudantes vivenciaram o processo de criação a partir de atividades que foram desenvolvidas no *sketchbook*, com resultados satisfatórios. Assim, percebemos que o produto proposto através desta pesquisa obteve a característica de ser potencialmente significativo, visto que os estudantes conseguiram significar os novos conhecimentos adquiridos durante o processo.

**Palavras-chave:** Aprendizagem significativa. Metodologia Criativa. Processo Criativo. *Sketchbook*. Moda. Produto Educacional.

## ABSTRACT

The Technical Course in Clothing aims to train professionals in the industrial production sector, developing skills related to supervising garment production processes according to quality standards, as well as actively participating in the creation and development of new products. In addition to specific technical knowledge, creativity plays a vital role in both the creation and management of production. This dissertation resulted in the development of an educational product centered on the creation of a sketchbook, which has the potential to enhance the creative competence of students in the "Dialogues between Fashion and Creativity" course within the Subsequent Technical Course in Clothing at the Federal Institute of Southern Rio Grande, Pelotas CAVG campus. This educational practice is based on active methodologies, considering the sketchbook as an important tool for developing the (cre)ative process, fostering a more discerning, critical, and creative outlook for future professionals in Clothing Technology. The theoretical research is supported by a study of Mitchel Resnick's Creative Theory (2020) and David Ausubel's Theory of Meaningful Learning (1963), associating the sketchbook as a potentially significant learning material to aid in the "Dialogues between Fashion and Creativity" discipline and contribute to the development of students' creativity. The research comprises a qualitative study using an intervention-pedagogical approach by Damiani (2012). Data was collected over 7 sessions with students in the Subsequent Technical Course in Clothing, aimed at implementing the educational product proposal. Subsequently, a questionnaire was administered to the research participants and analyzed using the Collective Subject Discourse (CSD) technique by Lefèvre and Lefèvre (2003). It was observed during the sessions that the students experienced the creative process through activities carried out in the sketchbook with satisfactory results. Thus, it was perceived that the proposed product from this research demonstrated the characteristic of being potentially significant, as the students were able to attribute meaning to the new knowledge acquired during the process.

**Keywords:** Meaningful learning. (Cri)active competence. Creative process. Sketchbook. Fashion. Educational Product.

## Lista de figuras

<b>Figura 1</b> - Coleção Ronaldo Fraga.....	27
<b>Figura 2</b> - Espiral da Aprendizagem Criativa.....	36
<b>Figura 3</b> - Caderno de esboços de Leonardo Da Vinci. ....	42
<b>Figura 4</b> - Caderno de esboços Delacroix.....	41
<b>Figura 5</b> - Caderno de Van Gog.....	42
<b>Figura 6</b> - Páginas 55, 57 e 59 do livro Ronaldo Fraga.....	55
<b>Figura 7</b> - Estudantes na biblioteca do CAVG.....	70
<b>Figura 8</b> - Montagem Brainstorming.....	72
<b>Figura 9</b> - Envolvendo o Manequim em plástico filme.....	72
<b>Figura 10</b> - Retirando a capa do manequim.....	73
<b>Figura 11</b> - Montagem confecção do manequim.....	75
<b>Figura 12</b> - Sketchbooks dos estudantes.....	76
<b>Figura 13</b> - Montagem cartela de cores dos estudantes.....	77
<b>Figura 14</b> - Aluna trabalhando em seu look.....	79
<b>Figura 15</b> - Alunas no dia da Apresentação final.....	80
<b>Figura 16</b> - Montagem de Alunas com vestimenta inspirada em sua coleção.....	81
<b>Figura 17</b> - Sketchbook inspirado no estilista Dior, (resultado de aluna) .....	81
<b>Figura 18</b> - Sketchbook inspirado na estilista Rei Kawakubo, (resultado de aluna).....	83
<b>Figura 19</b> - Resultados dos looks 3D.....	83
<b>Figura 20</b> - Sketchbook recebidos de alunas.....	83

## Lista de quadros

<b>Quadro 1</b> - Trabalhos selecionados após triagem inicial.....	18
<b>Quadro 2</b> - Trabalhos Selecionados após 2ª Triagem.....	20
<b>Quadro 3</b> - Instrumento de Análise do Discurso .....	62
<b>Quadro 4</b> - Estrutura da Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade.....	64
<b>Quadro 5</b> - Etapas do produto educacional. ....	65
<b>Quadro 6</b> - Encontros para aplicação do Produto.....	67
<b>Quadro 7</b> - DSC 1 .....	84
<b>Quadro 8</b> - DSC 2.....	86
<b>Quadro 9</b> - DSC 3.....	87

### **Lista de Abreviaturas e Siglas**

CAVG	Conjunto Agrotécnico Visconde da Graça
DSC	Discurso do Sujeito Coletivo
EaD	Educação a Distância
ENEM	Exame Nacional de Ensino Médio
ENADE	Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes
IFSUL	Instituto Federal Sul Rio Grandense
IAC	Instituto de Arte Contemporânea
MASP	Museu de Arte de São Paulo
MEC	Ministério de Educação e Cultura
TCLE	Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
UCPEL	Universidade Católica de Pelotas
UFPEL	Universidade Federal de Pelotas
UEMG	Universidade do Estado de Minas Gerais

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
<b>2</b>	<b>O SER, A MULHER, A PROFESSORA</b> .....	16
<b>3</b>	<b>PREPARANDO O SUPORTE PARA CRIAÇÃO: REVISANDO A LITERATURA</b> .....	19
3.1	ELUCIDAÇÃO DE TERMOS EM FOCO .....	31
<b>4</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO: ONDE HÁ FUMAÇA HÁ FOGO</b> .....	36
4.1	A TEORIA DA APRENDIZAGEM CRIATIVA DE MITCHEL RESNICK .....	36
4.2	A TEORIA DE DAVID PAUL AUSUBEL .....	39
4.3	PROCESSOS CRIATIVOS.....	43
4.4	DIÁLOGOS ENTRE MODA E CRIATIVIDADE.....	46
4.5	SKETCHBOOK COMO METODOLOGIA (CRI)ATIVA .....	52
<b>5</b>	<b>PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	58
5.1	CONTEXTO DA PESQUISA.....	59
5.2	SUJEITOS DA PESQUISA .....	62
5.3	ANÁLISE DOS DADOS: DISCURSO DO SUJEITO COLETIVO (DSC) .....	62
<b>6</b>	<b>PRODUTO EDUCACIONAL: Guia Didático: <i>Sketchbook</i> como metodologia (cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário</b> .....	65
6.1	ASPECTOS DA CONCEPÇÃO .....	66
<b>7</b>	<b>RELATO DE EXPERIÊNCIA: A experimentação criativa</b> .....	68
<b>8</b>	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES: Análise dos Discursos</b> .....	85
<b>9</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	89
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	91
	<b>ANEXO 1 - Disciplina de Arte da Matriz curricular do curso Técnico em Vestuário</b> .....	95
	<b>ANEXO 2 - Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade do curso Técnico em Vestuário</b> .....	96
	<b>Apêndice A - Autorização de realização de pesquisa – IFSUL- CAVG</b> .....	97
	<b>Apêndice B – Questionário da Pesquisa</b> .....	98
	<b>Apêndice C – Termo de Consentimento livre e esclarecido – TCLE</b> .....	99
	<b>Apêndice D – Tabelas do DSC</b> .....	100

<b>Apêndice E – Produto Educacional: Guia Didático .....</b>	<b>110</b>
--	------------

## 1 INTRODUÇÃO

O curso Técnico em Vestuário envolve conhecimento e compreensão referentes ao planejamento, criação, escolha de matéria prima, corte, costura, finalização e controle de qualidade, assim sendo, o curso objetiva preparar o estudante para conhecer todas as etapas do processo de produção de roupas e acessórios.

Na área de vestuário, é importante que o profissional seja criativo, pois além de estar apto a participar do processo de criação de novas coleções, é necessário criatividade para lidar com a resolução de problemas projetuais que podem ocorrer em um determinado setor produtivo. A criatividade é algo essencial na vida de um profissional, sendo que a literatura indica que o processo criativo e de resolução de problemas ocorrem inicialmente pela produção de esboços que podem ser úteis no registro de ideias e novas concepções.

Observa-se que tradicionalmente o desenvolvimento de uma coleção de moda é produzido informalmente, a mão livre, em cadernos de esboços, sem que com isso se despreze outras formas de representação, como com a utilização de computadores. Entretanto, no ambiente de sala de aula, é possível perceber que alguns estudantes encontram, em algum grau, dificuldades para realizar essa representação. Matharu (2011) observa que a inaptidão para o desenho, em um ambiente de estudantes do setor da moda poderá deixar o indivíduo intimidado, o que pode culminar em prejuízos na etapa do processo criativo.

Apesar da observação apresentada por Matharu (2011), o ponto de vista de Ostrower (2009) é que, “consideramos que a criatividade é um potencial inerente ao ser homem” (Ostrower, 2009. p.5), logo, exercitá-la através de esboços e atividades criativas faz parte do processo de desenvolvimento dessa competência.

É de extrema importância compreendermos que a criatividade não surge do nada, é parte da bagagem de cada indivíduo. É possível se observado que desde a primeira década do século XX vem ocorrendo aproximações mais acentuadas entre o público, a arte, a moda e a vida, assim, para toda criação em moda é necessário criatividade.

Ressaltamos também que a criatividade tende a enfraquecer se não praticada. Dito isso, as instituições educacionais precisam promovê-la, preparando os estudantes para exercitar suas capacidades criativas, desenvolver suas habilidades

reflexivas, investigativas, ideativas e muitas vezes fantasiosas. Também dar liberdade para o pensamento flexível e fluente, que propõe outras diretrizes e ideias, permitindo-os criar livremente.

Diante do que foi apresentado acima, este trabalho partiu da necessidade de fomentar a criatividade nos estudantes do primeiro ano do curso técnico subsequente em Vestuário do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSul) campus Pelotas - Visconde da Graça (CaVG).

De interesse direto com esta pesquisa está uma breve contribuição com uma disciplina do curso Técnico em Vestuário do IFSul CAVG, que entrou em vigor no ano de 2023, intitulada Diálogos entre Moda e Criatividade. A disciplina tem como objetivo o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, com foco na criatividade muitas vezes “podada” durante o ensino fundamental, visto que, o conteúdo de Arte do currículo básico de nível médio desta instituição (Anexo 1), não contempla conteúdos relacionados a artes visuais, importante tanto para o desenvolvimento da competência (cri)ativa, como para formação humana, social e técnica específica deste curso.

Deste modo, o problema de pesquisa se define em **como potencializar a competência criativa nos estudantes do curso Técnico em Vestuário do IFSul CAVG na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade?**

O objetivo final do estudo foi criar um produto educacional no formato de um Guia Didático para uso de um *sketchbook* como metodologia ativa potencializadora da competência (cri)ativa em moda. Os objetivos específicos contemplam: auxiliar na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade e; contribuir no processo de criatividade dos estudantes.

Assim sendo, de modo a tentar auxiliar no alcance desses objetivos, pensou-se no estímulo do uso do *Sketchbook*, uma ferramenta que faz uso de um caderno normalmente sem linhas, utilizado para esboços, rascunhos e anotações, que será utilizado como material didático potencialmente significativo de aprendizagem.

O desenvolvimento do produto educacional foi baseado na prática de metodologias ativas, e a abordagem teórica se deu a partir dos conceitos de criatividade da teoria de Mitchel Resnick (2020) e da aprendizagem significativa de David Ausubel (1963).

A partir das escolhas metodológicas desta pesquisa, utilizaremos o termo (cri)ativo, junção de metodologia criativa + metodologia ativa, assim propomos uma

metodologia (cria)ativa através do *sketchbook*, o qual é o foco principal para construção do produto educacional que tem a pretensão de tornar-se um material potencialmente significativo.

A estrutura da dissertação está dividida da seguinte forma: Capítulo 2 – breve memorial da pesquisadora; Capítulo 3 - revisão da literatura; Capítulo 4 - referencial teórico; Capítulo 5 - a teoria da Aprendizagem Criativa de Mitchel Resnick, a teoria da Aprendizagem Significativa de David Paul Ausubel e as metodologias ativas de Moran e Bacich; Capítulo 5 - metodologia da pesquisa e a proposta didática; Capítulo 6 - o produto educacional; Capítulo 7 - relato da experiência; Capítulo 8 - resultados e discussões finais e; Capítulo 9 - considerações finais.

## 2 O SER, A MULHER, A PROFESSORA

Minhas considerações aqui partem de memórias que ora estão muito vivas, ora encontram-se quase apagadas em meio a correria do dia a dia. Revisitá-las no processo de escrita desse trabalho possibilitou um encontro comigo mesma nas diferentes situações de uma trajetória composta de encontros e desencontros, sabores e dissabores, silêncio e conversas com os meus pensamentos.

Sempre fui uma criança que gostava de brincar de faz-de-conta, criar personagens e histórias, transformar um objeto em outro utilizando assim, o suporte da minha imaginação. Neste mundo imaginário já fui artista, policial, estilista, empresária, professora, mulher maravilha, princesa e muitas outras coisas. Com toalhinhas de croché de minha mãe, papéis coloridos e fitas, fazia roupas para colocar nas Barbie.

Em minha imaginação criava uma história de vida para cada personagem que eu inventava, quantas possibilidades vivenciei no silêncio de minha individualidade, antes mesmo de saber ler e escrever. Segundo Resnick (2020), o pensamento criativo sempre foi, e sempre será uma parte fundamental daquilo que faz a vida valer a pena, e as crianças não merecem nada menos que isso.

Em 2001 entrei para primeira série com 6 anos de idade, na Escola de Ensino Fundamental Elberto Madruga, no município do Capão do Leão, RS. Mundo novo, estranho, cheio de novidades: inúmeras salas de aulas, espaço permeado por sons, muitas crianças juntas que circulavam em um mesmo ambiente. Uma nova rotina, regras e lições, aprender coisas novas me fascinavam, fazia as lições com gosto, na ansiedade pelo dia seguinte. Recordo-me que copiava muitos textos da lousa, às vezes nem sabia o que estava copiando e muito menos para quê. Copiava o mapa do Brasil e o mapa Mundi em papel vegetal, copiava a tabuada, copiava páginas de livros, copiava o resultado de expressões, copiava... copiava... copiava! Ora copiava, ora decorava gigantescos questionários para as provas.

E as Aulas de arte? Para mim, que era tão criativa em minha particularidade, sonhava em ser estilista, aquele momento era o inverso, nada mais era do que momentos tediosos, uma simples repetição dos clássicos, desenhos prontos para pintar e releituras de obras para fazer, sem a devida compreensão.

Recordo-me das minhas primeiras releituras, foram “os girassóis de Van Gogh” e “Abapuru de Tarsila do Amaral”, na época, mais uma tentativa frustrada é claro, de

cópia, com o material de pintura que até hoje não é dos meus preferidos, porém o único que conhecia até aquele momento, por falta de repertório artístico, o famoso lápis de cor. De acordo com Mitchel Resnick (2020), sem repertório e espaço propício a isso não temos como ser criativos, assim, eu desenvolvia minha competência criativa muito mais em casa do que no ambiente escolar.

Chego ao ensino médio integrado em Vestuário no CAVG em 2009, uma aspirante a estilista desde o primário. Um mundo encantado, onde por um lado me vi maravilhada com as disciplinas e por outro, apavorada com tantos obstáculos que me esperavam ali, naquele campus, onde passava dois turnos corridos.

Lá tive que aprender a me “virar sozinha”, passei a almoçar na escola e os intervalos me soavam intermináveis. O vento nas árvores, as tardes chuvosas de inverno, os 4 ônibus que pegava por dia, todos superlotados. Chego então ao final do curso muito feliz, porém assustada com o que faria a seguir, pois com 17 anos precisava escolher uma profissão, algo que na época imaginava ser o que faria para toda vida.

Insegura, cheia de dúvidas, em 2013 ingressei na Universidade Federal de Pelotas (UFPel) no curso de Licenciatura em Sociologia, através do Exame Nacional de Ensino Médio (ENEM), motivada por uma professora, a qual fui bolsista durante o ensino médio, porém ao final do primeiro ano do Curso de Sociologia não havia me encontrado, então retomo ao velho sonho, o Design de Moda. Mas como? Não havia na rede pública na cidade de Pelotas - RS até aquele momento, então prestei o vestibular para Universidade Católica de Pelotas (UCPel) e ingressei no curso de Tecnologia em Design de Moda. Porém com o sonho vinham as dificuldades, será que conseguiria chegar até o fim? Eu e meus pais nos perguntávamos a cada semestre, devido a questões financeiras.

Trabalhando meio turno três vezes por semana como secretária em um consultório pediátrico para amenizar as despesas, e com a insegurança de estar formada e não conseguir emprego, optei em fazer novamente o ENEM, e tentar uma segunda formação. Em 2014, ingresso no curso de Licenciatura em Artes Visuais na UFPel, ainda um tanto perdida quando me perguntavam se queria mesmo ser professora. No entanto, para minha surpresa no decorrer do curso e estágios, fui me “transformando” e me apaixonando pela profissão, logo, no primeiro estágio uma turma espetacular de quinto ano na escola Ferreira Viana, localizada no bairro Porto

da cidade de Pelotas, removeu todas as minhas dúvidas com a profissão, que alguns hoje acham loucura, devido a infeliz desvalorização. Percebi meu amadurecimento nos quatro anos de graduação, queria me tornar professora, e havia me encantado com a relação professor–estudante. Hoje me ponho a pensar que não podia ser tão diferente, visto que ainda bem pequena e audaciosa, afirmando que não seria professora, me aventurava a tentar ensinar meu avô que era analfabeto a ler e escrever, obra do destino, para quem acredita.

Em 2015, ao fim do curso de Design de Moda, fui premiada, ganhando o prêmio Dom Antônio Zattera, dando-me o direito a especialização de forma gratuita. No ano seguinte em 2016, ainda cursando Artes Visuais na UFPel, encantada com as “formas” que a arte podia se apresentar, e todos os suportes possíveis, existentes para expressão da criatividade, prometi a mim mesma nunca me tornar uma professora obsoleta.

Assim, cometi a feliz “loucura” de ingressar na especialização, já que não havia na área da moda nem em educação na instituição. Fiz Gestão Estratégica de Negócios na UCPel. Em 2017 concluo o curso de Artes Visuais, em 2018 a especialização.

Em 2019 ingresso como professora substituta de Artes no IFSul Campus Pelotas, onde lecionei por dois anos. Atualmente estou há quatro anos como gerente de produção, no setor de vestuário.

Observo que aprendi muito nos últimos anos, com minha formação híbrida e trajetória profissional. Em 2022, volto aos estudos com o intuito de retornar à docência. Todavia este estudo vem ao encontro da minha necessidade de criação, despertando novamente a eterna imaginativa, curiosa e serelepe que ficou adormecida dentro de mim consumida pela correria da produção fabril.

Hoje, mais amadurecida pelo tempo, retorno a esta instituição centenária, onde iniciei minha trajetória profissional, tendo a oportunidade de fazer uma “costura” entre minhas duas áreas de conhecimento arte e moda, com o intuito de contribuir para o curso Técnico em Vestuário em que sou egressa e tenho grande apego emocional, buscando colaborar nos enfrentamentos aos inúmeros desafios existentes no processo de desenvolvimento criativo.

### 3 PREPARANDO O SUPORTE PARA CRIAÇÃO: REVISANDO A LITERATURA

No transcorrer deste capítulo é apresentado um panorama das publicações realizadas sobre processo criativo, moda e criatividade, com o intuito de remeter-se as possibilidades de relação entre moda e criatividade. Assim, sugere-se o reconhecimento do que já foi escrito acerca do tema de pesquisa.

O mecanismo de busca utilizado foi a plataforma Google Acadêmico, durante o primeiro processo de busca para esta pesquisa tínhamos em mente trabalhar a relação da moda com a arte mais diretamente, assim, utilizamos o espaço de tempo de cinco anos, com os seguintes descritores: "moda"; "arte"; "criatividade"; "ensino"; "processos criativos". Foram encontrados 31 resultados. A partir dos resultados encontrados, aplicou-se uma triagem na qual os resumos dos 31 resultados foram lidos e excluídos os estudos que não tinham ligação direta com esta pesquisa, reduzido o escopo para oito estudos, conforme quadro 1, composto por 3 artigos, 1 capítulos de livro e 4 dissertações.

**Quadro 1:** Trabalhos Selecionados após Triagem inicial.

TITULO DO TRABALHO	FOCO DO TRABALHO	AUTOR / ANO	Tipo
DESIGN DE MODA EAD: Aplicação do ciclo de aprendizagem na disciplina de teoria de fundamentos do design	Curso de design de moda na modalidade EAD. Foco na disciplina de Teoria e fundamentos do design verificando abordagens didáticas pedagógicas utilizadas para significar a aprendizagem dos discentes	CALVI, OLIVEIRA, FRANCINI - 2021	Dissertação
<u>Criatividade no ensino superior: desenvolvimento e aprendizado no ambiente de moda</u>	O estudo Foca na teoria da criatividade. Relação direta com o ser humano e a vida em sociedade, bem como a ligação com o profissional de moda e a importância da educação no fomento do ser criativo e no espaço princípio e ao mesmo.	TOMASETTI - 2021	Dissertação
A arte como meio de humanização no mercado ou na indústria	Reflexão sobre a importância da arte como fator de humanização na indústria mediante as relações de proximidade entre o trabalho do homem e o processo da industrialização. Utilização da arte não apenas para o enriquecimento intelectual da sensibilidade, mas também pelo favorecimento	MADRID – 2021	Dissertação

	e incentivo nas relações criativas genuínas.		
DESIGN KIT EDU: um toolkit para promover a criatividade na aprendizagem	Design Thinking (DT) como estratégia de ensino-aprendizagem, tendo como meta o fomento ao exercício da criatividade e a resolução de problemas	SOUZA - 2020	Dissertação
Design Thinking	Trata sobre o que é Design Thinking e sua importância social e profissionalmente independente do setor a ser aplicado	PAGANI – 2018	Cap. Livro
A criatividade no ensino do Design de Vestuário de Moda: uma experiência acadêmica	Práticas pedagógicas no âmbito do Design de Vestuário, desenvolvimento da criatividade, técnica de "Brainstorming" como incentivo ao "Pensamento Lateral", assim como "Mapas Mentais" e "Analogias por Fantasia", adaptadas à metodologia tradicional de desenvolvimento de coleções em design de moda	BROEGA - 2018	Artigo
Traduzindo Capitu: Diálogos entre arte e design de moda	Reflexões acerca das relações entre Design, Moda, Arte e Fotografia, tendo como objeto de estudo o figurino da minissérie Capitu, exibida pela Rede Globo de Televisão	<u>ANDRADE, REBELLO, AQUINO - 2018</u>	Artigo
<u>Ensino do Design e da Arte: O Ensino de Design no Brasil: Formação das Escolas, Diretrizes Curriculares Nacionais e ENADE</u>	Este estudo aborda as diferentes análises sobre o ensino nos cursos de Design, tratando desde o desenvolvimento dos cursos, das Diretrizes Curriculares Nacionais dos Cursos de Design e uma avaliação crítica sobre a validade do ensino reflexivo para a realização do ENADE por parte dos estudantes.	LONA, BARBOSA – 2020	Artigo

**Fonte:** Desenvolvido pela autora (2023).

No entanto, durante o processo de escrita e após sugestões da banca de qualificação, abrimos o campo de pesquisa para dez anos, e alteramos alguns de nossos descritores, pois julgamos necessário modificar um pouco o rumo da pesquisa,

indo de encontro ao nosso tema central. Logo, fizemos uma nova pesquisa por meio dos descritores: "sketchbook"; "moda"; "criatividade"; "educação"; "processos criativos". Foram encontrados 39 resultados no período entre os anos de 2013 e 2023. A partir dos resultados encontrados, aplicou-se uma triagem na qual os resumos dos 39 resultados foram lidos e excluídos os estudos que investigavam questões ligadas ao design da comunicação, design gráfico, economia, educação infantil, desenvolvimento de produto e design de calçados, devido à falta de ligação direta com esta pesquisa. Reduzido o escopo, foram analisados sete estudos, conforme Quadro 2, composto por duas teses, duas dissertações, um capítulo de livro e 1 artigo.

**Quadro 2** - Trabalhos Selecionados após segunda Triagem.

<b>TITULO DO TRABALHO</b>	<b>FOCO DO TRABALHO</b>	<b>AUTOR / ANO</b>	<b>TIPO</b>
O caminho Quádruplo: Ensino de Design voltado á inteireza do Ser	Ensino do Design, bem como processos criativos, levando em consideração o desenvolvimento humano.	SPADA - 2022	Tese
Análises sobre imaginação e criatividade em desenhos de moda sob a ótica Vigotskiana	A criação de imagens de moda que servem tanto para ilustrações, criações, quanto para estamparia em produtos, podem ser desenvolvidas por meio de inspirações que emergem no campo tátil e visual. Estudantes do curso de moda aprendem a instigar sua imaginação por meio de ferramentas criativas como <i>Sketchbook</i> .	LOS, SCHROEDER, BABINSKI - 2020	Cap. Livro
Método de <i>Moulage</i> Cartesiana e corpo humano: Uma perspectiva educacional de moda com base em conceitos matemáticos e ergonômicos	Conhecimento do corpo humano para o desenvolvimento adequado da modelagem de peças de vestuário. Evidenciar o conhecimento do corpo humano 3D por meio da apresentação do método autoral de <i>Moulage</i> Cartesiana e Corpo Humano para uma perspectiva educacional de moda com base em conceitos matemáticos e ergonômicos.	EVERLING, MERINO, THEIS, VARNIER - 2020	Artigo

Tornar-se artista: Como desenvolver o processo criativo?	Definições (etimológicas e históricas) do processo criativo do artista numa área específica. A pintura inserida na categoria de artes plásticas ou visuais. <i>Sketchbook</i> como ferramenta de campo	SANTOS – 2019	Dissertação
A criatividade no ensino do Design de Vestuário de Moda: uma experiência acadêmica	Práticas pedagógicas no âmbito do Design de Vestuário, desenvolvimento da criatividade, técnica de "Brainstorming" como incentivo ao "Pensamento Lateral", adaptadas à metodologia tradicional de desenvolvimento de coleções em moda.	BROEGA - 2018	Artigo
Expressões do imaginário da moda brasileira: Um estudo dos processos de criação do estilista Ronaldo Fraga	Processo criativo do estilista Ronaldo Fraga, movimento do imaginário no processo de criação do estilista.	AGUIAR - 2014	Tese
Caderno de Esboços: Um estudo no Design de Moda	<i>Sketchbook</i> como ferramenta que qualifica o processo de habilidades em expressos gráficas.	FEIJÓ - 2013	Dissertação

**Fonte:** Desenvolvido pela autora (2023).

De forma geral, como pode ser observado no quadro acima através dos levantamentos realizados, os estudos analisados têm em comum a relação do design com os processos criativos, inerentes ao ser humano, trazendo exemplos e reflexões sobre o tema, traçando um paralelo criativo, histórico e cultural.

O estudo de Spada (2022), é voltado ao ensino do Design de forma diferenciada, levando em consideração o desenvolvimento humano. Assim, aspectos mentais, sociais e corporais são estimulados através do ensino híbrido apoiado pelo uso das redes sociais utilizadas como plataforma de aprendizagem. O autor acredita na mesclagem entre o conhecimento ancestral a as novas tecnologias para uma aprendizagem de qualidade.

Spada (2022), trabalha com seus alunos questões ligadas ao medo, pois acredita que no processo criativo algumas condutas do medo como: timidez, ansiedade e preocupação podem impedir a capacidade criativa. Logo, propunha

atividades que os estudantes enfrentassem seus medos. Após cada atividade, era necessário que os discentes refletissem sobre seus processos internos e escrevessem em um blog pessoal uma espécie de diário virtual. “A obrigatoriedade de refletir sobre o processo e escrever em seu blog pessoal, proporcionava as conexões necessárias para articular as experiências vivenciadas com os conteúdos necessários à sua formação [...]” (Spada, 2022, p. 40).

Foi introduzido nas aulas o uso do *sketchbook*, no qual, a partir de cada tema abordado os estudantes precisavam criar esboços em seus *sketchbook*, e as melhores ideias eram postadas em um grupo criado no Facebook, além de postagens semanais sobre o conteúdo apresentado em aula, para que se mantivesse vivo o assunto até a próxima semana, potencializando assim, a criatividade. A proposta foi pensada para o perfil desse novo estudante, que compartilha, produz saberes, opiniões e informações nas redes sociais.

Segundo Spada (2022), ficou evidente que:

Depois de quatro períodos letivos utilizando o Facebook, minhas experimentações mostraram que a conectividade das redes sociais digitais promovia laços sociais importantes favorecidos pela necessidade do aprendiz em assumir um papel ativo e dinâmico em seu processo de aprendizagem (Spada, 2022, p. 44).

Para o autor, a educação deve ter como princípio fundamental o desenvolvimento total da pessoa, espírito, corpo, inteligência, sensibilidade, sentido estético e responsabilidade pessoal. Segundo ele, educar para Inteiraza do ser é bem mais que formar designer, é contribuir para formação de um ser humano que atuará no campo do Design, esses serão capazes de, não só atender as demandas do mercado, mas mudá-lo.

O estudo de Los, Schroeder e Babinski (2020), refere-se à necessidade criativa no universo da moda, na qual a criação de imagens deste segmento serve tanto para ilustrações, criações, quanto para estamparia em produtos de moda que podem ser desenvolvidos por meio de inspirações que emergem do campo visual e tátil. Diante dessas possibilidades, os estudantes de cursos de moda instigam a imaginação por meio de ferramentas de criatividade que recebem as contribuições contidas em suas memórias. Os autores descrevem que, relembrar tais experiências pode contribuir para o surgimento de mais ideias criativas.

O foco da pesquisa foi o processo criativo em design de moda, utilizando-se da perspectiva vigotskiana que, por sua vez, possui ênfase em compreender os processos de representação da mente humana na infância e na adolescência até o princípio da vida adulta. Para Los, Schroeder e Babinski (2020), ferramentas como o *brainstorming*<sup>1</sup> e o *sketchbook* podem ser vistas como fundamentais para que o estudante ou o professor possam potencializar seu processo criativo. Conforme o autor, estas ferramentas estão orientadas precisamente para estimular o pensamento criativo.

O *sketchbook* é um documento de processo amplamente conhecido no meio de artistas e designers, pois permite o registro de memórias internas aleatórias à captura de elementos externos de inspiração.

Santos (2019), procurou esclarecer o papel do ensino acadêmico na formação do ser criativo, averiguando quais os métodos e técnicas ensinadas e o modo como estas, influenciaram sobre os processos criativos de cada indivíduo, qual a influência das academias e escolas de arte no reconhecimento social e cultural de cada um. O autor questionou o modo como o meio social em que o artista se insere constitui um fator determinante para o reconhecimento, subsistência e aceitação do artista (e da obra de arte) por parte do público, tornando visíveis alguns dos desafios, dificuldades ou obstáculos que se colocam ao artista no seu processo criativo.

É citado rapidamente em seu trabalho o uso do *sketchbook* como uma ferramenta para o processo criativo, servindo como um livro de artista, no qual vai registrando possíveis inspirações, pois para cada indivíduo o processo criativo se desenvolve de forma diferente, de acordo com o meio que está inserido e outros fatores históricos, culturais, políticos e sociais.

Já na pesquisa de Everling, Merino, Theis e Varnier (2020), a conexão entre o conhecimento do corpo humano e o foco direto na construção de pontos, linhas e formas para o desenvolvimento adequado da modelagem de peças de vestuário. O estudo parte do conhecimento do corpo humano 3D por meio da apresentação do método autoral de *Moulage*<sup>2</sup> Cartesiana e Corpo Humano para uma perspectiva

---

<sup>1</sup> Brainstorming: baseia-se no princípio: quanto mais ideias, melhor” (Baxter, 2008, p. 68).

<sup>2</sup> Moulage: é uma técnica de modelagem, onde a construção do modelo do vestuário é feita diretamente sobre o corpo de modelo vivo ou busto de costura, permitindo a sua visualização

educacional de moda com base em conceitos matemáticos e ergonômicos. As professoras pesquisadoras abordam conceitos e práticas relacionadas a modelagem e pede para que os alunos registem o processo criativo nos seus *sketchbook*, utilizando os mesmos como diário de bordo. O caderno de esboços é utilizado como uma ferramenta auxiliadora no registro, podendo tornar-se um material potencialmente significativo no processo de aprendizagem dos estudantes.

No estudo de Broega (2018), percebe-se que os fenômenos da criatividade têm exercido, ao longo dos anos, um enorme fascínio sobre as pessoas. A origem da criatividade, os seus princípios e definições são antigos, no entanto estes não são meros acessórios de interpretação, eles levaram-nos a uma constante evolução sobre os conceitos de criatividade que nos cercam atualmente. A importância da criatividade e da mudança de foco, em relação ao estudo dela, dá-se desde o início do século XX: se antes disso, a criatividade esteve ligada ao campo das artes, agora mais do que nunca é vista como uma capacidade individual geradora de riqueza e benefícios coletivos.

Estamos numa época em que assistimos a um “esmagamento” do real potencial criador do indivíduo, “[...] onde os sistemas e processos dirigidos de massificação intensificam o condicionamento das pessoas, podendo gerar bloqueios no desenvolvimento das questões de criatividade e inovação” (Broega, 2018, p. 26).

O estudo parte de um cenário ideal para o Design de Moda e analisa a importância do trabalho criativo e das condições de suporte oferecidos para o seu desenvolvimento no ambiente de trabalho e em grupos criativos. Sendo assim, a pesquisa analisou a disciplina de criação de coleção de moda da Universidade do Minho, e a importância do professor no desenvolvimento da competência criativa do estudante.

O Design de Moda está associado ao desenvolvimento de produtos com um ciclo de vida curto, geralmente condicionado a tendências sazonais, portanto muitas vezes fica submetido a uma prática projetual que não requer grandes teorias diferentes. Na moda, devido a esta rapidez, não dispomos de muito tempo para seu desenvolvimento. Porém, há uma adaptação prática da metodologia criativa utilizada

para necessidades de criação no campo do vestuário que variam conforme a complexidade do projeto no processo de desenvolvimento de coleções.

É necessário o questionamento de todos os fatores que envolvem a problemática da criação de moda, sejam eles, culturais, sociais, ambientais, funcionais além dos aspectos visuais como: cores, princípios do design, materiais, entre outros.

Existem pelo menos três fases encontradas especificamente no processo de criação em moda: em primeiro lugar, o diagnóstico estilístico das tendências; em seguida, a inferência, que se refere a definição de ideias e de temas de criação que correspondem a essas tendências e finalmente, o processamento, que consiste em criar os designs que correspondem às tendências (Broega, 2018, p.11).

Broega (2018), propõe aos seus alunos atividades criativas a partir da técnica de *Brainstorming*. Assim, após a definição do projeto individual, com ajuda do *Brainstorming*, os estudantes têm a tarefa de customizar uma peça, utilizando a técnica da *moulage* e criar uma coleção partindo da reutilização de peças de vestuário.

O importante a ser observado é o processo de criação individual dos estudantes, pois a partir da mesma atividade se obteve resultados e inspirações completamente diferentes, utilizando-se da criatividade como uma variável auxiliadora na resolução destas questões para criação da coleção de moda, ou seja, percebe-se que a criatividade varia de acordo com as condições e experiências individuais de cada ser humano.

Ao encontro do que já foi visto até aqui, os estudos de Aguiar (2014), nos trazem exemplos do processo de criação do estilista brasileiro Ronaldo Fraga<sup>3</sup>. A pesquisa apresenta uma reflexão acerca dos processos criativos do estilista. Tal estudo se torna relevante tanto sobre a perspectiva da compreensão de processos criativos nesta área, quanto pela possibilidade de elevar o objeto de estudo da moda a outro patamar, ou seja;

---

3 Ronaldo Fraga (1967, Belo Horizonte, MG) é estilista, formado pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com pós-graduação na Parson's – The New School for Design, em Nova York, e na Saint Martins School, em Londres. Reconhecido como um dos maiores nomes da moda brasileira, Ronaldo Fraga propõe em seus desfiles um diálogo da nossa cultura com o mundo contemporâneo. Além de sua marca própria, Ronaldo Fraga desenvolve projetos de geração de emprego e renda baseados na reafirmação cultural junto a cooperativas e comunidades ligadas à indústria de confecção (EDITORA COBOGÓ).

Ao patamar de elemento significativo de comunicação, afastando-se do apequenamento corriqueiro com que é tratado, já que, comumente, seguindo a lógica de discurso, à Moda é considerada e estudada apenas como uma indústria de cópia, e por extensão, do impensado, do banal, do irrelevante. (Aguiar, 2014, p.29).

Como percebido a partir de Aguiar (2014), o profissional da moda pode buscar inspiração nas coisas mais simples do cotidiano e transformá-la em peças suntuosas. A mídia é um dos principais influenciadores, isso se vê claramente nas vitrines, nas revistas, nas ruas, cuja moda reflete os personagens da novela, dos filmes e dos grandes desfiles.

A moda, por sua vez, é negacionista e autodestrutiva, pois uma proposta vigente é anulada em privilégio de outra, se não fosse isso a moda não sobreviveria, logo, essa característica precisa estar na mente do profissional de vestuário, pois ele é o responsável pela criação do novo.

Segundo Aguiar (2014), as criações de Ronaldo Fraga possuem um caráter híbrido de arte e moda, criando um forte discurso social e cultural, dentro e fora das passarelas. O estilista fortaleceu os vínculos entre moda e arte. Aguiar (2014), explica esse vínculo a partir de um exemplo que traz o Artista Salvador Dalí e o Estilista Dior. Dalí utilizava tintas, pincéis e telas para criar formas inusitadas da natureza dignas de contemplação, já Dior, a partir de tecidos, agulhas e fios criava peças capazes de evidenciar formas orgânicas já existentes na natureza, transformando a fusão do corpo e roupa em objetos de contemplação. O autor acrescenta: “pintores existem muitos, mas como Dali poucos. Na moda acontece o mesmo: existem milhões de estilistas, mas poucos que criam peças como obras de arte” (Aguiar, 2014, p. 93).

Assim se pode perceber que Ronaldo Fraga é um dos estilistas que se aproxima da arte, no entanto é importante mencionarmos que mesmo que nem toda moda seja arte, isto não desqualifica a área ou os profissionais.

O estilista em questão possui sua identidade ligada a cultura brasileira, e utiliza-se da moda como um instrumento de comunicação e posicionamento político, sendo ela um dos principais instrumentos da comunicação não verbal, exemplo disso são coleções como; quem matou Zuzu Angel?, re-existência, entre outras coleções, figura 1, ambas além de coleções de moda, comunicam e denunciam questões políticas e sociais do país.

Figura 01: Coleções Ronaldo Fraga



Fonte: Criado pela Autora (2024).

Como visto na figura 01 acima, imagem das coleções intituladas quem matou Zuzu Angel (2001) e Re – existência (2017), trazem questões ligadas a crítica política e social, Zuzu Angel foi uma estilista mineira assassinada pelo governo militar e re - existência trata da história dos refugiados, marginalizados pela sociedade.

Para além da comunicação e da crítica social, outro fator de extrema importância para o estilista é a pesquisa e seu processo criativo em moda. Para cada uma de suas coleções Ronaldo Fraga inicia o trabalho elaborando um *sketchbook*, assim, ele evidencia e registra todas as informações que considerar útil para pesquisa. Sua principal fonte de inspiração é a relação com a cultura nacional, a cultura presente na literatura, na música, na arte, no artesanato e nas lendas populares.

Os elementos culturais incorporados por Fraga são transformados em elementos simbólicos, dando significados, expressando sentimento e a visão do

estilista. O estilista investiu na pesquisa e na autoridade, a moda autoral é uma moda que traz o rastro do criador e revela sinais de quem o cria, seu gosto, sua visão de mundo, suas memórias, seu entorno, seu design.

À vista disso, salientamos que a pesquisa associada ao uso do *sketchbook* pode ser um método aplicado ao meio acadêmico para formar profissionais mais reflexivos que, ao criarem produtos, podem se aproximar mais da inovação.

Ainda sobre o uso do *sketchbook*, Feijó (2013), acredita na ferramenta como material potencializador no processo de habilidades em expressões gráficas. Segundo a autora, os desenhos e os registros contidos no caderno de esboços não são apenas um veículo instrumental de representação, mas auxiliam a revisar e definir ideias, gerar conceitos e a facilitar a resolução de problemas na fase conceitual de um projeto.

Segundo a ABIT<sup>4</sup> (2022), a indústria de moda movimentava grandes valores na economia brasileira, chegando a movimentos de 115 bilhões ao ano, logo, necessita de profissionais qualificados. Por conseguinte, crescem os cursos voltados ao setor, bem como, os esforços no sentido de ampliar o potencial criativo e projetual de seus estudantes.

O estudo disserta sobre o caderno de esboços, umas das nomenclaturas utilizadas para o *sketchbook*, tratando do mesmo como um local para organização dos desenhos, esboços, pesquisas de internet, reportagens, colagens de tecidos e aviamentos, estudos de cor, tudo que poderá servir para o projeto em moda.

Feijó (2013), também faz um levantamento literário sobre os autores que aconselham o uso do *sketchbook*. “O uso do caderno é sugerido como propósito de que se possa realizar o registro rápido e descontraído de ideias” (Feijó, 2013, p. 75).

Para a autora, os rascunhos elaborados no papel possuem a vantagem da velocidade de uso e qualidade expressiva.

Além de auxiliar no amadurecimento de ideias para o desdobramento de um projeto, o uso do caderno de esboços, ou *sketchbook*, também permite a todos os envolvidos, tornarem-se críticos diante de suas ideias. Assim o *Sketchbook* também servirá para que o design mostre seu processo de pensamento, dando pistas de qual é a origem de seu processo de criação. (Feijó, 2013, p.78).

---

4 ABIT: Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção. < <https://www.abit.org.br/>>

Propõe-se uma atividade de criação de uma coleção de moda com dois grupos, sendo que um deles poderá fazer uso do *sketchbook*, e o outro não. Percebeu-se que o grupo que fez uso da ferramenta fez maior número de pesquisas antes de iniciar o processo criativo, porém não foram encontradas diferenças significativas no uso ou não do *sketchbook*. No entanto, notou-se um maior número de possibilidades criativas no grupo que se utilizou do caderno de esboços, além de ficar evidente a revisão bibliográfica da autora, favorável ao uso do *sketchbook*.

Encerra-se este capítulo com a menção de que, atualmente existem 243 cursos superiores de moda no Brasil, segundo dados do MEC. A maioria é concentrada em São Paulo, Santa Catarina, Rio Grande do Sul, Paraná e Minas Gerais, e é também de caráter privado. Além disso, existem cursos de nível médio, de curta duração e pós-graduações *strictu sensu e latu sensu*.

O curso de moda não tem uma categoria específica para o MEC e normalmente é categorizado como design ou arte. Isso faz com que as formações sejam mais técnicas e industriais, bem focadas no design de produto e vestuário. As grades curriculares das faculdades e universidades são diversas, mas não variam tanto conforme a instituição. Patrícia Barbosa, professora e coordenadora do curso de Design de Moda da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), aponta que os conteúdos mais comuns são história, metodologia científica, modelagem, costura, desenho, programas de computador, e disciplinas relacionadas à matéria-prima têxtil e marketing de moda (Elle, 2020, s/p).

A partir da revisão de literatura, constatou-se que esta pesquisa, bem como o produto educacional desenvolvido, também pode tornar-se um material potencialmente significativo para contribuir no desenvolvimento do processo criativo entre os estudantes do curso Técnico em Vestuário do IFSul CAVG. Segundo Lipovetsky (2006, p.9), “a moda é celebrada no museu, é relegada à antecâmara das preocupações intelectuais reais; está por toda parte na rua, na indústria e na mídia, e quase não aparece no questionamento teórico das cabeças pensantes”.

Por fim, através do levantamento de dados das pesquisas, no recorte temporal delimitado, notou-se uma carência de estudos com desenvolvimento de produtos educacionais voltados para o ensino de moda, e menos ainda ao curso Técnico em Vestuário, apesar do grande número de cursos existentes no país.

A revisão da literatura e sua análise até aqui, permitiu um delineamento, customizando um aporte de fundamentação teórica para subsidiar o desenvolvimento da pesquisa apresentada a seguir.

### 3.1 ELUCIDAÇÃO DE TERMOS EM FOCO

A elucidação de alguns termos em estudo ajuda para melhor entendimento da pesquisa, desta forma, se procurou distinguir um conjunto de termos utilizados no presente trabalho.

Começamos pela moda, palavra vinda do latim *modus*, maneira ou medida, padrões de comportamento social. “Antigamente, moda era tudo aquilo que ganhava escala de reprodução massificada. Muita gente está usando? Então é moda” (Anjos, 2020, p. 31).

Segundo Feijó (2013, p.24), a moda como conotação de vestimenta, surgiu por volta de 1393 e passou a ser conhecida como jeito específico de adornar-se. Já a definição de moda em uma conceituação ampla, é para Lipovetsky (2006, p.24), um fenômeno que abrange a linguagem e as maneiras, os gostos e as ideias, os artistas e a cultura. No mesmo sentido, Moura (2008. p.37), aponta a moda como uma importante área de produção e expressão cultural contemporânea.

A moda além de influenciar a forma como nos vestimos, também abrange a forma como nos expressamos, nos relacionamos e nos identificamos como pertencentes a um grupo ou comunidade. Não se limita apenas ao vestuário e a beleza, mas também a decoração, design de interiores, arte, música e comportamento, estando assim como a sociedade, em constante transformação ao longo do tempo.

Como outras formas de design, podemos considerar que a moda tem questões próprias que a diferenciam da arte, do artesanato e do design industrial. Crane (2006), afirma que ela é uma forma de design tridimensional que incorpora elementos de todas as áreas. Seu foco está direcionado ao corpo e ao tecido, além do fato de ser criada para ser vendida e usada, logo, isso a distingue da arte. A moda deve ser entendida em seus próprios termos, tornando as interações com outros aspectos culturais da arte, mais significativos, assim, esse campo se apropria, transforma e testa as fronteiras dessas definições.

Já o termo Design, conceitualmente foi definido por diversos autores de diferentes formas. Pires (2008), declara que a palavra vem sendo empregada deste o ano de 1580, porém foi no ano de 1588 que a primeira definição de Design foi documentada pelo *Oxford English Dictionary* como “um plano ou esboço concedido pelo homem para algo que se há de realizar, um primeiro esboço para uma obra de arte ou um objeto de arte aplicada, necessário para sua execução” (Pires, 2008, p 96).

No século XX, surgem definições mais complexas, neste sentido Baxter (1998) entende o Design como um amplo conglomerado de ideias, traduzindo por meio de processos, a busca constante por melhorias, sejam elas, funcionais, estéticas ou ergonômicas, para melhor atender a necessidade do consumidor.

Pode-se entender o design como uma atividade de caráter interdisciplinar, relacionando diversas áreas do conhecimento, contribuindo para uma solução final em termos de produto, âmbito em que também é possível inserir a moda. No entanto, a terminologia Design de Moda, segundo Feijó (2013), é o conjunto de dois conceitos empregados de forma recente no meio acadêmico, porém é da fusão de ambos a origem da atuação do profissional conhecido como designer de moda. Para o autor, o design e a moda situam-se em meio ao processo criativo e se agregam ao conjunto de etapas correspondentes ao desenvolvimento do produto.

O design de moda tem suas raízes na história da moda e das artes decorativas. Surgiu no século XX para descrever a combinação de arte, moda e funcionalidade na criação de roupas e acessórios. Embora a moda exista há séculos, o conceito design de moda é relativamente recente, expandindo-se e tornando-se uma parte significativa da economia global.

Com a industrialização e a democratização da moda no final do século XIX, os estilistas começaram a ganhar reconhecimento pelo trabalho de criação e inovação nas roupas. Com a ascensão das marcas de moda, o design tornou-se uma parte essencial do processo de criação de roupas, utilizando o conhecimento técnico e estético para desenvolver produtos únicos e comercialmente viáveis.

O desenvolvimento das primeiras escolas de moda também contribuiu para consolidação da terminologia design de moda. Logo, com a crescente importância da moda na cultura e economia global, o design de moda ganhou destaque como uma profissão criativa e respeitada, resultando na ampla gama de cursos de graduação e

pós-graduação em design de moda oferecidos por instituições acadêmicas no mundo todo.

Pires (2008), observa que o design e o design de moda estão relacionados em decorrência de ligarem-se a criação de objetos da cultura material, possuindo assim, como ponto em comum, caráter criativo, além de conhecimentos relacionados a arte, processos e técnica.

Hoje o design de moda continua a evoluir, refletindo as mudanças sociais, tecnológicas e culturais em curso. Os designers usam uma variedade de técnicas, como: desenho, modelagem, pesquisa, costura e design digital para criar coleções inovadoras que refletem tendências e expressam, em alguns casos, uma visão artística única. De forma geral, é a combinação de habilidades e técnicas criativas e necessárias para criar roupas, calçados e acessórios esteticamente atraentes e funcionalmente viáveis.

A respeito do conceito de criatividade (criativo + [-i][d]ade), substantivo feminino do dicionário Priberam (2013 b), apresenta como: 1) Capacidade de criar, de inventar; 2) qualidade de quem tem ideias originais, de quem é criativo [...].

Munari (2008), explicita que criatividade não é sinônimo de criação sem método. Para o autor, dessa maneira cria-se somente confusão, ao plantar-se na cabeça do jovem a ideia ilusória de que artistas devem apenas ser livres e independentes. Munari, acredita que existe uma série de métodos que podem tornar-se grandes instrumentos de trabalho nas mãos de um projetista criativo.

Já Ostrower (2009), considera a capacidade de fazer associações como o centro do processo criativo, fator preponderante na ampliação da imaginação. Segundo Feijó (2013), outra questão referente a criatividade está relacionada ao grau de habilidades criativas de um indivíduo, a forma como surge um determinado produto, ou como essas habilidades são desenvolvidas e aprimoradas por meio de prática e treinamento. Ainda segundo Ostrower (2009), criar é fundamentalmente formar, é poder dar forma a algo novo.

O processo criativo em moda, não é muito diferente do processo de criação em outras áreas, envolve pesquisa, inspiração, esboço, seleção de materiais, modelagem, prototipagem, confecção, acabamentos e lançamento de coleção. É importante ressaltar que o processo de criação em moda é um trabalho contínuo e colaborativo. Além do designer, há uma equipe envolvida na concepção e execução

das peças, incluindo modelistas, costureiros, entre outros profissionais. A moda é uma indústria dinâmica em constante evolução, exigindo dos profissionais criatividade, inovação e acompanhamento das tendências de mercado. Para manter-se criativo, os profissionais se utilizam de diversas técnicas, entre elas está o uso do *sketchbook*.

*Sketchbook*, ou simplesmente caderno de esboços pode ser um instrumento de trabalho utilizado por *designer* que se assemelham a um álbum. Seu caso específico na moda serve para organizar diferentes materiais, esboços e fontes alternativas que possam servir de inspiração para o desenvolvimento de projetos.

Segundo Souza (2015), o *sketchbook*, não está limitado a um simples artefato (materialmente falando), mas sim um lugar de possibilidades e relações, uma ponte entre momentos históricos, culturas, formas de pensar.

Os *sketchbook* podem funcionar como atlas de memória onde se encontram imagens que geram equilíbrio entre o esboço, os traços iniciais e a obra finalizada em sua completude e unicidade. Um lugar de arranjos estéticos e superposições técnicas, de encontros subjetivos e marcas gráficas, de memórias e realizações (Souza, 2015, p.17).

Um *sketchbook* pode ser definido como um livro, caderno ou bloco com páginas brancas para esboços e é frequentemente usado por artistas para desenhar ou pintar como parte do processo criativo.

Os cadernos de esboços, são ferramentas essenciais no processo de geração de ideias, portáteis e informais, grandes ou pequenos, espaços para experimentações e exercícios do livre pensamento, companheiros inseparáveis de profissionais criativos em geral.

Uma das tentativas informais de definição que melhor captou como o objeto é entendido nos dias de hoje foi a do ilustrador Marcelo Braga em seu *site* Diburros<sup>5</sup>:

O *sketchbook* não é um produto, é um subproduto. É o que sobra depois que você termina um trabalho. São seus esboços, suas ideias, ensaios, experimentações. Também é seu caderno de anotações, um documento pessoal seu que registra experiências visuais sob sua ótica e não deixa sua mão enferrujar. Pra mim isso é o mais interessante, quando pego um *sketchbook* de um artista que eu gosto, estou olhando além do trabalho final, estou vendo o processo criativo do cara, seus thumbnails, erros, acertos e decisões que todo projeto demanda e que quase nunca aparecem. Também

---

5 . [www.diburros.com.br](http://www.diburros.com.br) (trecho citado disponível em <http://www.diburros.com.br/diburros-na-comic-con/>).

estou vendo seus desenhos descompromissados, seus rabiscos e aquilo que ele gosta de fazer simplesmente pelo prazer de desenhar. (Braga *apud* Souza, 2015, p.10).

De forma ampla, o *sketchbook* é um método criativo, de colocação de lembranças, memórias e inspirações, podendo ser utilizado para fins profissionais e na educação, como uma metodologia ativa.

#### 4. REFERENCIAL TEÓRICO: ONDE HÁ FUMAÇA HÁ FOGO

Este capítulo intitulado Referencial Teórico; Onde a Fumaça a Fogo, carrega este nome referindo-se ao referencial que já não cabe na mochila, pois basta uma fumacinha, para saber-se que lá, há fogo. “Em cada lugar de parada, cada acampamento, encontraremos gente nova. Basta a fumacinha do acampamento para que apareça companhia.” (Marques, 2006 p.30).

O capítulo versa sobre a Teoria da Aprendizagem Significativa de David Paul Ausubel e a Teoria de Aprendizagem Criativa de Mitchel Resnick, que sustentam teoricamente o desenvolvimento do produto educacional proposto a partir da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade, bem como as metodologias ativas, partindo do pressuposto que as mesmas são efetivas em gerar significado, a partir dos conceitos de Metodologias Ativas de Lilian Bacich e José Moran. Além disso, expomos um recorte da fundamentação teórica acerca dos conceitos de moda e criatividade, bem como, o uso do *sketchbook* como uma metodologia ativa.

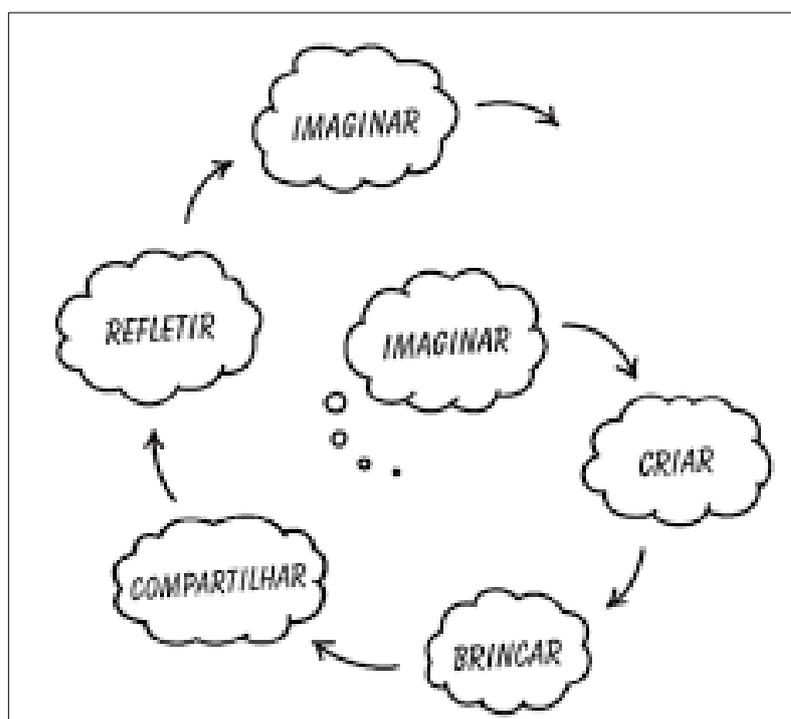
##### 4.1 A TEORIA DA APRENDIZAGEM CRIATIVA DE MITCHEL RESNICK

Mitchel Resnick, nascido nos Estados Unidos em 12 de junho de 1956 é professor e diretor do grupo *Lifelong Kindergarten* no *Massachusetts Institute of Technology Media Lab*. Desde 2019, atua como chefe do programa acadêmico *Média Arts and Sciences*, que concede mestrado e doutorado no *MIT Media Lab*.

Para Resnick (2020) a maior invenção do milênio é o jardim de infância. O autor observa que a abordagem de ensino criada pelo alemão Friedrich Froebel em 1837 é ideal as necessidades do século XXI, para estudantes de todas as idades. O modo como as crianças aprendem no jardim de infância o fascinou a ponto de se tornar a grande inspiração do seu trabalho. Ele sugere que viver como um pensador criativo, pode trazer não só recompensas financeiras, mas também alegrias, realizações, propósito e significado. O autor explica a forma como as crianças criam, interagem, refletem e se envolvem coletivamente em projetos e crescem muito com isso. O autor ressalta que deveríamos ser capazes de não perder esse potencial criativo. No entanto, a própria escola poda a criatividade ao avançar-se de ano, pois a criatividade deixa muitas vezes de ser nutrida, incentivada e apoiada, e por isso, cada vez mais educadores vem abordando metodologias mais ativas.

Resnick (2020) pensa sobre o processo criativo em função da espiral de aprendizagem criativa (Figura 2) “enquanto crianças do jardim de infância brincam com peças de montar, constroem castelos e contam histórias, elas se envolvem com todos os aspectos no processo criativo” (Resnick, 2020, p.11).

**Figura 2** - Espiral da aprendizagem criativa



**Fonte:** Trecho do Capítulo 1 - aprendizagem criativa (Resnick, 2020, p.11).

Muitas pessoas não entendem sobre a importância e o valor da criatividade, não há consenso sobre ser criativo, Mitchel Resnick (2020) aponta que o equívoco da associação comum da criatividade a expressão artística, contribui para que a criatividade seja subestimada na mente de muitos pais.

Quando falo com os pais sobre criatividade, eles costumam presumir que eu esteja falando sobre expressão artística, porque a maioria não vê como prioridade o fato de seus filhos conseguirem se expressar artisticamente; eles dizem que seria “legal” se seus filhos fossem criativos, mas não veem isso como algo fundamental. Para contornar esta linha de raciocínio, geralmente falo em pensamento criativo em vez de criatividade. Quando os pais ouvem falar em pensamento criativo, se tornam menos propensos a focar em expressões artísticas e mais abertos a ver isso como algo essencial para seus filhos no futuro (Resnick, 2020, p. 17).

A criatividade não é um dom divino, ela é um processo longo, e o fato de formarmos cidadãos mais criativos, vai para além da “expressão artística”, não menos importante é claro, porém mais ligada a pensamentos, saber lidar com situações, enfrentar obstáculos, saber trabalhar colaborativamente, aspectos estes importantes, seja nas profissões ligadas a comunicação ou nas engenharias. Assim como um Técnico em Vestuário e ou um Designer de Moda, um engenheiro precisa ser criativo. “Criatividade é 1% inspiração e 99% transpiração” (Resnick, 2020. p. 19).

O autor também propõe que a melhor forma de trabalhar o pensamento criativo é através de projetos, nos quais as pessoas tenham interesse, assim trabalham mais e por mais tempo através da motivação e da paixão, conectando-se mais facilmente a novas ideias e novas formas de pensar.

Para Resnick (2020) o desenvolvimento da aprendizagem criativa conta com 4 Ps:

a) **Projeto**: trabalhar em projetos, através da motivação, percorrendo a espiral da aprendizagem e desenvolvendo uma compreensão mais profunda sobre o processo.

b) **Paixão**: quando as pessoas trabalham em projetos pelos quais tem interesse, elas trabalham com paixão e assim por mais tempo.

c) **Pares**: a criatividade é um processo social no qual as pessoas colaboram, compartilham e evoluem a partir do trabalho de umas com as outras.

d) **Pensar Brincando**: apoio de exploração lúdicas como uma via da criatividade, incentivando jovens a assumir riscos e testar coisas.

Pensar brincando é o mais incompreendido dos quatro Ps [...]. As pessoas costumam associar brincar com diversão [...]. Entretanto, essa descrição não menciona o fator mais importante [...]. A criatividade não vem das risadas e diversão, mas sim da experimentação, assumir riscos e testar limites (Resnick, 2020, p. 119).

O principal desafio docente, não é ensinar criatividade, mas como criar um ambiente fértil para que a criatividade possa criar raízes, crescer e se multiplicar.

Assim, o uso do *sketchbook* em sala de aula, bem como fora dela, durante viagens ou no dia a dia que registram inspirações que poderão servir como referência ou metáforas nos projetos futuros, podem servir como material potencialmente significativo, propiciando o desenvolvimento do pensamento criativo.

O registo feito no *sketchbook* não é necessariamente o desenho de um projeto e/ou croqui de moda, mas pode ser o desenho de um animal, de um objeto, de elementos da natureza, ou escrita de uma frase que influenciarão projetos futuros. Os aspectos principais deste tipo de registo são a velocidade, o seu formato reduzido e poucos materiais utilizados, porém sua qualidade deve ser suficiente para que possa ser reconhecida a ideia em um momento posterior. Pode ser feito tanto em aula, num passeio, num café, na cama etc.

#### 4.2 A TEORIA DE DAVID PAUL AUSUBEL

David Paul Ausubel, falecido em 2008 aos 90 anos, foi professor da Universidade de Columbia e tinha formação em psiquiatria e psicologia, e foi um dos principais representantes do cognitivismo, o qual inclui as teorias que se centram no estudo da mente humana para compreender como interpretar, processar e armazenar as informações. Dá-se pela interação da realidade com os sentidos, criando conceitos ou modificando experiências existentes. Para Moreira (2011), dentre as teorias cognitivistas mais recentes e com forte influência no processo de aprendizagem, está a de David Ausubel, o qual dispõe sobre a significação da aprendizagem como organização e integração do material na estrutura cognitiva.

Aprendizagem significativa é aquela em que ideias expressas simbolicamente interagem substantiva e não-arbitraria com aquilo que o aprendiz já sabe (Moreira, 2011).

Ausubel é defensor do construtivismo, ou seja, o estudante é o principal agente construtor de sua aprendizagem. De acordo com a sua teoria, surgem conflitos cognitivos quando ocorrem contraposição de esquemas prévios e conceitos novos, não somente a nova informação, mas também o antigo conceito acaba sofrendo modificações pela interação entre ambos. Este conhecimento preexistente é chamado de subsunçor. Segundo Moreira (2011), em termos simples, subsunçor é o nome que se dá a um conhecimento específico, existente na estrutura de conhecimento do indivíduo que permite dar significado a um novo conhecimento que lhe é apresentado ou por ele descoberto. Quando a modificação do subsunçor é bastante acentuada, fala-se em subsunção correlativa; quando apenas corrobora, reforça o subsunçor, usa-se o termo subsunção derivativa (Moreira, 2011, p.52).

Para Ausubel, o indivíduo tem uma aprendizagem significativa, outrora ela é mecânica, ambas fazem parte de um contínuo, pois, em algumas ocasiões aprendemos de forma significativa – quando realmente apreendemos algo que utilizaremos em qualquer situação na vida, sejam informações, conceitos ou ideias.

Como exemplo, a leitura de um semáforo, é ensinada o significado de cada cor, como e onde vamos pôr em prática o que foi aprendido. E em outras, de forma mecânica quando apenas memorizamos algo para utilizá-lo em determinada situação, como, um conteúdo para fazer uma prova, foi algo momentâneo, que em dois ou três dias já esqueceu. Então para acontecer a aprendizagem significativa, é necessário compreender fatos fundamentais observáveis no sujeito, que são: A vontade de aprender e aquilo que ele já sabe, pois, se o indivíduo apenas memoriza arbitrariamente qualquer conteúdo abordado, será uma aprendizagem mecânica.

Por outro lado, o aluno pode querer dar significado aos novos conhecimentos e não ter conhecimentos prévios adequados, ou o material didático não ter significado lógico, e aí voltamos à primeira condição: o material deve ser potencialmente significativo (Moreira, 2021, p. 26).

Percebe-se que são duas as condições necessárias para uma aprendizagem significativa, o material didático precisa ser potencialmente significativo e a existência de subsunçores para auxiliar na aprendizagem de novos conhecimentos, ou seja, existe aprendizagem significativa quando a nova informação se “ancora” em conceitos relevantes pré-existentes na estrutura cognitivas. Porém, é de extrema importância que o professor analise se existem subsunçores adequados para servirem de ancoragem ao conhecimento e caso seja observado sua inexistência, é preciso que haja o uso de organizadores prévios para facilitar a aprendizagem de tópicos específicos. Estes podem ser uma pergunta, um tópico, uma música, um texto, um filme, porém precisa ter um contexto mais geral do que o conteúdo específico, e prescindir os conceitos que os docentes querem passar aos alunos.

Segundo Moreira (2021) há dois tipos de organizadores prévios: primeiro quando o material de aprendizagem não é familiar, ou seja, o aprendiz não possui subsunçores, assim, se faz necessário ser expositivo, que supostamente faça a ponte entre o que o estudante sabe e o que ele precisa saber, para que o material apresentado pelo professor, seja potencialmente significativo. Já o segundo tipo se dá

quando o novo material é relativamente familiar, neste caso é recomendado o uso de um organizador comparativo, para auxiliar o aprendiz a integrar um novo conhecimento a sua estrutura cognitiva.

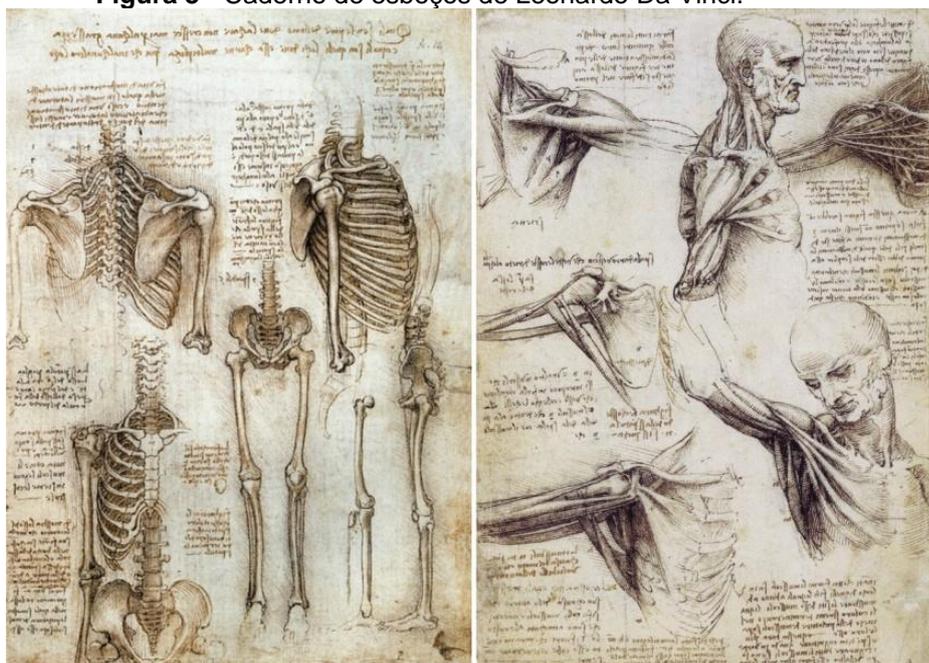
Quando se fala em aprendizagem significativa é importante lembrar sobre os diferentes níveis de conhecimentos prévios dos estudantes, onde cada um terá particularidades em sua estrutura cognitiva com diferentes tempos de resposta ao estímulo dado. Normalmente existe uma heterogeneidade de contextos, vivências e experiências dos discentes, logo deve existir um olhar mais apurado por parte do professor quando se busca a aprendizagem significativa, a qual deve ser explorada nas mais diversas competências.

Em uma disciplina, que o objetivo geral seja o desenvolvimento da competência (cri)ativa em moda, por exemplo, o *sketchbook* pode tornar-se um material potencialmente significativo, despertando a criatividade nos estudantes durante os seus registros.

O *sketchbook* pode ser tanto um diário de aula, com registros das atividades, quanto um potencializador da criatividade nos momentos de criação dos seus projetos em moda. A ideia é que os estudantes possam anotar toda e qualquer informação compartilhada nas aulas, além das inspirações e informações externas contidas em seu dia a dia, pois quando se está ligado a existência de um projeto, isto demanda que os estudantes tenham hábitos cotidianos e torna-se natural que passem a olhar para as coisas ao seu redor com um olhar embebido nos objetivos e metas que precisam resolver.

O propósito é que esse suporte seja um espaço de estudos, dicas, experimentações e inspirações para suas criações em moda. O uso desse “suporte” ocorreu por vários artistas no decorrer da história, onde esse diário visual, passa, em alguns casos, a ser o próprio objeto de criação. Após a inserção das pesquisas, esboços etc., acabam resultando no trabalho final, muitas vezes publicados. Temos como exemplos, os estudos de Leonardo Da Vinci, Delacroix, Van Gogh, Frida Kahlo, Roger Bassetto, Renato Alarcão, Ronaldo Fraga, entre outros; alguns exemplos nas Figuras 3, 4 e 5 a seguir:.

Figura 3 - Caderno de esboços de Leonardo Da Vinci.



Fonte: Revista Galileu<sup>6</sup>, 2018

Figura 4 – Caderno de esboços de Delacroix.



Fonte: Museu AfroBrasil<sup>7</sup>, s/d.

6 Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/09/agora-voce-pode-ver-os-manuscritos-de-leonardo-da-vinci-online-de-graca.html>

7 Disponível em: [https://online.museuafrobrasil.org.br/classificacao/livro-de-artista/?order=ASC&orderBy=date&view\\_mode=table&perpage=24&paged=1&fetch\\_only=thumbnaill%2Ccreation\\_date%2Ctitle%2Cdescription&fetch\\_only\\_meta=](https://online.museuafrobrasil.org.br/classificacao/livro-de-artista/?order=ASC&orderBy=date&view_mode=table&perpage=24&paged=1&fetch_only=thumbnaill%2Ccreation_date%2Ctitle%2Cdescription&fetch_only_meta=)

**Figura 5**– Caderno de esboços de Van Gogh



Fonte: Museum Van Loon<sup>8</sup>, s/d.

Percebe-se que o material potencialmente significativo também é aquele capaz de dialogar, de maneira apropriada e relevante, com o conhecimento prévio do estudante, proporcionando assim o desenvolvimento cognitivo.

#### 4.3 PROCESSOS CRIATIVOS

Cada ser humano é único! Possui seu próprio DNA (ácido desoxirribonucleico), sua organização de células que os forma como pessoa. Uma vez neste mundo, misturado a sociedade e a cultura, constrói-se uma história de vida única.

Os processos criativos estão intrinsecamente ligados ao ser humano, uma vez que a criatividade é inerente a todos, a capacidade de criar, inventar e imaginar soluções inovadoras está presente desde os primórdios da espécie humana. A curiosidade e a capacidade de associar ideias de forma original permite a exploração de diferentes perspectivas, criando possibilidades. No entanto, é importante ressaltar

<sup>8</sup> Disponível em: <https://www.museumvanloon.nl/museum/collectie>

que a criatividade pode ser estimulada e desenvolvida através de práticas e técnicas específicas, através do estímulo adequado, é possível liberar o potencial criativo de cada indivíduo e alcançar resultados surpreendentes.

Além disso, os indivíduos são influenciados por fatores externos que podem afetar seus processos de criação, tais como: ambiente de trabalho, ambiente escolar, cultura organizacional, ambiente familiar, interação com outras pessoas, liberdade de expressão e acesso a recursos e informações. Logo, é importante que seja praticada uma cultura de incentivo à criatividade, promovendo a liberdade de expressão e incentivando a experimentação, a criatividade pode tornar-se fundamental no desenvolvimento de soluções criativas para os problemas do mundo.

Segundo Ostrower (2009) a criatividade é um potencial tão inerente ao ser humano quanto a vivência em sociedade e o pertencimento humano a uma determinada cultura, assim, a realização do potencial criativo é uma das necessidades da humanidade.

A natureza criativa toma forma no contexto cultural, cujas necessidades moldam os próprios valores de vida. “[...] a consciência e a sensibilidade das pessoas fazem parte da herança biológica, são qualidades comportamentais inatas ao passo que a cultura representa o desenvolvimento social do homem; configura as formas de convívio entre as pessoas.” (Ostrower, 2009, p.11).

É importante frisar que a criatividade segundo Ostrower (2009), é uma potencialidade sensível de cada um, realizando-se sempre e unicamente dentro de formas culturais. O comportamento de cada ser, se molda pelos padrões culturais e históricos do grupo que o indivíduo nasce e cresce. Portanto, a cultura serve de referência para toda comunicação, comportamento e possível criação.

Complementar ao pensamento de Ostrower (2009), a criatividade segundo Johnson (2011), se estabelece por padrões fractais, ou seja, diversas figuras que se somam para formar uma imagem ou ideia. Criar é como juntar peças, conectando com o que se busca, logo, é necessário a troca e o compartilhamento das ideias com mais pessoas. Esta relação de compartilhamento vai ao encontro com a teoria de Resnick (2020), que acredita que ao compartilharmos as ideias, dá-se espaço para o surgimento de novas ideias e aprimoramento das existentes.

As ideias são impulsionadas pelas conexões e colaborações com outras, para só depois de um tempo tornar-se exitosas. As pessoas mais criativas são as que

possuem ampla rede de relacionamento, que se estende para fora de seus ambientes, de trabalho, familiar e cultural. O convívio com pessoas diferentes é extremamente benéfico, como propulsor da criatividade.

A humanidade realiza tarefas essencialmente humanas através do trabalho, entre elas está o potencial criador. A criação se desdobra no trabalho, porquanto, este traz em si, a necessidade que gera as possíveis soluções criativas.

Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário que amplia em nós a capacidade de viver. Retirando da arte o caráter de trabalho, ela é reduzida a algo de supérfluo, enfeite talvez, porém, prescindível é existência humana. (Ostrower, 2009, p.31).

Ostrower (2009), também aborda a criatividade como algo que pode ser material, pois o pensar criativo só poderá tornar-se imaginativo através da concretização de uma matéria, sem isso, não passaria de um divagar descompromissado. Traduzir os pensamentos e insistir em matéria, sejam elas, palavras, imagens, roupas, pinturas ou projetos pode ser algo difícil e que exige treino.

É essa a dificuldade: imaginar o imaginar, imaginar as formas específicas em que se imagina. Lidamos com todo um sistema de signos que são referidos a uma matéria específica. As ordenações, físicas ou psíquicas, tornam-se simbólicas a partir de suas especificidades materiais. Não é possível traduzir nem parafrasear o processo imaginativo, porque transpor de uma matéria específica para outra desqualifica essa matéria e não qualifica a outra. O único caminho aberto para nós, seria conhecer bem uma dada materialidade do próprio fazer. Com este conhecimento e com a nossa sensibilidade tentaríamos acompanhar analogicamente o fazer de outros; sempre, é claro, por analogias de estrutura, e não de operações mecânicas (Ostrower, 2009, p. 36).

Um profissional do Vestuário, por exemplo, pode partir de ideias referentes a moda, ou outras coisas. Ele pode partir de emoções, das quais nem sempre tem consciência absoluta, ao ainda de uma determinada cultura como costuma fazer o estilista brasileiro Ronaldo Fraga, ou da literatura, história, música, religião, ou de cenas visuais como paisagens.

Não é isso, entretanto, que corresponde a imaginação pictórica. A criatividade imaginativa do profissional consiste em ordenar mentalmente possibilidade visuais, de concordância ou dissonância de formas, volumes, silhuetas, cores, contrastes, ritmos e proporções.

Serão essas as propostas de materialidade específicas, as propostas de sua linguagem, permeadas por sua personalidade que o caracterizará, pois a criatividade é algo individual e cada profissional ou estudante, mesmo que submetido às experimentações, terá uma experiência individualizada.

A busca por essa materialidade personalizada, pelo certo ou errado, pelo momento de parar ou até mesmo de reflexão, configura parte deste processo criativo, ninguém consegue definir o momento certo de parar, é quase que algo interno. “[...] como se dentro dele existisse uma bússola. Esta lhe diz; vá adiante, revise, tire, acentue, diminua, interrompa! [...] trabalhando ele continuará; até o dado momento que a bússola interna possa indicar-lhe: pare” (Ostrower, 2009, p. 71).

É o momento final do trabalho que somente o criador pode estabelecê-lo para si, o momento em que o indivíduo sente ter se aproximado da resolução do problema ou do projeto em que estava trabalhando. Pode-se assim, entender todo fazer do homem como inspirado, se o qualificarmos pelo potencial criador natural, inato pela capacidade espontânea de absorver, intuir, formar, aglutinar e compreender as coisas, pois acima de quaisquer outras considerações, o que importa é que o processo criador seja visto como um processo de crescimento contínuo e não como um fenômeno extraordinário.

Se até aqui nos detivemos em alguns aspectos e conceitos da criatividade, a seguir tratamos dos diálogos entre a moda e a criatividade, relacionando esta competência humana aos processos de criação específicos do profissional do setor do vestuário.

#### 4.4 DIÁLOGOS ENTRE MODA E CRIATIVIDADE

A moda enquanto um fazer criativo surge a partir dos interesses em comum entre os dois campos, moda e criatividade, intitulando assim este subcapítulo; Diálogos entre Moda e Criatividade, mesmo nome dado à disciplina do curso Técnico em Vestuário, que é foco desta pesquisa, e será detalhada em outro capítulo posteriormente.

Muito provavelmente a liberdade e a amplitude de possibilidades de fontes inspiradoras no processo criativo de uma coleção de moda sejam os elementos enriquecedores na criação. É exatamente essa amplitude que faz com que criar em

moda seja algo infinitamente demarcado por um terreno fértil para a fusão entre mente humana e como esta traduz em criatividade o que previamente reside na mente criativa. Contudo, segundo Ostrower (2009), é importante não romantizarmos a inspiração, crendo que esta possa ocorrer desvinculada de uma elaboração em curso, pois mesmo que inconsciente a inspiração é algo de engajamento constante e que faz parte do nosso repertório e até mesmo de muita pesquisa prévia sobre o tema.

A cada dia, surge mais adeptos as práticas dos profissionais de moda, devido sua complexidade multidimensional, entre diversas questões do campo disciplinar deste profissional está a atividade criativa, promovendo ideias para resolução de um problema, criando assim um produto. No entanto é preciso adaptar uma personalidade criativa para conseguir dinamizar a criatividade e originalidade nas ideias, no mundo da moda, poderíamos dizer que o profissional do vestuário precisa de um toque pessoal que o distingue dos demais.

Segundo Ostrower (2009), é importante evidenciar, que criar e inventar são coisas diferentes, para a autora a prática da inovação se processa em níveis menos profundos do que a criação, ou seja, o mero fato de inovar gera o engajamento sensível e inteligível do indivíduo, acabando por sempre reformular a conscientização de si mesmo. Outro fator de distinção é que a invenção não necessariamente traz uma próxima etapa consigo, enquanto a criação traz uma gama de processos contínuos de criação e transformação.

A moda enquanto algo que exige criatividade também se constrói a partir dos interesses comuns, entre arte e moda, o vestuário caminha junto com as mudanças sociais, assim como as manifestações artísticas, expressões culturais indissociáveis das interações humanas, essa relação pode ser pensada como vertente de um grande campo criativo. O pensamento criativo é o ponto de partida, tanto para o desenvolvimento de empresas, quanto para a criação de novos produtos.

Para que possamos entender o contexto histórico, a vestimenta acompanhou a humanidade pré-histórica que se vestia por questões climáticas, e se avançarmos um pouco, as primeiras civilizações tinham uma crença mística, onde seus sacerdotes usavam roupas de pele animal para rituais religiosos, assim como muitos de seus deuses, que estavam associadas a figuras de animais, acreditando que às mesmas lhe confeririam o “poder” e a força dos animais. Já os assírios e egípcios, desenvolveram fibras naturais tecidas, como lã e linho, estes por exemplo, fixaram-se

nas margens do rio Nilo, onde era cultivado o linho, por este fator usavam estas fibras em suas vestimentas. “A roupa de um povo estava, então, como é até hoje, diretamente relacionada às suas opções de matéria-prima e condições tecnológicas” (Treptow, 2020, p. 20).

Além das situações climáticas, das crenças religiosas e da matéria prima e tecnológica disponível, a roupa também servia para diferenciar os indivíduos de uma classe social, onde os governantes, utilizavam trajes e joias que os diferenciavam dos demais. Segundo Treptow (2020) existiam inclusive leis suntuárias que proibiam o uso de certos trajes, que eram privilégio da nobreza, por exemplo a cor púrpura que só podia ser utilizada pelo imperador e sua esposa. Pode-se dizer que existia até o momento, indumentária, não moda.

Entretanto, com a Revolução comercial e o enriquecimento da burguesia, estes passaram a ter acesso a tecidos trazidos do ocidente, comerciantes compraram títulos de nobreza e passaram a adotar novas formas de vestir-se, começa então uma busca para diferenciar-se e destacar-se na corte, encontrando assim a resposta nas roupas, surgindo então, novos detalhes de vestimenta, muitas vezes copiados por usuários, portanto passa a existir uma “imitação reverencial” segundo o sociólogo Herbert Spencer (Treptow, 2020, p. 21). Essas “imitações” ou adoção de estilos passam a acontecer internacionalmente, e assim a vestimenta perde seu caráter de diferenciados social segundo Spencer.

A partir de então surge o que atualmente se conhece por Moda, “fenômeno social ou cultural, de caráter mais ou menos coercitivo, que consiste em mudança periódica de estilo, e cuja vitalidade provém da necessidade de conquistar ou manter uma determinada posições social” (Treptow, 2020, p. 22).

[...] a crescente democratização da moda contribui para minimizar seu caráter de diferenciador social, O advento do prêt-à-porter e a segmentação do mercado, mais orientada ao estilo de vida do que a poder aquisitivo, contribuíram para a multiplicação dos estilos (Treptow, 2020, p. 33).

Percebe-se então que a moda está diretamente ligada com a necessidade do ser humano em diferenciar-se dos demais através da aparência, logo, a diferenciação de uns, visa a identificação com outros, visto que a moda se dá através da cópia dos estilos daqueles a quem se admira. Assim começa a crescer a indústria da moda, e

no final do século XX diversos países, passam a produzir uma diversa gama de opções para o consumidor. Segundo Crane (2006), as mudanças sociais e econômicas que deram origem às sociedades pós-industriais alteraram o significado das roupas e dos bens de consumo de modo geral.

Entre estas mudanças está o desenvolvimento das mídias eletrônicas, que se tornou poderosa e de grande influência global, assim as confecções precisam de criação e inovação. Então a moda passa a ser associada a arte, onde segundo Crane (2006), os artistas criam algo que muitas vezes pode não ser belo, nem útil, porém devido a demanda comercial, estas criações são “traduzidas” para peças comerciais.

A relação íntima entre arte e moda existe há séculos. Por muito tempo, essa era uma relação de mão única, os artistas usavam a moda em suas pinturas [...]. A era moderna testemunhou a aproximação de designers e artistas com a ideia de que moda é mais que simplesmente vestuário e aparência. [...]. O entendimento da arte e de suas características permitiu que os designers explorassem e retratassem momentos altamente carregados de emoção, sexualidade, gênero, política, modernismo e romantismo, e projetassem uma variedade de mensagens semióticas e subversivas, transformando a pessoa que veste a roupa em uma tela em movimento (Matharu, 2011, p. 11).

Os primeiros a utilizarem roupas como forma de arte foram os cubistas, cortaram e reorganizaram formas, figuras, imagens e materiais, na superfície e no espaço, foi um processo radical que mudou a maneira de perceber a realidade e construir uma nova existência. As primeiras concepções modernas de fotografia, arte gráfica e moda derivam do cubismo e suas colagens. Em alguns anos, surge o futurismo, com o desejo de uma transformação radical, uma “mudança de pele” e conseqüentemente da segunda pele, a roupa.

Tratando-se de moda, cabe a reflexão acerca dos momentos em que esta área escapa das próprias convenções e regras para nos apresentar experimentações nas formas de vestir. A moda de vanguarda por exemplo, pode ser considerada aquela que, assim como a arte, resiste aos mecanismos e ideias pré-concebidas. De acordo com Crane (2006), o termo *avant-garde* implica um grupo de artistas que tem forte comprometimento com valores estéticos, rejeitando a cultura popular e o estilo de vida médio. Em geral, se opõem aos valores sociais e culturas dominantes.

Segundo Mesquita (2008), o mesmo termo pode-se aplicar a:

[...] designers como Rei Kawakubo, que se rebelam contra os modos convencionais de viver e se relacionar determinados pela sociedade. Eles descobriram que é importante não se limitar pela tradição, costume ou geografia e ser livre de qualquer influência na expressão de formas, cores e texturas. Rei Kawakubo desafia não só o conformismo da sociedade japonesa, mas também as normas da sociedade ocidental (Mesquita, 2008, p. 10).

A moda possui questões próprias que a diferencia da arte, Crane (2006), afirma que é um design Tridimensional, que contempla conhecimentos de diversas outras áreas, porém possuem foco no corpo e no tecido, sendo criada para ser vendida e usada, diferentemente da arte.

No entanto, mesmo que a moda não busque referências diretamente na arte, ela por si pode ser considerada expressão artística se o intuito do estilista for o de representar seu estilo, passar uma mensagem e fornecer uma experiência e ou crítica a partir da roupa. Um exemplo de como a moda as vezes habita um espaço destinado antes exclusivamente a arte é o da estilista Rei Kawakubo, que participou de diversas exposições com suas peças.

Para Crane (2006), o status de criador de moda se elevou à medida que os museus de moda eram abertos na França a partir de meados do século XX, porém atualmente a moda está inclusive em espaços que antes eram propriamente destinados a arte clássica.

Segundo Moura (2008), os produtos criados pela moda, permanecem por duas razões principais: a primeira advém da inovação, significação e expressão que transcende o estilo, o tempo e as relações de mercado; a segunda, no entanto, decorre de que o produto está inserido em um circuito industrial e comercial que atende a demanda típica do capitalismo. A obra de arte, assim como o produto de moda, são elementos resultantes em um objeto aberto, ou seja, sujeito a diversas interpretações, recriações ou releituras, que se dá tanto por quem irá utilizar, observar e/ou consumir, quanto pelo próprio artista, refletindo o processo dialético da objetivação e subjetivação do objeto que foi criado, desenvolvido como fruto de um processo criativo.

No trabalho do profissional de moda evidencia-se uma tensão conceitual entre a visão deste profissional como um artista e ao mesmo tempo como um profissional que somente atende ao mercado de trabalho. Para Borges (2004, p. 19), em geral existem “[...] dois traços de distinção entre arte e design de moda. Em primeiro lugar,

o design atende a uma função; e a arte, não. [...]. O outro ponto distintivo é o que diz que o design atende a uma encomenda, enquanto a arte seria fruto apenas do impulso criador do artista”.

No entanto, percebe-se que o processo de criação do profissional da área do vestuário vai para além, se dá no planejamento de uma coleção, de uma estampa, uma padronagem têxtil. O Técnico em Vestuário precisa agregar um conjunto de saberes para manter sua capacidade criativa, entre eles estão; arte, arquitetura, sustentabilidade, sociedade, marketing, têxteis e o design bem como seus conceitos, elementos e princípios.

O processo de desenvolvimento de coleção inicia-se a partir da escolha do tema, tecidos, aviamentos, cores, entre outros. Para agrupar tudo isso o designer utiliza-se de algumas técnicas como *brainstorming*, mapa mental, ou até mesmo a criação de um *sketchbook*, ficando a critério de cada profissional.

No entanto, do ponto de vista pedagógico é importante que os estudantes conheçam as diversas técnicas e experimentem os mais diversos materiais, bem como o conhecimento e entendimento dos elementos e princípios do design para que a criatividade faça parte do desenvolvimento cognitivo dos mesmos, pois como profissionais da área, além de uma criatividade aguçada é necessário conhecimento.

Segundo Treptow (2020), criar em moda, significa gerar novos arranjos para cores, texturas e formas, através de tecidos ou outros materiais, o talento do profissional da área da moda reside na utilização dessas ferramentas para gerar combinações originais.

O foco desta pesquisa está diretamente ligado com o processo de criação em moda, no entanto é impossível dissociar completamente arte e moda, visto que as duas além de andarem juntas desde os primórdios de nossa civilização, exigem certa competência (cri)ativa de seus profissionais. Algumas relações estabelecidas entre arte e moda, enriquecem e criam perspectivas para ambas as áreas.

Nesse sentido, se dá a importância do *sketchbook*, uma ferramenta extremamente conhecida no mundo na moda e como livro de artista no mercado de arte, ou ainda diário de bordo por alguns autores.

O *sketchbook* é uma ferramenta facilmente encontrada nas mãos e mochilas de criadores de moda, serve como lugar de estudo e contém uma infinidade de ideias, pensamentos, cópias, recortes e o que mais se julgar pertinente. Tais cadernos são

conectados aos momentos em que tudo o que envolve o criador em seus espectros internos e externos pode ser descarregado longe dos holofotes. Esse espaço. Segundo Salles (1998), se configura então como uma colcha de retalhos de ideias, e a prática acaba gerando um apanhado de informações, imagens ou quaisquer outros dados e fragmentos que o artista venha a processar. Salles (1998), defende o processo de criação através da experimentação.

Uma mente em ação mostra reflexões de toda espécie. É o artista falando com ele mesmo. São diálogos internos: devaneios desejando se tornar operantes; ideias sendo armazenadas; obras em desenvolvimento; reflexões; desejos dialogando. São pensamentos que, às vezes, são registrados em correspondências, anotações e diários (Salles, 1998, p. 43).

O artista ao mesmo tempo que cria também lê e interpreta constantemente seu trabalho, trocando, revirando e revisitando seus registros, experiências e experimentações a tal ponto que essa revisitação pode acontecer dentro da mente e dentro dos *sketchbook*.

#### 4.5 SKETCHBOOK COMO METODOLOGIA (CRI)ATIVA

Diante do que foi apresentado, neste subcapítulo será abordado a metodologia ativa de aprendizagem, sendo ela um processo amplo, que possui como principal característica a inserção do estudante no centro de sua formação, ou seja, responsável por sua aprendizagem, comprometendo-se com seu aprendizado. Existem diversas técnicas educacionais que visam promover um envolvimento maior dos estudantes durante as aulas, dentre elas é possível citar: atividades de leitura, grupos de debate, grupos de estudos de caso, desenvolvimento de trabalhos práticos, entre outros. No entanto, indiferente da técnica utilizada é primordial que os estudantes participem ativamente do processo.

Segundo Bacich e Moran (2018), aprendemos ativamente desde que nascemos, aprendemos quando alguém mais experiente nos fala, e aprendemos quando descobrimos a partir de um envolvimento mais direto, por questionamento e experimentação, a partir de perguntas, pesquisas, atividades, projetos. “O que constatamos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais

relevante para uma compreensão mais ampla e profunda” (Bacich; Moran, 2018, p. 37).

Com o objetivo de equilibrar o processo de aprendizagem, o ato de ensinar e aprender torna-se fascinante quando se converte em processos de pesquisa constantes. Questionamentos, criação, experimentação, reflexão e compartilhamentos, tornam os conhecimentos específicos dos conteúdos cada vez mais profundos.

A sala de aula pode ser um espaço privilegiado de cocriação, maker, de busca de soluções empreendedoras, em todos os níveis, onde estudantes e professores aprendam a partir de situações concretas, desafios, jogos, experiências, vivências, problemas, projetos, com os recursos que têm em mãos: materiais simples ou sofisticados, tecnologias básicas ou avançadas. O importante é estimular a criatividade de cada um, a percepção de que todos podem evoluir como pesquisadores, descobridores, realizadores; que conseguem assumir riscos, aprender com os colegas, descobrir seus potenciais. Assim, o aprender se torna uma aventura permanente, uma atitude constante, um progresso crescente (Bacich; Moran, 2018, p. 40).

Neste processo o professor torna-se um mentor, orientador, com o papel de ajudar os estudantes e mostrar-lhes o melhor caminho. No entanto, para que tudo seja possível, é necessário um espaço acolhedor, aberto, empreendedor, que todo ambiente escolar e a gestão estejam trabalhando em conjunto.

Mediante as considerações acima, se propõe à esta pesquisa a utilização do *sketchbook* como uma metodologia ativa, para o desenvolvimento da competência criativa dos estudantes, e como forma de contribuir através de uma aprendizagem personalizada, no processo de ensino dos conceitos da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade.

A personalização propõe que cada estudante amplie seus horizontes, procurando respostas para suas inquietações. Para tanto, é importante que o professor vá ao encontro das necessidades e interesses dos alunos, com o objetivo de ajudá-los a desenvolver todo o seu potencial, motivá-los, e engajá-los no processo de criação de seu *sketchbook*, que além de ser coletivo e colaborativo, pretende ser um material potencialmente significativo na construção de conhecimentos mais profundos, como por exemplo, contribuir no desenvolvimento de uma coleção de moda através de registros de inspiração diária, realizados nos *sketchbook*.

*Sketchbook* é uma palavra de origem inglesa, e se supõe que não tenha sido traduzida de forma literal para a língua portuguesa. O *Merriam-Webster Dictionary* Online define o termo de maneira simples: *A book filled with paper that is used for drawing* (um livro cheio de papel que é usado para desenhar). Alguns artistas consagrados mantinham *sketchbook*, como por exemplo: Leonardo da Vinci, Rembrandt Van Rijn, Francisco de Goya, Paul Cézanne, e Vincent Van Gogh (Cunico; Pelegrin, 2021 *apud* Erickson, 2015).

Deve-se considerar o fato de que o modo como o *sketchbook* foi usado por estes artistas certamente se difere do modo que artistas e designer contemporâneos utilizam, visto que o próprio conceito de arte, moda e criatividade, por ser algo vivo, sofreu alterações. Assim, se interpreta o *sketchbook* atualmente de maneira muito mais ampla e significativa, não apenas um livro cheio de papel que é usado para desenhar, mas sim algo que permite uma relação direta e sensível entre o criador e sua criação.

*Sketchbook*, livro de artista, caderno de memórias, ou simplesmente caderno de esboço, é um artefato manual e analógico. Segundo Souza (2015) *sketchbook* é um lugar de possibilidades e relações, uma ponte entre momentos históricos, culturas, formas de pensar e até mesmo, entre pessoas.

Os cadernos de esboços são ferramentas essenciais no processo de geração de ideias. Portáteis e informais, são pequenos espaços para experimentações gráficas e exercícios do livre pensamento, companheiros inseparáveis de artistas e criativos em geral.

São seus esboços, suas ideias, ensaios, experimentações. Também é seu caderno de anotações, um documento pessoal seu que registra experiências visuais sob sua ótica e não deixa sua mão enferrujar. Para mim isso é o mais interessante, quando pego um *sketchbook* de um artista que eu gosto, estou olhando além do trabalho final, estou vendo o processo criativo do cara, seus thumbnails, erros, acertos e decisões que todo projeto demanda e que quase nunca aparecem. Também estou vendo seus desenhos descompromissados, seus rabiscos e aquilo que ele gosta de fazer simplesmente pelo prazer de desenhar (Braga *apud* Souza, 2015, p. 21).

Todos os cadernos parecem ter o objetivo de registro. Logo, a palavra registro em sua definição mais comum relaciona-se com a fixação de um fato por escrito em forma de imagem ou lembrança. Mesmo sendo uma limitada definição de dicionário, já traz consigo uma complexidade que foi levada em conta na formação da categoria. Fixar um fato parece uma tarefa clara para um registro, pois a escrita caligráfica e o

desenho são, inicialmente, marcações que buscam cancelar uma memória, uma lembrança, uma ideia em um determinado espaço-tempo.

Após o entendimento do *sketchbook*, pode-se perceber que ele tem relação com memória, percurso, caminho. Por mais que tenhamos acesso grande parte das vezes apenas ao produto, ou seja, no caso do design, e ou técnico em vestuário, as coleções de moda, o caderno está ligado diretamente ao processo de seu criador. Portanto, ter um caderno em mãos ativa memórias concernentes ao manuseio do objeto e, como efeito, interfere na experiência física e subjetiva de entender um autor por suas marcas e rastros. Segundo Souza (2015), este objeto que inclui memórias e processos de seu autor, no século XX, está cada vez mais ganhando espaço, sendo publicado ou disponíveis em museus, que o público possa conhecer seus artistas mais “intimamente”. Um exemplo de Designer e seu *sketchbook* é o livro do Ronaldo Fraga; *Caderno de Roupas, Memórias e Croquis*, publicado em 2015 (Figura 6).

Figura 6 - Páginas 55, 57 e 59 do livro Ronaldo Fraga.



Fonte: Montagem feita pela autora (2023).

Na figura 6, podemos perceber páginas do livro de Ronaldo Fraga que retrata seus cadernos de esboços. Estas tratam do futebol como inspiração para uma coleção lançada no verão de 2013. Também traz recortes, memórias, lembranças, revisitação ao passado com fotos de jogadores que passaram pela história do futebol, extração de cores, transformando este apanhado de informações em coleções de moda extraordinárias.

Corroborando com a ideia acima e o exemplo apresentado Silveira (2018), evidencia esses aspectos da memória na qual podem ser articulados as questões da criatividade. Para Silveira (2018, p. 94), “a memória se constrói com os resíduos deixados por uma experiência, ou de um acontecimento, resíduos que são acumulados ao longo da vida”. Fazendo uma reflexão, a explicação trazida pela autora sobre o que é memória, são esses resíduos que registrados e acumulados instantaneamente no *sketchbook*, tornam-se essenciais para o processo criativo, sendo a memória uma construção mutável a cada vez que vem à tona, ou seja, não é uma construção perene, assim o *sketchbook* pode ser uma âncora que ativa essas construções e a criatividade.

Os *sketchbook* são feitos de materiais, como capa, papel, cola, costura, encadernação, mas também de anotações, desenhos, pinturas, colagens, garatujas, rabiscos e esboços. De partes intangíveis, memórias, ideias, projetos, de práticas sociais e momentos culturais. De arte, vaidade, segredos, diários, intimidades, arquivos, exercícios. Poeticamente falando, de corpo e alma.

O esboço sempre existiu, mas, só nesse início de século, ele passou a ser valorizado como parte da linguagem e até um diferencial em relação a uma forma desgastada de pensar conteúdo nas condições estabelecidas atualmente.

A literatura ganhou forma e estrutura, corpo e alma antes de os manuscritos, cadernos de notas (notebooks) e cartas pessoais terem importância ou mesmo sentido para complementar o entendimento dos meandros da linguagem. A mesma coisa ocorreu com o making of, que apenas passou a ser apreciado por conta também do amadurecimento da linguagem audiovisual e principalmente pelo momento tecnológico do final da década de 1970 e início dos anos 80, com o advento do videocassete caseiro. Erros de gravação sempre existiram, mas importa entender em que momento eles deixaram de ser lixo e se tornaram parte da obra. Mais do que um movimento da indústria, comercialmente relacionada a qualquer objeto, e por mais que a tecnologia esteja envolvida, a aceitação desses complementos só será admitida quando o leitor (na falta de um termo mais abrangente) estiver instruído de maneira satisfatória, independentemente do código (Souza, 2015, p. 41).

O esboço quando revelado, traz consigo tanta informação, conteúdo extra e um sentimento de aproximação. Essa intimidade faz parte de um sentimento de partilha entre o designer, artista e o público, que se efetiva no momento de contato com o traço. Momento no qual os dois se conectam na potência do que não está no *sketchbook*, mas sim na obra acabada. Algo que faz a ponte entre um rabisco, que aparentemente está ao alcance de todos, e a obra-prima incansavelmente lapidada e bela, a sensação de que pensar e fazer está na alçada de todos nós.

Assim, através da construção de seus próprios *sketchbook*, pretende-se que os estudantes, sintam-se capazes de “voar” para onde quiserem, através de uma aprendizagem (cri)ativa e potencialmente significativa.

## 5. PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, configurando-se em uma pesquisa do tipo intervenção-pedagógica (Damiani, 2012; Damiani *et al.*, 2013). O objeto de estudo compreende o processo criativo de ensino e de aprendizagem da disciplina Diálogos Entre Moda e Criatividade do curso técnico Subsequente em vestuário do Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas - Visconde da Graça, visando potencializar a competência (cri)ativa em moda dos estudantes, a partir da proposta de desenvolvimento de um *sketchbook* como material potencialmente significativo para estimular esta competência.

Justifica-se a escolha da pesquisa de caráter qualitativo, pois permite a reflexão, observação e análise sobre a realidade de sala de aula, possibilitando o levantamento de dados e informações que nos conduzem a um entendimento mais próximo da realidade.

No que se refere ao método do estudo, apoia-se na pesquisa do tipo intervenção pedagógica, baseada no referencial teórico de Damiani (2012). O objetivo da aplicação deste método investigativo apresentado por Damiani, é a maximização das aprendizagens dos estudantes envolvidos no processo de ensino e de aprendizagem. Segundo Damiani (2012, p.3), “denominam-se intervenções as interferências (mudanças, inovações), propositadamente realizadas, por professores/pesquisadores, em suas práticas pedagógicas”. As pesquisas do tipo intervenção pedagógica são aplicadas, ou seja, têm como finalidade contribuir para a solução de problemas práticos. As principais formas de intervenção pedagógica se dão por meio de reforço e revisão de conteúdos, exercícios contínuos de fixação, a adoção de novas estratégias para explanação de conteúdo e projetos dinâmicos e lúdicos que envolvam os estudantes desde a construção até a finalização.

Para Ausubel, a aprendizagem se dá quando alguém atribui significados a um conhecimento a partir da interação com seus conhecimentos prévios, estabelece a aprendizagem significativa, independentemente de os significados serem aceitos no contexto do sujeito.

Já para Mitchel Resnick (2020), a aprendizagem ideal se dá a partir do pensamento criativo, necessário para as competências do ser humano, logo a aprendizagem (cri)ativa acontece a partir da elaboração e participação em projetos colaborativos, assim como no jardim de infância.

Sendo assim, uma teoria não anula a outra, visto que podemos ter uma aprendizagem ativa a partir da criatividade e de materiais potencialmente significativos aos estudantes, possibilitando a formação de cidadãos com pensamento crítico e criativo.

## 5.1 CONTEXTO DA PESQUISA

O estudo teve início em 2022, no Instituto Federal Sul-rio-grandense, campus Pelotas - Visconde da Graça. Distante cerca de 8 km do centro urbano de Pelotas RS, com uma área de 201 ha, a instituição oferece o sistema de internato masculino e feminino, atendendo a alunos e alunas oriundos dos municípios da zona sul do estado e de municípios de outros estados da Federação (MEC/UFPel, p. 08). A instituição foi criada em 9 de novembro de 1921, em formato de Patronato Agrícola, com denominação de “Visconde da Graça” como uma homenagem ao possuidor do título, João Simões Lopes Filho que fez grande esforço para concretizar essa conquista.

As atividades do Patronato iniciaram em outubro de 1923, funcionando inicialmente como Escola Rural de Alfabetização, com 75 meninos internos que aprendiam noções elementares de agricultura e criação de animais domésticos. Sendo extinto pelo Decreto nº 24.115 em abril de 1934 e passando a funcionar como Aprendizado Agrícola do Rio Grande do Sul. A partir daí o enfoque do ensino foi alterado, sendo concedida maior ênfase ao ensino técnico-profissional.

Dentro do ensino técnico-profissional eram oferecidas três oficinas: carpintaria, ferraria e selaria, além das aulas práticas de campo, nas quais eram empregados instrumentos agrícolas. O Decreto-lei nº 9.613 de 20 de agosto de 1946 da Lei Orgânica do Ensino Agrícola, transforma o Aprendizado Agrícola em Escola Agrotécnica Visconde da Graça, provocando profundas mudanças no sistema de ensino. Este momento é marcado pelo início da primeira turma de técnicos em nível de 2º ciclo (atualmente denominado Ensino Médio). A primeira turma de Técnicos em Agricultura do CAVG formou-se em 1952.

A Lei Orgânica do Ensino Agrícola contemplava a mulher com o direito de ingressar no Ensino Agrário, conforme o enunciado do Título V, artigos 51 e 52: TÍTULO V – Do ensino agrícola feminino Art. 51. O direito de ingressar nos cursos de ensino agrícola é igual para homens e mulheres. Art. 52. No ensino agrícola feminino serão observadas as seguintes prescrições especiais: 1. É recomendável que os cursos do ensino agrícola para mulheres sejam dados em estabelecimentos de ensino de exclusiva frequência feminina. 2. As mulheres não se permitirão, nos estabelecimentos do ensino agrícola, trabalho que, sob o ponto de vista de saúde, não lhes seja adequado. (Brasil, 1946, s/p).

Em 20 de agosto de 1957, o Brasil passava por um grande desenvolvimento econômico, que impulsionou a criação do Curso de Magistério de Economia Doméstica, e o ingresso das primeiras mulheres no CAVG, segundo a Lei Orgânica do Ensino Agrícola, Capítulo III, Seção II.

§ 2º Os cursos agrícolas pedagógicos destinam-se à formação de pessoal docente para o ensino de disciplinas peculiares ao ensino agrícola ou de pessoal administrativo do ensino agrícola. São os seguintes, o primeiro com a duração de dois anos e os outros com a duração de um ano: 1. Curso de Magistério de Economia Rural Doméstica. 2. Curso de Didática de Ensino Agrícola. 3. Curso de Administração de Ensino Agrícola (Brasil, 1946, s/p).

Em 1964, houve várias mudanças, entre elas, a transformação do curso de Magistério em Curso Colegial de Economia Doméstica Rural.

Em virtude do Decreto nº 53.774 de 20 de março de 1964 o curso de Economia Doméstica passou a chamar-se Colégio de Economia Doméstica Rural Visconde da Graça. Em 25 de janeiro de 1968, o Decreto nº 62.178 do Presidente Costa e Silva, estabelece a transferência dos estabelecimentos de ensino agrícola, para as Universidades, na época a Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) denominava-se Universidade Federal Rural do Rio Grande do Sul (UFRRS): Art. 1º. Ficam transferidos, com seus bens, instalações, equipamentos, verbas e pessoal, os seguintes estabelecimentos de ensino agrícola, de nível médio: [...]5) o Colégio Agrícola "Visconde da Graça", e o Colégio de Economia Doméstica Rural de Pelotas, para a Universidade Federal Rural de Rio Grande do Sul; [...] (Brasil, 1968, s/p)

Segundo Castro (2013), a partir de então o CAVG se desvincula do Ministério da Agricultura e passa ao Ministério da Educação. Em 1970, as primeiras meninas matriculam-se nos cursos de Agricultura e Pecuária. Logo, a partir de 1973, o Colégio de Economia Doméstica passou a integrar o CAVG como curso técnico. Já em 1974, o Colégio Agrícola Visconde da Graça passou a se chamar Conjunto Agrotécnico Visconde da Graça.

Segundo Castro (2013), no ano de 1997 as professoras fundadoras do curso relataram que receberam do MEC uma resolução que decretava a extinção de cursos técnicos que se encontrassem defasados ou que seus egressos não estivessem sendo inseridos no mercado de trabalho. O ocorrido resultou no encerramento do curso de Economia Doméstica e culminou na concepção de um novo curso que viria a ser o curso Técnico em Vestuário, iniciando sua primeira turma em 1999.

Atualmente, o CAVG é um dos campi vinculados ao Instituto Federal Sul-rio-grandense desde 2010. No decorrer dos 23 anos do curso Técnico em Vestuário, a matriz curricular do curso sofreu diversas alterações, ao comparar a matriz curricular do ano de 2010 com a de 2019, percebe-se diversas alterações, como a extinção das seguintes disciplinas: Desenho de Moda I e II, Artes Plásticas, Pesquisa de Moda, Criação de Moda. No entanto, também se percebe a criação de novas disciplinas como: Arte e moda, Fundamentos da Indústria do Vestuário, Gestão e Empreendedorismo, Redação Técnica e Metodologia Científica.

Em conversa com o coordenador do curso técnico em Vestuário do IFSul CAVG, observou-se que devido as alterações acima e a formulação das ementas de algumas disciplinas do currículo o curso tornava-se um pouco “seco”, referindo-se a conteúdos mais voltados a parte técnica, proporcionando assim, um menor espaço para o desenvolvimento da criatividade.

A reformulação da matriz curricular, segundo o professor, se fez necessária visto que em 2015 iniciou o curso superior em Design de Moda e os currículos eram muito semelhantes. Os professores titulares perceberam que disciplinas como Arte e Moda não contemplavam em sua ementa o conteúdo sugerido pelo nome, pois abrangia apenas o conceito de cor. Por este fator e de outras disciplinas, em 2023 entrou em vigor a nova matriz curricular, extinguindo a disciplina Arte e Moda, e dando lugar a disciplina alvo desta pesquisa, Diálogos entre Moda e Criatividade, com o intuito de propiciar momentos de reflexão e criação entre os estudantes do curso técnico subsequente. Neste sentido o uso de Metodologias Ativas pressupõe diferentes atividades, como leitura, investigação e experimentação, na qual o estudante participa de forma ativa e o conhecimento torna-se significativo. Aprender torna-se um processo investigativo pessoal.

Com o uso do *sketchbook*, realização de esboços, registros de pesquisas e exercícios criativos desenvolvidos pelos estudantes do curso Técnico Subsequente em Vestuário, pretende-se trazer a compreensão da necessidade de visualizar os resultados e planejar os materiais ou recursos para atingir objetivos de criação. Essa compreensão busca incentivar nos alunos no processo de planejamento, visualização de resultados e elaboração de projetos criativos. Também tem como proposta possibilitar a aproximação com conceitos e teorias de forma mais natural e produtiva.

## 5.2 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos desta pesquisa compreendem o universo de 8 alunas regularmente matriculadas na disciplina de Diálogos entre Moda e Criatividade do primeiro ano do curso Técnico Subsequente em Vestuário, no Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus CAVG.

As estudantes são todas mulheres, com idade entre 19 e 45 anos, sendo cinco delas com 19 anos, uma com 20 anos, uma com 34 anos e uma com 45 anos, todas maiores de idade, no entanto ainda assim optamos por fazer o termo de consentimento livre e esclarecido que foi assinado por todas no dia trinta de novembro de 2023.

Mais de 50% das estudantes da turma trabalham no turno inverso para manter seu sustento, bem como a sua permanência no curso, logo possuem dificuldades financeiras, visto isso, o produto educacional foi pensado visando materiais alternativos que as alunas possuem em casa, ou que conseguiram comprar coletivamente.

Com a pesquisa, pretende-se deixar contribuições para o processo de ensino e de aprendizagem, bem como no desenvolvimento da competência (cri)ativa dos discentes do curso técnico em Vestuário a partir do produto educacional que contempla um guia didático no formato de *sketchbook*, que pode ser utilizado pelos professores que interessarem-se pelo material.

## 5.3 ANÁLISE DOS DADOS: DISCURSO DO SUJEITO COLETIVO (DSC)

A estratégia metodológica para análise de dados desta pesquisa é de abordagem qualitativa, através do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC), de Lefèvre e Lefèvre (2006) para sintetizar os pensamentos e reflexões recorrentes dos sujeitos, por meio de discursos coletivos a respeito do uso do *sketchbook*, como ferramenta potencialmente (cri)ativa, na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade do Curso Técnico em Vestuário.

O Discurso do Sujeito Coletivo é uma técnica de pesquisa qualitativa desenvolvida pelos professores Fernando Lefèvre e Ana Maria Cavalcanti Lefèvre da Universidade de São Paulo (USP). Tal técnica, utilizada em pesquisas de opinião,

consiste em analisar depoimentos provenientes de questões abertas, agrupando os extratos dos depoimentos de sentido similares, em discursos-síntese redigidos na primeira pessoa do singular, como se uma coletividade estivesse falando.

[...] com base, sobretudo, nos pressupostos da Teoria das Representações Sociais, elenca e articula uma série de operações sobre a matéria-prima de depoimentos coletados em pesquisas empíricas de opinião por meio de questões abertas, operações que redundam, ao final do processo, em depoimentos coletivos confeccionados com extratos de diferentes depoimentos individuais – cada um desses depoimentos coletivos veiculando uma determinada e distinta opinião ou posicionamento, sendo tais depoimentos redigidos na primeira pessoa do singular, com vistas a produzir, no receptor, o efeito de uma opinião coletiva, expressando-se, diretamente, como fato empírico, pela “boca” de um único sujeito de discurso. ( Lefèvre e Lefèvre, 2006, p. 517).

Para tratamento dos dados coletados é necessário identificar três figuras metodológicas, são elas; ideia central, expressão chave, ancoragem, as quais são identificadas e denominadas gerando, então uma quarta figura o DSC.

Com a finalidade de deixar clara uma representação social, o DSC apresenta-se como ferramenta metodológica uma vez que se utiliza de estratégia discursiva embasada na teoria das representações sociais. De acordo com Lefèvre e Lefèvre (2006), é intenção do DSC conectar o senso comum e o conhecimento científico através destas representações sob as perspectivas qualitativa e quantitativa.

Em consonância ao objetivo da pesquisa, o método de análise de dados proposto permitiu a obtenção do pensamento coletivo como sujeito/objeto. Seguindo a técnica do DSC, foi criada um quadro denominado instrumento de análise do discurso, conforme recorte exemplificado no Quadro 3. Os depoimentos de cada sujeito foram dispostos em células da primeira coluna, denominada “expressões-chave”. Cada conjunto de expressões-chave realçadas em cores diferentes representou a essência dos discursos, indicando o sentido desses fragmentos na coluna seguinte, denominada “ideias centrais”. A terceira coluna da tabela é destinada às “ancoragens” presentes nos discursos, como pressupostos ou conceitos teóricos. Essas classificações que agrupam sentidos equivalentes, fazem emergir os discursos síntese, em primeira pessoa do singular.

### **Quadro 3** - Instrumento de Análise do Discurso.

Como foi sua experiência com a disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade? Justifique.

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) Agradável, foi um ótimo momento para desenvolver minhas ideias e descobrir uma criatividade em mim, que eu não sabia que existia.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S2) Foi muito boa, mas embora a ideia seja boa, o pouco tempo de execução, considerando ser fim de semestre.	Experiência positiva Falta de Tempo	
(S3) Foi uma disciplina que testou muito a nossa criatividade, gostei muito das atividades, colocar toda a imaginação em dia e poder se expressar nos desenhos.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S4) Me ajudou no quesito organização e expandir minha criatividade e não ficar presa ao básico.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S5) Achei bem interessante, pesquisar coisas mais a fundo e também por em prática.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S6) Foi muito boa, conseguimos colocar a criar ideias sobre como construir croquis e expressar nossas ideias.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S7) Um tanto quanto caótica. Porém incrível, trouxe muitos conhecimentos, e ajudou a exercitar a criatividade.	Experiência positiva Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	

Fonte: A autora (2023).

## 6 PRODUTO EDUCACIONAL: Guia Didático: *Sketchbook* como metodologia (cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário

O produto educacional desta pesquisa consiste em um Guia Didático, para construção de um *sketchbook* como metodologia (cri)ativa, com o objetivo de tornar-se potencializadora da competência criativa dos estudantes do primeiro ano do curso Técnico Subsequente em Vestuário, matriculados na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade.

A construção do produto se deu por meio das metodologias ativas, com práticas baseadas nos fundamentos da teoria da aprendizagem criativa de Mitchel Resnick (2020) para estimular os estudantes na compreensão dos conteúdos e conceitos técnicos relacionados a moda e seus processos criativos e da aprendizagem significativa de Ausubel, na intenção de propor um material potencialmente significativo para o desenvolvimento da competência (cri)ativa dos estudantes da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade

A estrutura da disciplina mencionada em que foi realizada a pesquisa é composta da seguinte maneira:

**Quadro 4:** Estrutura da Disciplina Diálogos entre moda e criatividade

UNIDADE	CONTEUDO
1ª Unidade	<i>Sketchbook</i> , Desenho, colagem, justaposição, desconstrução, referências cruzadas.
2ª Unidade	Elementos do Design: cor, linha, textura, forma
3ª Unidade	Princípios do Design: Repetição, ritmo, gradação, radiação, harmonia, equilíbrio, contraste, proporção.
4ª Unidade	Componentes do Processo Criativo: motivo, função, detalhes, estampas e ornamentação, referências históricas e tendências contemporâneas.
5ª Unidade	Processos criativos e seus conceitos.

Fonte: Criado pela autora (2023)

O produto educacional, que se encontra no Apêndice E desta dissertação, foi inspirado na espiral de criatividade de Michel Resnick (2020) e visa auxiliar no desenvolvimento cognitivo, e contribuir no desenvolvimento da competência criativa dos estudantes, auxiliar na relação dos conteúdos e conceitos abordados na disciplina. Sendo assim, o produto foi elaborado no formato de um guia didático,

contendo um passo a passo como suporte para o uso de *sketchbook* no projeto de criação de uma mini coleção de moda, dividido em oito etapas conforme quadro 5. O propósito é que esse suporte possa ser um espaço de estudos, dicas e experimentações, registrando informações trocadas em aula, bem como registros externos.

**Quadro 5:** Etapas do produto.

<b>ETAPA</b>	<b>OBJETIVO</b>	<b>TEMPO</b>	<b>ORGANIZAÇÃO DOS ESTUDANTES</b>
1ª etapa	Conhecimentos prévios, explicação da proposta e sorteio dos estilistas.	90 min	Individual
2ª etapa	Pesquisa Inicial	45 min	Individual
3ª etapa	<b>IMAGINAR:</b> Criação do <i>Brainstorming</i> .	90 min	Individual
4ª etapa	<b>CRIAR:</b> Criação dos primeiros esboços	.....	Tarefa em casa
5ª etapa	Confecção dos manequins	180 min	Duplas
6ª etapa	Exercitar conhecimentos e desenvolver cartela de cores,	90 min	Individual
7ª etapa	<b>CRIAR / BRINCAR:</b> Criação do look 3D	180 min	Individual
8ª etapa	<b>COMPARTILHAR / REFLETIR:</b> Apresentação dos trabalhos e fechamento acerca dos resultados.	90 min	Individual

Fonte: A autora (2024)

O *sketchbook* construído pelos estudantes no decorrer da disciplina, fez parte da avaliação final da mesma, e foi entregue em uma breve apresentação juntamente com uma minicoleção de moda de 6 looks.

## 6.1 ASPECTOS DA CONCEPÇÃO

O propósito desta pesquisa surgiu a partir de inquietações da pesquisadora, em conversa com o coordenador do Curso Técnico em Vestuário e professor titular da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade (Cod. TEC.4378), em seu fazer docente, relacionadas à promoção de melhorias nos processos de ensino e de aprendizagem acerca das competências (cri)ativas dos estudantes ingressantes no primeiro ano do curso. Assim, por meio de uma pesquisa de abordagem qualitativa,

se buscou investigar uma metodologia didática que pudesse abarcar de forma satisfatória os objetivos desta disciplina.

A ementa da disciplina (Anexo 2), propôs o estudo e a análise das diferentes etapas que compõem o processo de criação em Vestuário. A mesma possui a carga horária de 60 horas e tem por objetivos: conhecimentos dos processos criativos em moda e o desenvolvimento da competência (cri)ativa dos estudantes, logo, esta disciplina se apresenta como uma disciplina teórico prática.

É de extrema importância ressaltar que houve uma reformulação no currículo do curso, o ano de 2023 é o primeiro ano em que a disciplina está sendo ofertada como disciplina obrigatória do currículo, sendo assim, torna-se um desafio para o professor, uma disciplina nova e de caráter criativo. Visto que estamos vivenciando um momento pós-pandêmico, com extremas dificuldades educacionais, sociais e emocionais dos estudantes, projetando estas dificuldades nos professores, para além das já existentes anteriores a pandemia, como as; burocráticas e administrativas, gerando uma sobrecarga no professor.

Uma disciplina de enfoque criativo também exige criatividade do professor para elaborar seus planos de aula, é necessária uma mente descansada para que se possa ser criativo ao se propor atividades práticas. Assim, como os estudantes precisam desenvolver a competência (cri)ativa, o professor precisa de tempo para exercitá-la e manter-se um ser ativamente criativo.

Também é importante frisarmos que, ainda que estejamos na segunda década do século XXI, momento que muito se fala em inteligência artificial e tecnologias digitais, optamos por utilizar uma tecnologia educacional de forma física e não digital. Pois em conversa com o coordenador do curso percebemos que não existe atualmente aporte no currículo do curso, através de nenhuma disciplina que permita que o *sketchbook* seja produzido digitalmente, isso sem mencionarmos as dificuldades básica de manuseios digitais dos estudantes e a carência de computadores e Internet de qualidade em suas residências, para desenvolvimento de tarefas de casa.

## 7 RELATO DE EXPERIÊNCIA: A experimentação criativa

Como já mencionado acima, a pesquisa foi aplicada no curso Técnico Subsequente em Vestuário do Instituto Federal Sul-rio-grandense campus CAVG, com uma turma de oito alunas matriculadas na disciplina de Diálogos entre Moda e Criatividade, pertencente ao currículo do primeiro ano de curso. Foram realizados sete encontros presenciais de três períodos cada, sendo um encontro por semana.

A proposta foi organizada em quatro atividades práticas e individuais, construídas e registradas nos *sketchbook*, com o intuito final de contribuir para o desenvolvimento criativo de uma minicolecção de moda, trabalho final da disciplina.

Realizamos uma pesquisa do tipo Intervenção Pedagógica, visto que o objetivo era “gerar conhecimentos para a aplicação prática e/ou dirigidos a solução de problemas educacionais concretos específicos” (Castro e Damiani, 2017, p.04); em nosso caso, trata-se do uso do *sketchbook* como material didático potencialmente significativo, para contribuir no desenvolvimento da competência (cri)ativa dos estudantes.

Descreveremos aqui, os procedimentos realizados, avaliando e explicando-os plausivelmente, no qual foram valorizados os conhecimentos prévios dos estudantes instigando-os a saber mais, a fim de contribuir para o desenvolvimento de suas competências (cri)ativas.

A aplicação da sequência didática, uniu as propostas apresentadas pela pesquisadora com as atividades desenvolvidas pelos estudantes. Assim, as atividades escolhidas para apresentação nesta seção foram selecionadas tendo como critério a ligação direta com a atividade proposta.

A estrutura deste capítulo obedece a ordem de execução/planejamento do guia didático em questão, conforme quadro 6, ou seja, Encontro I – Apresentação da proposta e sorteio dos estilistas (etapa inicial), Encontro II, Encontro III, Encontro IV, Encontro V, Encontro VI e Final.

**Quadro 6:** Encontros para aplicação do produto

ENCONTRO	OBJETIVO	ETAPA CRIATIVA
1º Encontro	Apresentação da proposta e sorteio dos estilistas. Desenvolver conhecimentos acerca do <i>sketchbook</i> e aumentar repertório artístico e cultural dos estudantes.	Imaginar

2º Encontro	Explorar habilidades, potencialidades e criatividade direcionada ao projeto de criação da minicoleção de moda e desenvolver a capacidade reflexiva sobre o processo de criação.	Imaginar
3º Encontro	Promover momento colaborativo entre os estudantes, desenvolver habilidade de coordenação motora fina e construir um mini manequim para suporte de criação do look 3D.	Criar
4º Encontro	Desenvolver e exercitar conhecimentos acerca da teoria das cores; a construção da cartela de cores da minicoleção de moda no <i>sketchbook</i> .	Criar
5º Encontro	Desenvolver e exercitar a competência a certa da técnica de moulage, praticar a competência criativa, criação de um look ou peça a partir da técnica de moulage, em formato 3D.	Criar e Compartilhar
6º Encontro	Finalizar os <i>sketchbook</i> e compartilhar.	Compartilhar
7º Encontro	Desenvolver percepção e capacidade reflexiva acerca do processo criativo.	Compartilhar e Refletir

Fonte: A autora (2024).

## **7.1 Encontro I**

O Objetivo da Aprendizagem do Encontro I é desenvolver conhecimentos acerca do *sketchbook* e aumentar repertório artístico e cultural dos estudantes.

Esse primeiro encontro teve como objetivo inicial realizar uma sondagem junto as estudantes sobre os conhecimentos pré-existentes acerca do *sketchbook*. Assim, escolhemos sortear um estilista inspiração para cada estudante, para deixarmos o processo de forma totalmente livre. Os estilistas são muito diferentes entre si, a escolha foi feita pela professora pesquisadora em conjunto com o professor titular da disciplina, com o objetivo de serem estilistas de caráter minimalista. No sorteio estavam os nomes dos seguintes estilistas: Dior, Chanel, Valentino, Madame Grés, Giorgio Armani, Yohji Yamamoto e Rei Kawakubo. Eles serviriam de inspiração durante o processo de criação da minicoleção.

No segundo momento do encontro, levamos os estudantes para a biblioteca para conhecer a bibliografia disponível de cada estilista e iniciarem suas pesquisas como pode ser observado na Figura 7.

Como tarefa assíncrona todas deveriam pesquisar seus estilistas a fundo e fazer os primeiros registros em seus *sketchbook* através de anotações, colagens e ou esboços. Lembrando que os cadernos de esboços são de formato livre, proporcionando uma maior liberdade criativa em sua montagem.

**Figura 7** - Estudantes na biblioteca do CAVG.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

Visando uma maior reflexão para a pesquisa que seguiu da casa dos estudantes, as seguintes questões foram levantadas pela professora pesquisadora no final do encontro: Quem é o estilista de vocês? Qual a convicção do estilista? Quais as cores ele mais utilizava? Ele fazia alguma crítica através de suas roupas? Como é a Silhueta de suas criações? Como foi ou é a vida deste estilista? Com quais tecidos ele costuma trabalhar? Como se dá o processo criativo dele?

Neste momento os *sketchbook* já retornaram com algumas anotações, ainda sem esboços, mas com informações por escrito.

## **7.2 Encontro II**

O Objetivo da Aprendizagem do Encontro II foi explorar habilidades, potencialidades e criatividade direcionada ao projeto de criação da minicoleção de moda e desenvolver a capacidade reflexiva sobre o processo de criação. Além disso, foi proposta uma atividade prática do tipo *Brainstorming*.

Para esta atividade é necessário que os alunos possuam conhecimento sobre como realizar um brainstorming e os materiais necessários foram: Mini manequins, papel filme, fita crepe, folhas A4, canetas coloridas, tesoura.

Foi lembrado aos estudantes o conceito de *brainstorming*, visto que eles já possuíam conhecimento sobre a técnica, e proposto que cada um executasse seu próprio *brainstorming* no seu *sketchbook*, a partir do estilista sorteado para si. Notando o bloqueio das alunas, a pesquisadora optou em também realizar um *brainstorming* no quadro, a partir de um estilista X, como exemplo e inspiração aos estudantes. Assim, a atividade fluiu normalmente. Podemos observar alguns resultados da atividade na figura 8, na qual todas conseguiram captar questões básicas de cada estilista, como era o esperado pela pesquisadora.

**Figura 8 - Montagem Brainstorming**



**Fonte:** Acervo da Pesquisadora (2023).

Para essa atividade foram utilizados um período e meio, portanto, visto que os encontros possuem três períodos cada, se deu início a próxima atividade com a construção dos minis manequins de moulage individuais. Esta atividade se fez necessária pois, só existem três manequins no campus, e como uma das próximas atividades propostas seria através da técnica de moulage, cada estudante precisaria ter o seu.

Iniciou-se então, ainda no segundo encontro a construção, figuras 9 e 10, que é composta pelos seguintes passos:

- envolver o mini manequim com papel filme (várias camadas);
- revestir o filme com fita crepe (Camadas sobrepostas);
- cortar delicadamente no centro das costas;
- retirar cuidadosamente o manequim;
- fechar a abertura e deixar apenas a parte inferior aberta;
- fazer o enchimento do manequim;

- g) fazer o acabamento final;
- h) papietagem (Tarefa assíncrona), cada aluna fez a sua em casa, a partir de suas próprias pesquisas.

Fechamos o encontro dialogando a cerca do processo de criação, analisando os esboços dos *sketchbooks* e lembrando as alunas que na próxima aula elas finalizariam os manequins e precisariam começar a pensar em detalhes e inspirações mais específicas para suas coleções de moda.

**Figura 9** – Envolvendo o Manequim no papel filme



**Fonte:** A acervo da autora (2023).

**Figura 10**– Retirando a capa do manequim



**Fonte:** A acervo da autora (2023).

### **7.3 Encontro III**

O objetivo da aprendizagem desse encontro foi promover momento colaborativo entre os estudantes, desenvolver habilidade de coordenação motora fina e construir um mini manequim para suporte de criação do look 3D.

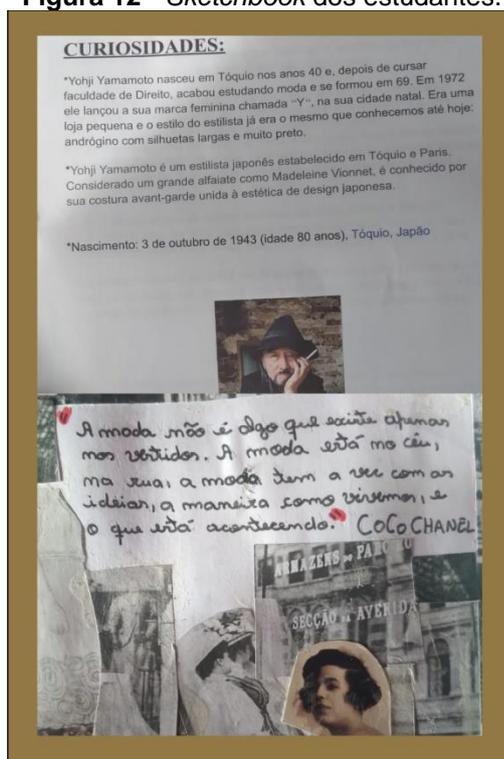
No terceiro encontro, visto que a processo de construção do manequim não é rápido, seguimos então nesta construção, onde as alunas fizeram seus enchimentos com resíduos têxteis (retalhos) e fizeram o fechamento final, podemos observar o processo na figura 11.

**Figura 11** - Montagem confecção do manequim

**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

Para este encontro utilizamos os três períodos. A professora pesquisadora, lembrou os estudantes que as pesquisas acerca de seus estilistas deveriam continuar em suas casas, paralelos aos encontros semanais e tudo que fosse pesquisado e considerado relevante deveria aparecer em seus *sketchbook*, Figura 12. As alunas também precisavam iniciar os esboços de sua coleção em seus cadernos, pois a construção desse manequim, tinha como objetivo a criação 3D, de um dos looks da coleção. O propósito da construção dos manequins individuais, tornou-se para além da questão prática necessária para a atividade de criação do look 3D que deveria sair do *sketchbook* para forma física, mas se tornou um momento de trabalho colaborativo para compartilhar com as colegas, assim como na espiral criativa de Resnick (2020).

**Figura 12 - Sketchbook dos estudantes.**



**Fonte:** Acervo da Pesquisadora (2023).

#### **7.4 Encontro IV**

O objetivo da aprendizagem do Encontro IV foi desenvolver e exercitar conhecimentos acerca da teoria das cores; a construção da cartela de cores da minicoleção de moda no *sketchbook*.

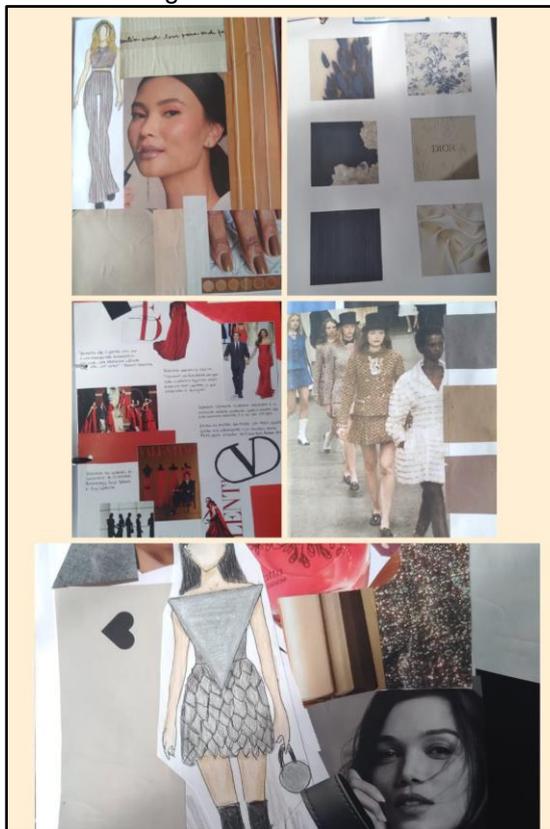
Os materiais necessários para esse encontro foram: papel gramatura 180, tesoura, cola, revistas ou imagens impressas, folhas coloridas.

Para esta atividade é necessário que os alunos possuam conhecimentos sobre a técnica de colagem, e conhecimentos prévios sobre cores. Assim, o encontro foi dividido em 3 momentos (Figura 13):

- **1º Momento:** foi trabalhado rapidamente conceitos sobre a teoria das cores e mostradas diversas imagens acerca da aplicabilidade na moda, bem como a importância da cartela de cores para uma coleção;
- **2º Momento:** foi proposto que cada aluna construísse sua cartela de cores, pensando no público-alvo, estação escolhida e no estilista inspiração;

- **3º Momento:** o mesmo deve ser registrado no *sketchbook*, e feito a partir da técnica de recorte e colagem.

**Figura 13-** Montagem cartela de cores dos estudantes.



**Fonte:** Acervo pessoal da Pesquisadora (2023).

Nessa atividade as alunas mostraram habilidades com a técnica de colagem, mas também uma certa dificuldade em escolher sua cartela de cores e saber explicar os motivos de suas escolhas, logo, a professora pesquisadora retomou alguns conceitos sobre cor com as alunas, como cores primárias, secundárias, terciárias, análogas e contrastantes, além de conceitos psicológicos das cores.

A professora pesquisadora preparou também um material sobre *sketchbook*, com muitas imagens e diferentes exemplos, diversos formatos e diferentes nomes pelos quais é conhecido, como; caderno de esboço, livro de artista, entre outros. Assim, após a atividade da cartela de cores, a professora mostrou o material digital para os estudantes e conversaram sobre as possibilidades para as suas criações, a intenção era de mostrar possibilidades, inspirar e proporcionar um momento de reflexão aos estudantes.

### **7.5 Encontro V**

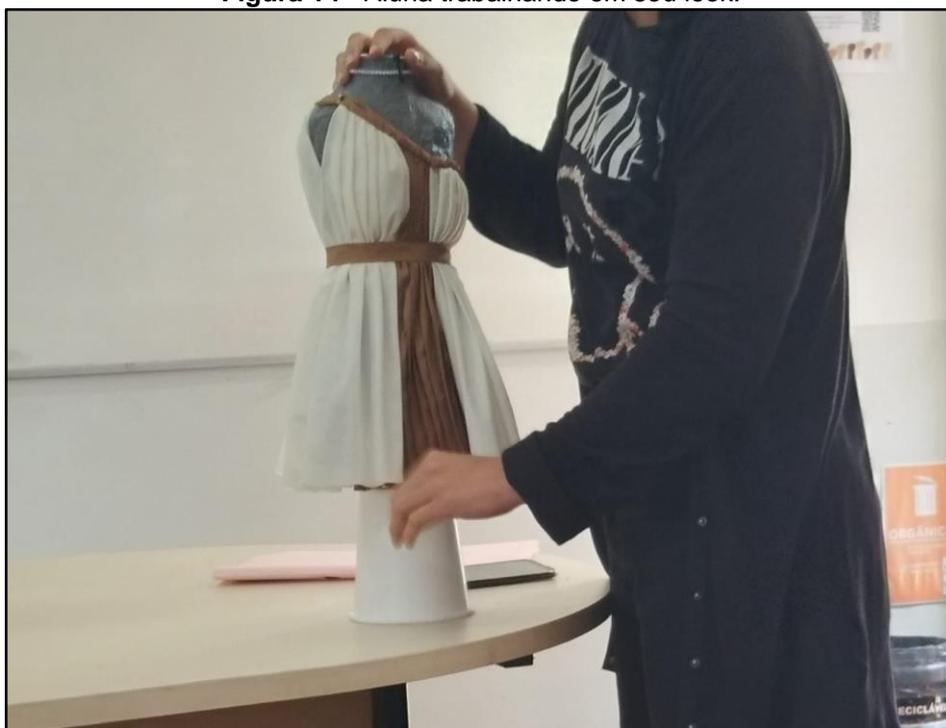
O objetivo da aprendizagem desse Encontro é desenvolver e exercitar a competência a certa da técnica de moulage, praticar a competência criativa, criação de um look ou peça a partir da técnica de moulage, em formato 3D.

Para esta atividade é necessário que os alunos possuam conhecimentos prévios sobre *moulagem*. Para essa aula, os materiais necessários foram: Manequim individual criado pelas alunas, tecidos ou papel, alfinetes, cola, linha, *sketchbook*.

Cada aluna com os esboços e desenhos realizados em seus cadernos, a partir de suas inspirações, escolheu um look ou peça para criar de forma livre em seu manequim de moulage, criado nos encontros anteriores. A criação poderia ser de papel ou tecido. No entanto, todas as alunas optaram por trabalhar com tecido. Algumas alunas fugiram um pouco da proposta da moulage e confeccionaram a partir da modelagem, no entanto a maioria optou pela moulage. Algumas mantiveram seus looks com alfinetes no manequim, outras optaram por costurar seus looks, os tornando vestíveis.

Foi uma atividade livre e descontraída, despertando o criar, o brincar. A cada passo da construção as alunas iam vendo seus desenhos do *sketchbook* criarem vida e isso parecia as entusiasmarem (figura 14).

**Figura 14** - Aluna trabalhando em seu look.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

## **7.6 Encontro VI**

O objetivo da aprendizagem desse encontro foi finalizar os *sketchbook* e compartilhar.

O sexto encontro foi um momento livre, o qual as alunas que já haviam terminado seu processo de criação da mini coleção de moda poderiam apresentar os resultados, e as demais poderiam usar aquele espaço para finalizarem. Optamos por deixar este momento livre, pois entendíamos que era uma turma do técnico subsequente, em que em sua grande maioria estuda e trabalha, e se encontravam em final de semestre, muitos trabalhos e provas e entendíamos que foi com processo com um curto tempo para criação.

No entanto levando em consideração a espiral de criatividade de Resnick (2020) de criar, compartilhar, refletir, todas as alunas optaram em apresentar seus trabalhos finais no próximo encontro, logo, estes períodos foram utilizados para que cada uma tirasse as últimas dúvidas e fizessem perguntas acerca do processo e montagem final de seus *sketchbook*, pois estes foram propostos de formato livre, ou seja, cada aluna poderia escolher seu formato para entrega.

## **7.7 Encontro VII**

O objetivo da aprendizagem foi desenvolver percepção e capacidade reflexiva acerca do processo criativo.

O sétimo encontro foi o encontro final, momento de compartilhar e refletir, as estudantes levaram seus *sketchbook*, suas mini coleções e seus looks 3D nos manequins. Todas compartilharam e contaram sobre seu processo criativo, momento em que podemos perceber o entusiasmo e a sensação de dever cumprido das mesmas, todas pareciam orgulhosas com seu processo, algumas até foram vestidas no contexto da sua coleção (figuras 15 e 16).

**Figura 15** - Alunas no dia da Apresentação final.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

**Figura 16** - Montagem de Alunas com vestimenta inspirada em sua coleção.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

Foi possível perceber evidências de uma aprendizagem significativa, visto que as alunas sabiam explicar e contextualizar as cores, influências, silhuetas, estação, bem como os tecidos utilizados, e uma estudante em especial contextualizou o formato do seu *sketchbook* com sua coleção, inspirando-se nas bolsas de Dior, fazendo link com as cores mais utilizadas pelo estilista, as flores e sua vida no campo. Assim seu *sketchbook* foi entregue em formato de bolsa (figura 17) forrado com um tecido cru com relevo de flores e a alça na cor azul, risca de giz, mesmo tecido utilizado em sua coleção. Além de fazer link em sua vestimenta como vista acima na figura 16.

**Figura 17** – *Sketchbook* inspirado em Dior, (resultado de aluna).



**Fonte:** Acervo da Pesquisadora (2023).

Outra aluna em questão inspirou-se na estilista japonesa Rei Kawakubo, e contextualizou tanto a capa do seu *sketchbook*, quanto sua coleção, cartela de cores e sua vestimenta no dia da apresentação com as cores da bandeira do Japão, misturadas a cor preta, muito utilizada pela estilista inspiração (figura 18).

**Figura 18-** *Sketchbook* inspirado na estilista Rei Kawakubo, (resultado de aluna).



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

Citamos acima a Aluna X, e a Aluna Y, no entanto, é importante ressaltar que todas as estudantes obtiveram resultados significativos (figuras 19 e 20).

**Figura 19 -** Resultados dos looks 3D.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

**Figura 20** - *Sketchbook* recebidos das alunas.



**Fonte:** Acervo da pesquisadora (2023).

Houve interação entre os sujeitos da pesquisa, significação das atividades no desenvolvimento do processo criativo, colaboração em participar das atividades para o desenvolvimento pessoal e coletivo; e desenvolvimento da autonomia ao ser capaz de identificar e explicar seu processo criativo durante a construção de seus projetos.

## 8 RESULTADOS E DISCUSSÕES: Análise dos Discursos

A análise dos resultados se originou a partir de questionário com oito perguntas abertas, dos resultados emergiram três discursos coletivos: “Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa. Contribuição positiva no desenvolvimento do processo criativo”; “Falta de tempo e necessidade de maior variedade de Atividades”. “Pretensão de uso do *sketchbook* para além da sala de aula”.

A seguir será apresentado cada um dos discursos, com problematização e respaldo teórico como suporte das observações.

O DSC 1, foi gerado a partir da análise das respostas das seguintes perguntas:

- Pergunta 1 - Como foi sua experiência com a disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade? Justifique.
- Pergunta 3 - Você considera que o *sketchbook* contribuiu para sua aprendizagem? Justifique.
- Pergunta 6 - Os exercícios práticos trabalhados contribuíram para seu processo criativo? Justifique.

**Quadro 7 - DSC 1** - Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa, contribuição positiva no desenvolvimento do processo criativo.

Foi um ótimo momento, gostei muito das atividades, me ajudaram no quesito organização. Ajudou a exercitar a criatividade, desenvolver minhas ideias e descobrir uma criatividade em mim que eu não sabia que existia, colocando toda a imaginação em dia, podendo expressar-me através dos desenhos. Além disso, expandir minha criatividade e não ficar presa ao básico, pesquisar coisas mais a fundo e pôr em prática criando ideias sobre como construir croquis e expressar nossas ideias. Meu Cérebro borbulhou de ideias, me deu uma luz na hora da criação, principalmente o brainstorming e as folhas de esboço, contribuiu muito, adorei ter feito tudo, testou muito minha criatividade e me tirou da zona de conforto. Ver que consegui desenvolver um *sketchbook* me deixou extremamente grata e feliz comigo mesma ao ver que sou capaz de fazer, pois dependendo da função que formos seguir futuramente, já teremos essa base para auxílio. Ajudou a “organizar” minhas ideias em relação a estudos e criações, aprendi muito sobre inspirações e colagens. Ele abriu minha mente para novas criações, de forma que ativasse a criatividade e colocasse no papel todas as ideias para guardar todas as inspirações. Foi mais fácil quando praticado diariamente, por causa das colagens em croquis, as experiências no manequim de papel, e é perfeito para não esquecer as ideias que surgem do nada.

Através do primeiro DSC é possível destacarmos benefícios do uso do *sketchbook* para o processo criativo. Percebe-se logo no início a contribuição para organização das ideias e para o desenvolvimento da competência criativa, além de ressaltar a importância de exercícios práticos para o processo criativo, assim, através

do *sketchbook* utilizado como um instrumento pedagógico para uma aprendizagem ativa, proporcionou-se uma liberdade de criação. Ao encontro desta ressalva Resnick (2020), enfatiza: “encontrar o equilíbrio ideal entre liberdade e estrutura é a chave para criar um ambiente fértil para a aprendizagem criativa”.

No excerto “Meu Cérebro borbulhou de ideias, me deu uma luz na hora da criação, principalmente o *brainstorming* e as folhas de esboço, contribuiu muito” (DSC1), demonstra a importância da técnica de *brainstorming* e dos esboços no *sketchbook* para o processo de criação.

Uma das características do comportamento criativo, segundo Ostrower (2009), corresponde à espontaneidade, ou seja, poder reagir de uma maneira espontânea perante os acontecimentos, sem rigidez ou quaisquer preconceitos. Ser espontâneo, nesse sentido, não significa ir de encontro a atos impensados, mas sim coerentes e intuitivos, através da sua autonomia interior. “Espontâneos, nos tornamos flexíveis. Conseguimos adaptar-nos às contingências, reorientar as nossas atividades e os nossos interesses de acordo com novas necessidades contidas nas circunstâncias novas” (Ostrower, 2009, p. 148).

No DSC 2, intitulado “Falta de tempo e necessidade de maior variedade de Atividades”, os estudantes externaram seu sentimento pela falta de tempo para execução do projeto. Este discurso foi gerado a partir da análise das respostas das seguintes perguntas:

- Pergunta 1 - Como foi sua experiência com a disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade? Justifique.
- Pergunta 2- Existe algum conteúdo abordado na Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade que você sugeriria que fosse modificado ou trabalhado de maneira diferente? Comente.
- Pergunta 3 - Você considera que o *sketchbook* contribuiu para sua aprendizagem? Justifique.
- Pergunta 4- Quais sugestões você faria para melhorar a proposta do uso do *sketchbook* na Disciplina Diálogos entre moda e criatividade?

**Quadro 8 - DSC2** - Falta de tempo e necessidade de maior variedade de Atividades

Acredito que apenas a questão do tempo que prejudicou. Senti que foi um pouco corrido neste final para a entrega, no entanto, ano que vem vai iniciar desde o início do ano letivo, o que será melhor por ter mais tempo, pois se fosse realizado anualmente, seria bem mais aproveitado. Também, ver mais sobre o processo de criação, seria interessante fazer pequenas produções, ter mais atividades de desenvolvimento criativo, dar mais ideias para ter nas folhas do *sketchbook* e usar o *sketchbook* no dia a dia, para se expressar através dos desenhos. Todos os processos deveriam ser “ensinados”, repassados antes como fazer, como por exemplo os desenhos no croqui, não são todas da turma que sabem como reproduzir o desenho no croqui. Ter mais tempo para a execução, acho que o ideal seria ter começado no primeiro semestre, para que fosse realizado durante o ano todo e ter mais tempo para o desenvolvimento.

Percebe-se nitidamente o interesse dos estudantes pelo uso da ferramenta e a necessidade que sentiram por mais tempo de uso, como mencionado anteriormente, por motivos externos a vontade da professora pesquisadora, o uso do *sketchbook* se reduziu a 7 encontros, sendo que o primeiro foi a apresentação da proposta e o último a entrega e reflexão final dos resultados.

Nota-se também a crítica acerca das dificuldades de desenho de algumas alunas, pois o curso Técnico em Vestuário não possui a disciplina de desenho, no entanto salienta-se aqui que de nenhuma forma foi cobrado técnicas de desenho, e os esboços eram totalmente de formato livre, porém todas as alunas já conheciam o truque de sobrepor o papel sobre o croqui pronto. E em contrapartida mesmo sem conhecimentos específicos sobre desenho, todas as alunas se saíram bem no processo.

Outro fator de extrema relevância a partir da crítica encontrada neste DSC, é que em contrapartida a falta de tempo, o professor titular da disciplina, pode repensar seu processo de ensino e a abordagem da disciplina nos próximos semestres, assim confidenciou a pesquisadora e aos sujeitos desta pesquisa sua intenção em utilizar o *sketchbook* como ferramenta didática durante todo o processo de aplicação da disciplina nos próximos anos, assim o *sketchbook* torna-se um material potencialmente significativo em sala de aula.

Como se trata de um processo interativo, nele ambos os conhecimentos, novos e prévios, se modificam: os novos conhecimentos adquirem significados e os prévios ficam mais elaborados, mais ricos em significado, mais estáveis cognitivamente e mais capazes de facilitar a aprendizagem significativa de outros conhecimentos. (Moreira, 2011, p.89).

No DSC contido no quadro podemos observar o interesse por trabalhar em pequenos projetos como parte da aprendizagem, indo de encontro com a teoria da aprendizagem criativa de Michel Resnick (2020), podemos relacionar também com Ostrower (2009) quando a autora diz que tornar algo concreto é fundamental para o processo criativo. Percebe-se a partir de então que os sujeitos desta pesquisa significaram seus conhecimentos a partir do projeto de criação do *sketchbook* como algo concreto para sua aprendizagem cri(ativa).

Os sujeitos da pesquisa apontam no DSC 3 (Quadro 9), intitulado Pretensão do uso do *sketchbook* para além das salas de aula, o interesse em continuar utilizando o *sketchbook* para além da disciplina de Diálogos entre Moda e Criatividade.

**Quadro 9** - DSC3 - Pretensão do uso do *Sketchbook* para além das salas de aula

Gostaria de fazer muitos outros ainda, desenvolvendo cada vez mais minha criatividade, é um bom exercício para criatividade, cada ideia que tivermos é bom anotar, é útil nas minhas criações e trabalhos, é legal pôr as inspirações no papel, ver como vamos melhorando dia após dia. No futuro acho indispensável para guardar ideias e aplicar nas produções futuras.
---

O caderno de esboços utilizado como uma ferramenta pedagógica faz parte da aprendizagem cri(ativa), tornando-se um ensino personalizado a partir do momento em que o professor possibilita momentos de criação aos seus estudantes. Para Bacich e Moran (2018), a aprendizagem personalizada, sob o ponto de vista do aluno, envolve projetos de ensino que façam sentido, que motivem a cada um e façam parte de seus projetos de vida.

Após analisar as falas dos sujeitos, sugere-se que sejam incluídas mais atividades práticas de ligação direta com os conteúdos abordados na disciplina e que o *sketchbook* torne-se uma ferramenta importante do início ao fim da disciplina, possibilitando aos estudantes um maior tempo hábil para sua execução e para criação de seus projetos.

Como pontos positivos do produto educacional foram mencionados: a facilidade e a forma de aplicação da proposta e das atividades.

## 9. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela observação dos aspectos analisados, levando em consideração o problema desta pesquisa que se definiu em como potencializar a competência (cri)ativa nos estudantes do curso Técnico em Vestuário do IFSul CAVG na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade, foi definido o objetivo de criar um produto educacional no formato de um Guia Didático, que pode ser visto no apêndice E, para uso do *sketchbook* como metodologia ativa potencializadora da competência (cri)ativa em moda.

Observou-se que o uso do *sketchbook* potencializou a criatividade dos estudantes matriculados na disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade do curso técnico subsequente em Vestuário do ano de 2023. Essa potencialização da criatividade pode ser observada nos DSCs, bem como no relato de experiência, onde as alunas puderam trabalhar em seus projetos individuais a partir da espiral de criatividade de Resnik (2020), imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir, sobre seus processos criativos e resultados finais

Neste sentido, a partir das escolhas metodológica apresentadas nesta pesquisa, relacionando a metodologia ativa de Bacich e Moran (2018), com a metodologia criativa de Mitchel Resnick (2020), passamos em momentos específicos direcionados a esta pesquisa tratar o termo por metodologia (cri)ativa, (metodologia criativa + metodologia ativa), como já explicado anteriormente. Assim utilizamos o *sketchbook* como ferramenta didática para contribuir no processo criativo dos estudantes.

Observou-se durante os sete encontros com a turma de primeiro ano do curso técnico em vestuário, que os estudantes vivenciaram o processo de criação a partir de atividades que foram desenvolvidas no *sketchbook*, com resultados satisfatórios. Ao final dos encontros nos momentos em que denominamos Refletir e Compartilhar, inspirado na espiral de criatividade de Resnick (2020), cada estudante apresentou seus resultados, relacionando as atividades e explicando seu processo criativo. Assim, percebemos que o produto proposto através desta pesquisa obteve a característica de potencialmente significativo, visto que os estudantes conseguiram significar os novos conhecimentos adquiridos durante o processo, assim como proposto na teoria de Paul Ausubel.

Os questionários aplicados ao final da pesquisa objetivaram responder a questões que ajudaram a (re)organizar o produto educacional, nos quais, os dados coletados foram agrupados dando origem ao Discurso do Sujeito Coletivo.

Os dados corroboraram com a discussão central desta dissertação, evidenciando a importância do processo criativo para o estudante de vestuário, muitas vezes com dificuldades em desenvolver e exercitar esta competência. Através dos discursos obtidos e dos resultados do produto, é possível observar que o *sketchbook* foi uma ferramenta didática que contribuiu para o desenvolvimento da competência (cri)ativa dos estudantes.

Os dados obtidos nesta pesquisa indicam, ainda, a necessidade de mais atividades práticas, ou seja, um maior espaço de tempo para que o professor possa sugerir maior variedade de exercícios, com o intuito exercitar a habilidade criativa dos estudantes.

Diante da proposta metodológica apresentada, os impactos esperados com o desenvolvimento da pesquisa é o de colocar à disposição de professores uma proposta didática que possa contribuir com o desenvolvimento da competência (cri)ativa dos estudantes utilizando um material potencialmente significativo.

Os resultados apresentados abrem caminhos para estudos futuros, relacionados ao questionamento no que diz respeito ao uso desta ferramenta (*sketchbook*) no processo criativo e na aprendizagem.

Acredita-se que este estudo, juntamente com outros voltados ao processo de criação e o fazer dos esboços de forma dinâmica pode ser útil para profissionais da área da moda e particularmente para o contexto de ensino – aprendizagem de profissionais deste setor e na construção de futuras metodologias aplicadas a este segmento.

Por fim, acredita-se que ao estimular e sensibilizar os estudantes quanto ao uso do *sketchbook*, estamos contribuindo para o desenvolvimento do processo (cri)ativo, ajudando na aquisição de hábitos de trabalho que podem fortalecer a busca por sentido e estruturação de conceitos convincentes para seus futuros projetos.

## REFERÊNCIAS

- ABIT, **Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção**. 2022 <https://www.abit.org.br>. Acesso em: 20 agosto 2023.
- AGUIAR, Grazyella Cristina Oliveira de. **Expressões do imaginário na moda brasileira: um estudo dos processos de criação do estilista Ronaldo Fraga**. 2014.
- ANJOS, Nathalia. **O cérebro e a moda**. Editora Senac, SP.2020.
- BACICH, Lilian, MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** Porto Alegre: Penso, 2018.
- BORGES, Virginia Todeschini. **Vestidos para mostrar: as máscaras da identidade. Artigo adaptado de Uma questão de estilo: considerações sobre a cobertura de Moda na mídia impressa carioca**, dissertação de Mestrado defendida na ECO/UFRJ, em 2003. In: Identidades e Cultura (Revista), n. 7, ano 3, 2004.
- BRASIL, **Lei Orgânica do Ensino Agrícola, Decreto-lei nº 9.613, de 20 de agosto de 1946**. Estabelece as bases de organização e de regime do ensino a agrícola, que é o ramo do ensino até o segundo grau, destinado essencialmente à preparação profissional dos trabalhadores da agricultura. Disponível em: <<http://www.jusbrasil.com.br/legislacao/126500/lei-organica-do-ensino-agricoladecreto-lei-9613-46>>. Acesso em: 03 jun 2023.
- BRASIL, **Decreto nº 62.178, de 25 de Janeiro de 1968. Provê sobre a transferência de estabelecimentos de ensino agrícola para Universidades e dá outras providências**. Disponível em: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/19601969/decreto-62178-25-janeiro-1968-403729-publicacaooriginal-1-pe.html>>. Acesso em: 03 jun 2023.
- BROEGA, Ana Cristina Luz, **A criatividade no ensino do Design de Vestuário de Moda: uma experiência acadêmica**, 2018, revista Novas Fronteiras, Novos Territórios da Arte, do Design e da Moda. N.2, v.2 Disponível em: <<https://doi.org/10.5965/25944630222018092>> Acesso em 09 abril 2023.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto: Guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2008.
- CUNICO, Ana Paula de Oliveira; PELEGRIN, Ricardo de, **O sketchbook como recurso no estímulo da experiência de criação no ensino da Arte Contemporânea**, Revista Apotheke, 2021, Disponível em: <<https://periodicos.udesc.br/index.php/apotheke/article/view/20445/13634>>, Acesso em 21 abril 2023.

CRANE, Diana, **A Moda e seu Papel Social: classe gênero e identidade das roupas**, SP, ed, Senac, 2006

CASTRO, Beatriz Helena Viana **Narrativas do reencontro com a escola : tecidos e vidas que se entrecruzam** Pelotas : Instituto Federal Sul-Riograndense, 2013.

DAMIANI, M. F. et al. **Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica**. Cadernos de educação, n. 45, p. 57-67, 2013.

DAMIANI, M. F. **Sobre pesquisas do tipo intervenção**. XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, ENDIPE - 23 a 26 de julho de 2012, FE/UNICAMP, Campinas.

DICIONÁRIO PRIBERAM, da língua portuguesa, **Criatividade**. 2013 b. Disponível em: < [criatividade - Dicionário Online Priberam de Português](https://dicionario.priberam.net/criatividade)> Acesso em: 13 agosto 2023.

ELLE, Revista, SP,2020. Disponível em < <https://elle.com.br/moda/como-se-ensina-moda-no-brasil>> Acesso em 10 agosto 2023.

EVERLING, Marli, MERINO, Giselle, THEIS, Mara, VARNIER, Thiago, **MÉTODO DE MOULAGE CARTESIANA E CORPO HUMANO: UMA PERSPECTIVA EDUCACIONAL DE MODA COM BASE EM CONCEITOS MATEMÁTICOS E ERGONÔMICOS**, 2020. Disponível em: < chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.educacaografica.inf.br/wp-content/uploads/2021/01/09\_METODO-DE-MOULAGE\_94\_113.doc.pdf> Acesso em: 03 jun 2023.

FRAGA, Ronaldo, **Caderno de Roupas, Memórias e Croquis**, BH, Ed. Cobogó, 2015.

FEIJÓ, Marioara Gralha. **Caderno de Esboços: Um estudo no Design de Moda**, 2013.

LEFÈVRE, Fernando; LEFÈVRE, Ana Maria. **O discurso do sujeito coletivo: uma nova abordagem metodológica em pesquisa qualitativa**. Caxias do Sul: Educus, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles. **O Império do Efêmero – A moda e seu destino nas sociedades modernas**. Tradução Maria Lúcia Machado. – São Paulo: Companhia das Letras, 2006

LOS, Vivian, SCHROEDER, Edson, BABINSKI, Valdecir, **Análises sobre imaginação e criatividade em desenhos de moda sob a ótica vigotskiana**, 2020. Acessado em: <chromeextension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://poisson.com.br/livros/

Educa\_Contemporanea/volume1/Educacao\_Contemporanea\_vol1.pdf> Acesso em: 01 jun 2023.

MATHARU, Gurmit, **O que é Design de Moda?**, 2011, editora Bookman  
MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem Significativa: A teoria e textos complementares**. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

MESQUITA, Cristiane Ferreira, **A arte de Rei Kawakubo: diálogos entre moda e Arte no Universo da Comme Des Garçons**, 2008.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias da aprendizagem**. 2.ed. Ampl. São Paulo: EPU,2021.

MOURA, Monica. **A moda entre a arte e design**, SP: Estação das Letras e Cores. 2008.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas nascem coisas**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

MACIEL, C. M. **O lugar da escola técnica frente às aspirações do mercado de trabalho** 2005. 116 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia e Sociologia) - Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005..

OSTROWER, Fayga, **Criatividade e Processos de Criação**. 24<sup>o</sup> edição, Petrópolis, Vozes, 2009.

PIRES, Dorotéia Baduy. (org). **Design de Moda: Olhares diversos**. São Paulo: Estação das Letras e cores. 2008.

RESNICK, Michel, **Jardim de infância para a vida toda**, POA, penso, 2020.

SANTOS, Joana de Oliveira, **Tornar-se artista : como se desenvolve o processo criativo?**, 2019, Disponível em: < <http://hdl.handle.net/10451/37661>> Acesso em: 03 jun 2023.

SILVEIRA, Laiana Pereira da. Moda e memória: a importância da vestimenta para a construção de memórias afetivas. **Achiote – Revista Eletrônica de Moda**. v. 6, n. 1, 2018.

SOUZA, Luciano M. **Do objeto à camada intersubjetiva: O sketchbook como estrato do pensar gráfico**. 2015. 222f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Curso de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade de Brasília, 2015.

SALLES, Cecília Almeida. **Gesto inacabado: processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP, Annablume, 1998.

SPADA, Daniele Marçal. **O CAMINHO QUÁDRUPLO: Ensino de Design voltado à Inteiraza do Ser**. 2022.

TREPTOW, Doris, **Inventando moda**: planejamento de coleção, 2020, editora Aurora, 5ed.

TOMASETTI, Luisa Mercadante **Criatividade no ensino superior: desenvolvimento e aprendizado no ambiente de moda**. 2021. disponível em :<<https://hdl.handle.net/1822/77274>> acesso em: 29 abril 2023

## ANEXO 1 - Disciplina de Arte da Matriz curricular do curso Técnico em Vestuário



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Arte	
<b>Vigência:</b> a partir de 2023/1	<b>Período letivo:</b> 2º ano
<b>Carga horária total:</b> 60h	<b>Código:</b> TEC.2752
<b>Ementa:</b> : Estudo dos elementos da linguagem e suas aplicações teóricas e práticas. Identificação da notação musical e características do som, hinos pátrios, organologia. Utilização do corpo como instrumento natural, a percepção do ambiente como fonte de sonoridades, a apreciação e o fazer musical. Conceituação de períodos da história da música, da história da música brasileira e seus compositores. Reconhecimento do panorama da música moderna e sua evolução tecnológica, além do estudo das diferentes formas de gêneros e estilos musicais presentes na cultura mundial.	

### Conteúdos

#### UNIDADE I – Introdução à Música

- 1.1 Parâmetros do Som
- 1.2 Sons e seus elementos: Sonoridades naturais e provocadas
- 1.3 Leitura e grafia musical
- 1.4 Música com sons corporais e outros materiais
- 1.5 Organologia

#### UNIDADE II - História da Música

- 2.1 História da Música Ocidental
- 2.2 História da música brasileira
- 2.3 História da música popular brasileira
- 2.4 Compositores brasileiros
- 2.5 Música de protesto
- 2.6 Ritmo regional gaúcho
- 2.7 Hinos Pátrios
  - 2.7.1 Nacional Brasileiro
  - 2.7.2 Rio Grande do Sul
  - 2.7.3 Pelotas

#### Bibliografia básica

BENNET, Roy. **Uma Breve História da Música**. Editora: Jorge Zahar.  
MÁRSICO, Leda Osório. **Introdução à Leitura e Grafia Musical**. Rovilio Costa – UFRGS, 1987.  
MED, Bohumil. **Teoria da Música**. Brasília: Editora Musimed, 1996.

#### Bibliografia complementar

CARDOSO, Belmira; MASCARENHAS, Mário. **Curso completo de teoria musical e solfejo**. Irmãos Vitale. 1996.

## ANEXO 2 - Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade do curso Técnico em Vestuário



Serviço Público Federal  
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense  
Pró-Reitoria de Ensino

<b>DISCIPLINA:</b> Diálogos entre moda e criatividade	
<b>Vigência:</b> a partir de 2023/1	<b>Período letivo:</b> 1º ano
<b>Carga horária total:</b> 60h	<b>Código:</b> TEC.4378
<b>Ementa:</b> Estudo e análise das diferentes etapas que compõem o processo de criação em vestuário e moda.	

### Conteúdos

#### UNIDADE I: Sketchbook

- 1.1 .Desenho
- 1.2 .Colagem
- 1.3 .Justaposição
- 1.4 .Desconstrução
- 1.5 .Referências cruzadas

#### UNIDADE II: Elementos do design

- 2.1 .Linha
- 2.2 .Cor
- 2.3 .Textura
- 2.4 .Silhueta / Forma

#### UNIDADE III: Princípios do design

- 3.1 .Repetição
- 3.2 .Ritmo
- 3.3 .Gradação
- 3.4 .Radiação
- 3.5 .Contraste
- 3.6 .Harmonia
- 3.7 .Equilíbrio
- 3.8 .Proporção

#### UNIDADE IV: Componentes do processo criativo

- 4.1 .Motivo
- 4.2 .Função
- 4.3 .Detalhes
- 4.4 .Estampas e ornamentação
- 4.5 .Referências históricas
- 4.6 .Tendências contemporâneas

#### UNIDADE V: Processo criativo

- 5.1 .Brainstorming
- 5.2 .Mapa mental

**Apêndice A - Autorização de realização de pesquisa – IFSUL- CAVG****Solicitação:**

Exmo. Sr. Coordenador do Curso de Técnico em Vestuário

Vimos por meio deste solicitar autorização para aplicar um questionário aos estudantes do Curso Técnico subsequente em Vestuário, referente a seguinte pesquisa desenvolvida no mestrado:

**Instituição de Ensino:** Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas – Visconde da Graça.

**Especificação da pesquisa:** Mestrado Profissional em Ciências e Tecnologias na Educação.

**Título da pesquisa:** PENSANDO FORA DA CAIXA: *Sketchbook* como metodologia ativa para potencializar a competência (cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário.

**Orientador:** Prof. Dr. Fernando Augusto Treptow Brod

**Co-orientadora:** Prof. Dr. Helena Beatriz Castro

**Pesquisadora:** Daisiane Santos Robaina Iglécias;  
e-mail: daisiane.s.robaina@gmail.com

Pesquisadora:

---

Orientador:

---

## Apêndice B – Questionário da Pesquisa

Prezados estudantes, esse questionário tem por objetivo conhecer alguns aspectos relacionados a criação e uso do *sketchbook*, que serão usados em uma pesquisa de Mestrado que desenvolvo no Programa de Pós-Graduação em Educação Ciências e Tecnologias na Educação – IFSul/CAVG.

Desde já agradeço sua participação na pesquisa.

Seus dados serão mantidos em anonimato.

1. Qual sua Idade?
2. Como foi sua experiência com a disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade? Justifique.
3. Existe algum conteúdo abordado na Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade que você sugeriria que fosse modificado ou trabalhado de maneira diferente? Comente.
4. Você considera que o *sketchbook* contribuiu para sua aprendizagem? Justifique.
5. Quais sugestões você faria para melhorar a proposta do uso do *sketchbook* na Disciplina Diálogos entre moda e criatividade?
6. Pretende continuar utilizando o *sketchbook* para além da sala de aula? Justifique.
7. Os exercícios práticos trabalhados contribuíram para seu processo criativo? Justifique.

## Apêndice C – Termo de Consentimento livre e esclarecido – TCLE

### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

---

**Projeto de Pesquisa:** PENSANDO FORA DA CAIXA: *Sketchbook* como Metodologia Ativa para Potencializar a Competência (Cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário

**Instituição realizadora da Pesquisa:** Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas - Visconde da Graça

**Pesquisador responsável:** Daisiane Santos Robaina Iglécias

**Objetivo:** O objetivo fim do estudo é a criação de um produto educacional no formato de um Guia Didático para uso do *sketchbook* como metodologia ativa para potencializar a competência (cri)ativa em moda.

**Procedimentos a serem utilizados:**

A pesquisa será produzida a partir de dados coletados junto aos estudantes do primeiro ano do curso Técnico Subsequente em Vestuário. Para isso, é solicitado que o colaborador responda a um questionário.

Os dados coletados serão utilizados para tabulação e posterior análise. Há o comprometimento do pesquisador em não divulgar os nomes dos colaboradores dessa pesquisa e nem mesmo informações que possam vir a expô-los, garantindo o sigilo e privacidade absoluta de seu anonimato.

Além disso, o colaborador da pesquisa terá os esclarecimentos desejados e a assistência adequada, se necessária, antes e durante a realização da pesquisa.

Desde já agradeço sua colaboração e atenção frente à pesquisa aqui apresentada.

Pelotas, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2024.

\_\_\_\_\_  
Nome do colaborador da pesquisa

\_\_\_\_\_  
Assinatura do colaborador da pesquisa

Daisiane Robaina Iglécias

## Apêndice D – Tabelas do DSC

IAD 1 - Como foi sua experiência com a disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade? Justifique.

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) Agradável, foi um ótimo momento para desenvolver minhas ideias e descobrir uma criatividade em mim, que eu não sabia que existia.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S2) Foi muito boa, mas embora a ideia seja boa, o pouco tempo de execução, considerando ser fim de semestre.	Experiência Positiva  Falta de tempo	
(S3) Foi uma disciplina que testou muito a nossa criatividade, gostei muito das atividades, colocar toda a imaginação em dia e poder se expressar nos desenhos.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S4) Me ajudou no quesito organização e expandir minha criatividade e não ficar presa ao básico.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S5) Achei bem interessante, pesquisar coisas mais a fundo e também por em prática.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S6) Foi muito boa, conseguimos colocar a criar ideias sobre como construir croquis e expressar nossas ideias.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
(S7) Um tanto quanto caótica. Porem incrível, trouxe muitos conhecimentos, e ajudou a exercitar a criatividade.	Experiência Positiva  Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	

IAD 2 – Existe algum conteúdo abordado na Disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade que você sugeriria que fosse modificado ou trabalhado de maneira diferente? Comente.



Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) De modo geral as atividades foram boas, acredito que apenas a questão do tempo que prejudicou. Senti que foi um pouco corrido neste final para a entrega.	Falta de Tempo	
(S2) Acho que todos os processos deveriam ser "ensinados", repassados antes como fazer, como por exemplo os desenhos no croqui, não são todas da turma que sabem como reproduzir o desenho no croqui.	Falta de conhecimento a cerca dos processos e conteúdos	
(S3) Acho que não, como foi uma ideia que recém foi posta em pratica ficou ok, mas ano que vem vai iniciar dès do início vai ser melhor por ter mais tempo.	Falta de Tempo	
(S4) Não, todo conteúdo foi abordado de forma ideal na minha percepção.	Conteúdo apropriado	
(S5) Nenhum conteúdo, pois tudo que é trabalhado na disciplina é bem aproveitável e interessante, desenvolver e ser criativo é importante.	Conteúdo apropriado	
(S6) Somente o Sketchbook, se fosse realizado anualmente, durante o ano seria bem mais aproveitado.	Falta de Tempo	
(S7) Gostaria que tivesse mais sobre o processo de criação seria interessante fazer pequenas produções.	Falta de Tempo	

JAD 3 – Você considera que o Sketchbook contribuiu para sua aprendizagem? Justifique.

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) <b>Sim</b> . Particularmente nunca havia tido contato com a confecção de um sketchbook e <b>ver que consegui desenvolver um me deixou extremamente grata e feliz comigo mesmo de ver que sou capaz de fazer.</b>	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	
(S2) <b>Sim</b> , o sketchbook é um processo feito por muito estilistas, e <b>dependendo da função que formos seguir futuramente, já teremos essa base para auxílio.</b>	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	
(S3) <b>Sim</b> , foi uma experiência muito legal, mas claro, <b>se tivesse mais tempo seria melhor para elaborar tudo.</b>	<b>Falta de Tempo</b>	
(S4) <b>Sim</b> , me <b>ajudou a "organizar" minhas ideias em relação a estudos e criações.</b>	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	
(S5) <b>Sim</b> , pois <b>aprendi muito sobre inspirações e colagens. Ele abriu minha mente para novas criações.</b>	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	
(S6) <b>Sim</b> , fez com que <b>ativasse a criatividade, colocasse no papel todas as ideias</b> e que ficasse registrado.	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	
(S7) <b>Ajuda muito a guardar todas nossas ideias e inspirações</b> coisas que eu não sabia sobre antes.	<b>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</b>	

AD 4 – Quais sugestões você faria para melhorar a proposta do uso do sketchbook na Disciplina Diálogos entre moda e criatividade?

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) Mais atividades de desenvolvimento criativo. Por exemplo dar um tema apenas para treinar e fazer um moodboard.	Necessidade de Maior variedade de atividades.	
(S2) Ter mais tempo para a execução, acho que o ideal seria ter começado no primeiro semestre só com a proposta da criação do caderno e da coleção com tema livre e no segundo ser a nossa atual proposta com estilista e peça no manequim.	Falta de Tempo	
(S3) Desenvolver a criatividade durante o processo e dar mais ideias para ter nas folhas do sketchbook.	Necessidade de Maior variedade de atividades.	
(S4) Não tenho sugestões pois para mim a proposta foi aplicada de maneira que eu consegui entender o conteúdo e reproduzir com facilidade as propostas.	Conteúdo apropriado	
(S5) Acho que usar o sketchbook no dia a dia, para se expressar através dos desenhos e não apenas para um trabalho.	Necessidade de Maior variedade de atividades.	
(S6) A sugestão é que fosse realizado durante o ano todo.	Falta de Tempo	
(S7) Como é uma novidade para mim, gostaria de ter mais tempo para desenvolver	Falta de Tempo	

IAD 5 – Pretende continuar utilizando o sketchbook para além da sala de aula? Justifique.

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) Sim, particularmente eu adorei fazer e gostaria de fazer muitos outros ainda, desenvolvendo cada vez mais minha criatividade.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S2) Sim, é um bom exercício para criatividade.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S3) Sim, pois cada ideia que tivermos é bom anotar.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S4) Sim, ele vai ser muito útil nas minhas criações e trabalhos.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S5) Sim, gosto bastante de desenho a mão e acho bem legal por as inspirações no papel.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S6) Acho que sim, é bom até mesmo para ver como vamos melhorando dia após dia.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	
(S7) Sim, ainda não faço produções, mas no futuro acho indispensável para guardar ideias, para aplicar nas produções futuras.	Pretensão de uso do sketchbook para além da sala de aula	

IAD 6 – Os exercícios práticos trabalhados contribuíram para seu processo criativo? Justifique.

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
(S1) Sim, principalmente o brainstorming e as folhas de esboço. Foi divertido fazer ambos os processos e foram as vezes que meu cérebro borbulhou de ideias.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
(S2) Sim, me deu uma luz na hora da criação, embora eu trabalhe melhor sozinha, em aula mesmo eu não conseguia evoluir tão bem.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
(S3) Contribuiu muito, adorei ter feito tudo, testou muito minha criatividade e me tirou da zona de conforto.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
(S4) Sim e não, pois no sorteio de distribuição dos designers, peguei o que tem menos a ver comigo, então não consegui "afloorar" minha criatividade, mas me sai muito bem.		
(S5) Sim muito, por causa das colagens em croquis, as experiências no manequim de papel, entre outros.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
(S6) Sim, foi mais fácil quando praticado diariamente.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
(S7) Sim, para não esquecer as ideias que surgem do nada é perfeito.	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	

IAD1 – AGRUPAR AS EXPRESSÕES-CHAVE A PARTIR DAS IDEIAS CENTRAIS DE MESMO SENTIDO

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
<p>Agradável, foi um ótimo momento            Foi muito boa,            gostei muito das atividades,            Me ajudou no quesito organização            Achei bem interessante            Foi muito boa            Incrível</p>	Experiência Positiva	
<p>desenvolver minhas ideias e descobrir uma criatividade em mim, que eu não sabia que existia.            colocar toda a imaginação em dia e poder se expressar nos desenhos.            expandir minha criatividade e não ficar presa ao básico.            pesquisar coisas mais a fundo e também por em prática            colocar a criar ideias sobre como construir croquis e expressar nossas ideias ajudou a exercitar a criatividade.</p>	Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa	
<p>embora a ideia seja boa, o pouco tempo de execução, considerando ser fim de semestre.</p>	Falta de tempo	

## IAD 2 -|

Expressões - chave	Ideias Centrais	Ancoragem
acredito que apenas a questão do tempo que prejudicou. Senti que foi um pouco corrido neste final para a entrega. ano que vem vai iniciar dès do início vai ser melhor por ter mais tempo. se fosse realizado anualmente, durante o ano seria bem mais aproveitado. mais sobre o processo de criação seria interessante fazer pequenas produções.	Falta de tempo	
todos os processos deveriam ser "ensinados", repassados antes como fazer, como por exemplo os desenhos no croqui, não são todas da turma que sabem como reproduzir o desenho no croqui.	Falta de conhecimento acerca dos processos e conteúdos	

## IAD3-

Expressões – Chaves	Ideias Centrais	Ancoragem
ver que consegui desenvolver um me deixou extremamente grata e feliz comigo mesmo de ver que sou capaz de fazer. dependendo da função que formos seguir futuramente, já teremos essa base para auxílio. ajudou a "organizar" minhas ideias em relação a estudos e criações. aprendi muito sobre inspirações e colagens. Ele abriu minha mente para novas criações. ativasse a criatividade, colocasse no papel todas as ideias guardar todas nossas ideias e inspirações	Contribuição no desenvolvimento do processo criativo	
se tivesse mais tempo seria melhor para elaborar tudo.	Falta de Tempo	

## IAD4-

Expressões – Chaves	Ideias Centrais	Ancoragem
Mais atividades de desenvolvimento criativo. dar mais ideias para ter nas folhas do sketchbook. usar o sketchbook no dia a dia, para se expressar através dos desenhos	Necessidade de maior variedade de atividades	
Ter mais tempo para a execução, acho que o ideal seria ter começado no primeiro semestre fosse realizado durante o ano todo. ter mais tempo para desenvolver.	Falta de tempo	
Não tenho sugestões	Conteúdo apropriado	

## IAD5-

Expressões – Chaves	Ideias Centrais	Ancoragem
gostaria de fazer muitos outros ainda, desenvolvendo cada vez mais minha criatividade. é um bom exercício para criatividade. cada ideia que tivermos é bom anotar. útil nas minhas criações e trabalhos. legal por as inspirações no papel. ver como vamos melhorando dia após dia. ver como vamos melhorando dia após dia. no futuro acho indispensável para guardar ideias, para aplicar nas produções futuras.	Pretensão do uso do Sketchbook para além das salas de aula.	

|AD6-

Expressões – Chaves	Ideias Centrais	Ancoragem
<p>Sim, principalmente o brainstorming e as folhas de esboço.</p> <p>meu cérebro borbulhou de ideias.</p> <p>Sim, me deu uma luz na hora da criação</p> <p>Contribuiu muito, adorei ter feito tudo, testou muito minha criatividade e me tirou da zona de conforto.</p> <p>por causa das colagens em croquis, as experiências no manequim de papel, foi mais fácil quando praticado diariamente.</p> <p>Sim, para não esquecer as ideias que surgem do nada é perfeito.</p>	<p>Contribuição no desenvolvimento do processo criativo</p>	
<p>no sorteio de distribuição dos designers, peguei o que tem menos a ver comigo, então não consegui "afiorar" minha criatividade,</p>		

IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 1)

Experiência Positiva
Expressões-chave
Foi um ótimo momento, gostei muito das atividades, me ajudaram no quesito organização.
Desenvolvimento de ideias e estímulo da competência criativa
Expressões-chave
Ajudou a exercitar a criatividade, desenvolver minhas ideias e descobrir uma criatividade em mim que eu não sabia que existia, colocando toda a imaginação em dia e poder se expressar através dos desenhos. Expandir minha criatividade e não ficar presa ao básico, pesquisar coisas mais a fundo e também por em prática criando ideias sobre como construir croquis e expressar nossas ideias.

## IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 2)

Falta de tempo
Expressões-chave
Acredito que apenas a questão do tempo que prejudicou, senti que foi um pouco corrido neste final para a entrega. <b>No entanto</b> , ano que vem vai iniciar desde o início do ano letivo, o que será melhor por ter mais tempo, <b>pois</b> se fosse realizado anualmente, durante o ano seria bem mais aproveitado. <b>E também</b> , ver mais sobre o processo de criação seria interessante fazer pequenas produções.

Falta de conhecimento acerca dos processos e Conteúdos
Expressões-chave
Todos os processos deveriam ser "ensinados", repassados antes como fazer, como por exemplo os desenhos no croqui, não são todas da turma que sabem como reproduzir o desenho no croqui.

## IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 3)

Contribuição no desenvolvimento do processo criativo
Expressões-chave
Ver que consegui desenvolver um <b>Sketchbook</b> me deixou extremamente grata e feliz comigo mesmo ao ver que sou capaz de fazer, <b>pois</b> dependendo da função que formos seguir futuramente, já teremos essa base para auxílio. Ajudou a "organizar" minhas ideias em relação a estudos e criações, aprendi muito sobre inspirações e colagens. Ele abriu minha mente para novas criações, <b>de forma que</b> ativasse a criatividade <b>e</b> colocasse no papel todas as ideias <b>para</b> guardar todas nossas ideias e inspirações.

## IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 4)

Necessidade de maior variedade de Atividades
Expressões-chave
Mais atividades de desenvolvimento criativo, dar mais ideias para ter nas folhas do sketchbook <b>e</b> usar o sketchbook no dia a dia, para se expressar através dos desenhos.
Falta de Tempo
Expressões-chave
Ter mais tempo para a execução, acho que o ideal seria ter começado no primeiro semestre, <b>para que</b> fosse realizado durante o ano todo <b>e</b> ter mais tempo para o desenvolvimento.

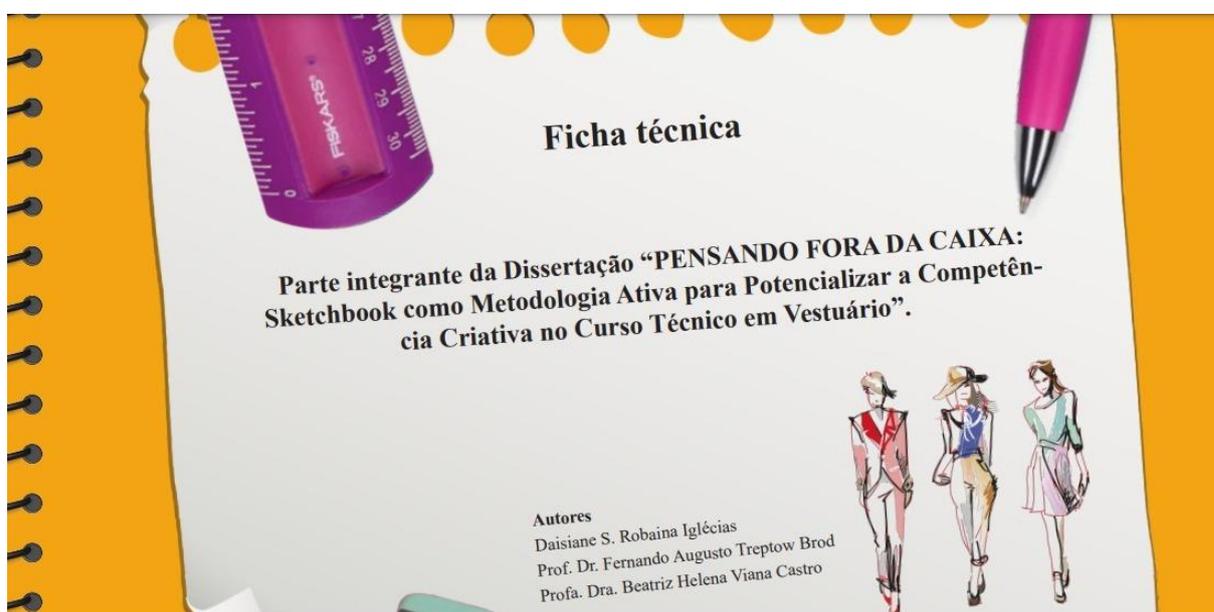
## IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 5)

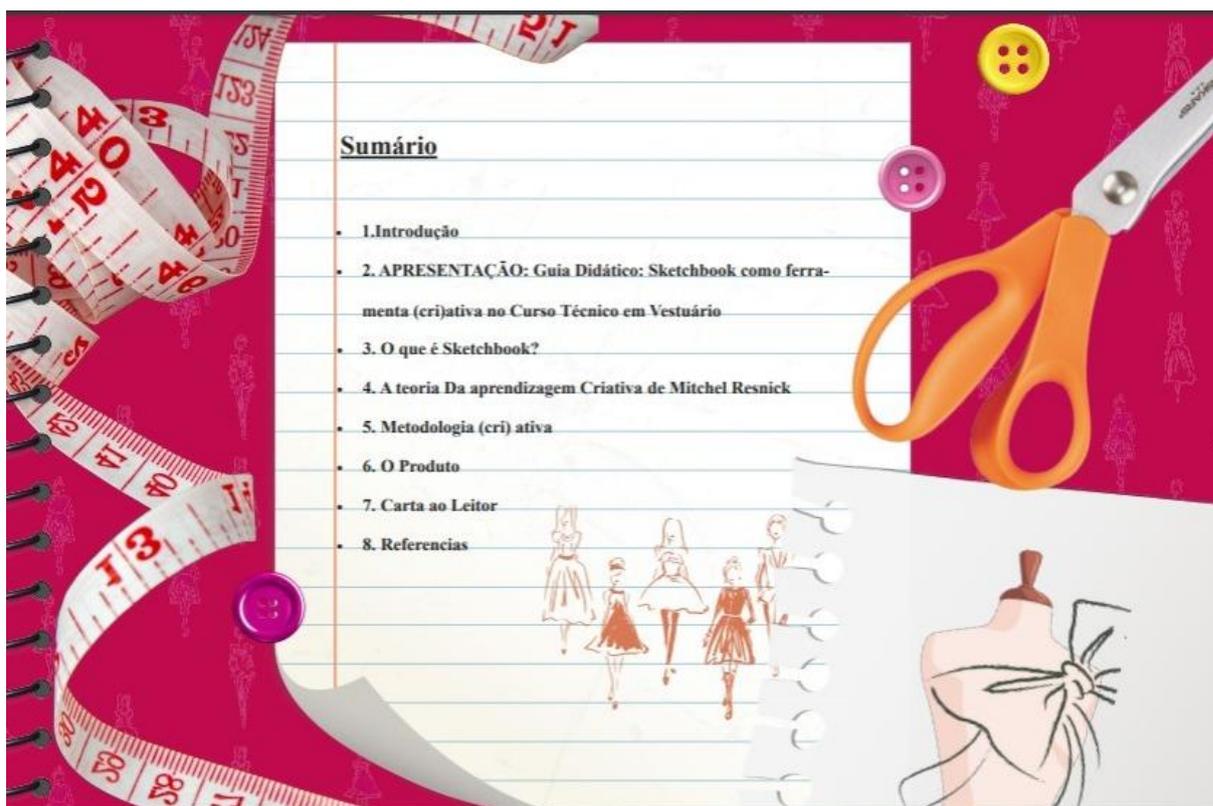
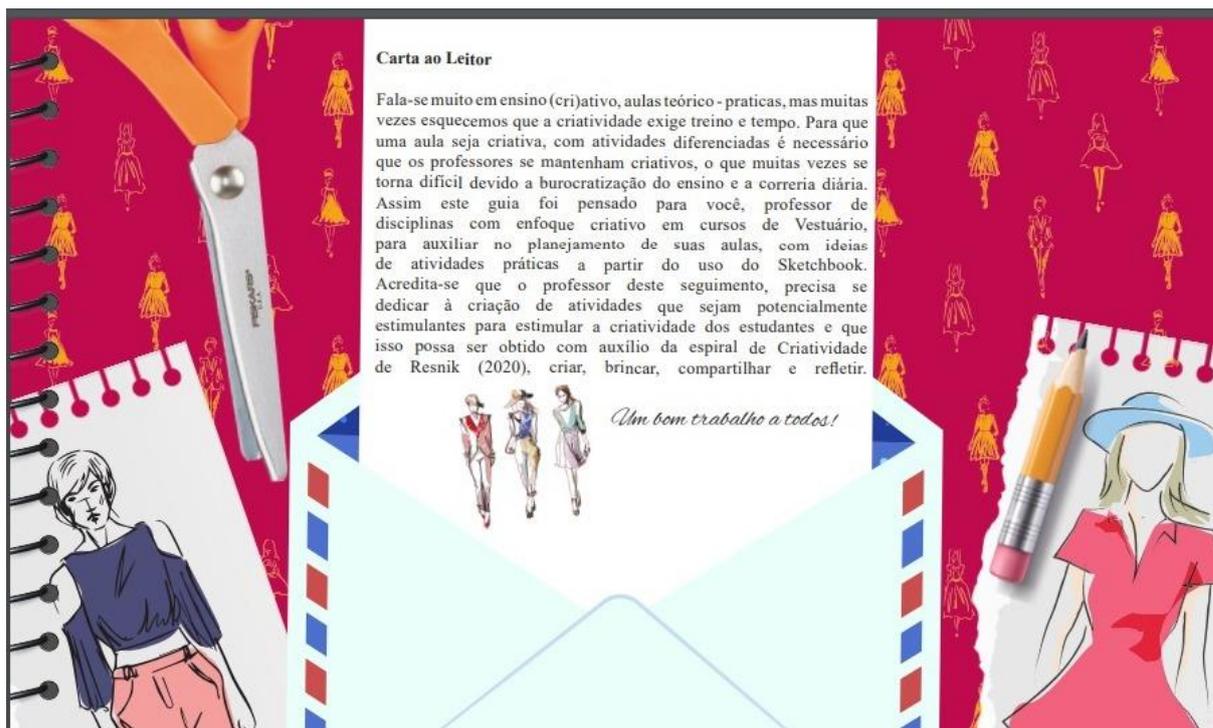
Pretensão do uso do Sketchbook para além das salas de aula
Expressões-chave
Gostaria de fazer muitos outros ainda, desenvolvendo cada vez mais minha criatividade, é um bom exercício para criatividade, cada ideia que tivermos é bom anotar, <b>é</b> útil nas minhas criações e trabalhos, <b>é</b> legal <u>por</u> as inspirações no papel, ver como vamos melhorando dia após dia. No futuro acho indispensável para guardar ideias e aplicar nas produções futuras.

## IAD – INSTRUMENTO DE ANÁLISE DE DISCURSO (Pergunta 6)

Contribuição no desenvolvimento do processo criativo
Expressões-chave
Sim, principalmente o brainstorming e as folhas de esboço, meu cérebro borbulhou de ideias, me deu uma luz na hora da criação, contribuiu muito, adorei ter feito tudo, testou muito minha criatividade e me tirou da zona de conforto. Foi mais fácil quando praticado diariamente, por causa das colagens em croquis, as experiências no manequim de papel, <b>e também</b> é perfeito para não esquecer as ideias que surgem do nada.

## Apêndice E – Produto Educacional: Guia Didático







## 2. APRESENTAÇÃO: Guia Didático: Sketchbook como ferramenta (cri) ativa no Curso Técnico em Vestuário

Este produto educacional intitulado Guia Didático para construção de um Sketchbook em Moda se estrutura em um guia didático em formato digital e destina-se a docentes de disciplinas com foco em processos criativos vinculados a cursos na área de Vestuário e Moda.

O Sketchbook como metodologia ativa visa contribuir no desenvolvimento da competência criativa dos estudantes e auxiliar na compreensão dos conteúdos e conceitos técnicos relacionados a moda.

O propósito é que esse suporte seja um espaço de estudos, dicas e experimentações, registrando informações trocadas em aula, bem como registros externos. Assim, os estudantes deverão de forma criativa, a partir de cada aula, construir uma página em seu "sketchbook".

A proposta da construção do sketchbook poderá acontecer paralelamente durante as aulas teóricas e práticas, e deverá ser entregue ao final juntamente com uma mini coleção de 6 looks.

Este Guia inspira etapas da espiral da aprendizagem criativa de Mitchel Resnick (2020): imaginar, criar, brincar, compartilhar e refletir. Logo, a partir de atividades práticas relacionadas aos conceitos específicos para o profissional da área do vestuário e de experiências e referências externas do cotidiano do aluno, os sketchbooks são construídos.

Este suporte didático pode ser preenchido de forma livre com desenhos, pinturas, frases, colagens, tecidos, rabiscos, imagens, poemas etc., conforme a imaginação de cada estudante.

## 2. O que é Sketchbook

Sketchbooks, livro de artista, caderno de memórias, ou simplesmente caderno de esboço, é um artefato manual e analógico e pode ser um instrumento de trabalho utilizado por designers que se assemelham a um álbum. Seu caso específico na moda serve para organizar diferentes materiais, esboços e fontes alternativas que possam servir de inspiração para o desenvolvimento de projetos.

Segundo Souza (2015), o sketchbook, não está limitado a um simples artefato (materialmente falando), mas sim um lugar de possibilidades e relações, uma ponte entre momentos históricos, culturas, formas de pensar.

Os cadernos de esboços são ferramentas essenciais no processo de geração de ideias. Portáteis e informais, são pequenos espaços para experimentações gráficas e exercícios do livre pensamento, companheiros inseparáveis de artistas e criativos em geral.

Os Sketchbooks são feitos de materiais, como capa, papel, cola, costura, encadernação, mas também de anotações, desenhos, pinturas, colagens, garatujas, rabiscos e esboços. De partes intangíveis, memórias, ideias, projetos, de práticas sociais e momentos culturais. De arte, vaidade, segredos, diários, intimidades, arquivos, exercícios. Poeticamente falando, de corpo e alma.

Assim, através da construção de seus próprios sketchbooks, pretende-se que os estudantes, sintam-se capazes de "voar" para onde quiserem, através de uma aprendizagem ativa, criativa e significativa.

### 3. A teoria Da aprendizagem Criativa de Mitchel Resnick



Figura 1 - Espiral da aprendizagem criativa.  
Fonte: Trecho do Capítulo 1 - aprendizagem criativa (Resnick, 2020, p.11).

Muitas pessoas não entendem sobre a importância e o valor da criatividade, não há consenso sobre ser criativo.

Para Resnick (2020) a maior invenção do milênio é o jardim de infância. O autor observa que a abordagem de ensino criada pelo alemão Friedrich Froebel em 1837 é ideal as necessidades do século XXI, para estudantes de todas as idades. O modo como as crianças aprendem no jardim de infância o fascinou a ponto de se tornar a grande inspiração do seu trabalho. Ele sugere que viver como um pensador criativo, pode trazer não só recompensas financeiras, mas também alegrias, realizações, propósito e significado. O autor explica a forma como as crianças criam, interagem, refletem e se envolvem coletivamente em projetos e crescem muito com isso. O autor ressalta que deveríamos ser capazes de não perder esse potencial criativo. No entanto, a própria escola pode a criatividade ao avançar-se de ano, pois a criatividade deixa muitas vezes de ser nutrida, incentivada e apoiada, e por isso, cada vez mais educadores vem abordando metodologias mais ativas.

Resnick (2020) pensa sobre o processo criativo em função da espiral

de aprendizagem criativa, figura 1 "enquanto crianças do jardim de infância brincam com peças de montar, constroem castelos e contam histórias, elas se envolvem com todos os aspectos no processo criativo" (Resnick, 2020, p.11).

O autor também propõe que a melhor forma de trabalhar o pensamento criativo é através de projetos, nos quais as pessoas tenham interesse, assim trabalham mais e por mais tempo através da motivação e da paixão, conectando-se mais facilmente a novas ideias e novas formas de pensar.

Para Resnick (2020) o desenvolvimento da aprendizagem criativa conta com 4 Ps:

- Projeto: trabalhar em projetos, através da motivação, percorrendo a espiral da aprendizagem e desenvolvendo uma compreensão mais profunda sobre o processo.
  - Paixão: quando as pessoas trabalham em projetos pelos quais tem interesse, elas trabalham com paixão e assim por mais tempo.
  - Pares: a criatividade é um processo social no qual as pessoas colaboram, compartilham e evoluem a partir do trabalho de uma com as outras.
  - Pensar Brincando: apoio de exploração lúdicas como uma via da criatividade, incentivando jovens a assumir riscos e testar coisas.
- A criatividade não é um dom divino, ela é um processo longo, e o fato de formarmos cidadãos mais criativos, vai para além da "expressão artística", não menos importante é claro, porém mais ligada a pensamentos, saber lidar com situações, enfrentar obstáculos, saber trabalhar colaborativamente, aspectos estes importantes, seja nas profissões ligadas a comunicação, ou nas engenharias. Assim como um Técnico em Vestuário e ou um Designer de Moda, um engenheiro precisa ser criativo.



### 4. Metodologia (Cri) Ativa

A metodologia ativa de aprendizagem é um processo amplo, que possui como principal característica a inserção do estudante no centro de sua formação, ou seja, responsável por sua aprendizagem, comprometendo-se com seu aprendizado. Existem diversas técnicas educacionais que visam promover um envolvimento maior dos estudantes durante as aulas, dentre elas é possível citar: atividades de leitura, grupos de debate, grupos de estudos de caso, desenvolvimento de trabalhos práticos, entre outros. No entanto, indiferente da técnica utilizada é primordial que os estudantes participem ativamente do processo.

Segundo Basic e Moran (2018), aprendemos ativamente desde que nascemos, aprendemos quando alguém mais experiente nos fala, e aprendemos quando descobrimos a partir de um envolvimento mais direto, por questionamento e experimentação, a partir de perguntas, pesquisas, atividades, projetos. "O que constatamos, cada vez mais, é que a aprendizagem por meio da transmissão é importante, mas a aprendizagem por questionamento e experimentação é mais relevante para uma compreensão mais ampla e profunda" (Basic; Moran, 2018, p. 37).

Com o objetivo de equilibrar o processo de aprendizagem, o ato de ensinar e aprender torna-se fascinante quando se converte em processos de pesquisa constantes.

O processo criativo em moda, não é muito diferente do

processo de criação em outras áreas, envolve pesquisa, inspiração, esboço, seleção de materiais, modelagem, prototipagem, confecção, acabamentos e lançamento de coleção. É importante ressaltar que o processo de criação em moda é um trabalho contínuo e colaborativo. Além do designer, há uma equipe envolvida na concepção e execução das peças, incluindo modelistas, costureiros, entre outros profissionais. A moda é uma indústria dinâmica em constante evolução, exigindo dos profissionais criatividade, inovação e acompanhamento das tendências de mercado. Para manter-se criativo, os profissionais se utilizam de diversas técnicas, entre elas está o uso do Sketchbook.

Propõe-se neste produto a utilização do Sketchbook como uma metodologia (cri)ativa (Metodologia ativa criativa), para o desenvolvimento da competência criativa dos estudantes.

A personalização propõe que cada estudante amplie seus horizontes, procurando respostas para suas inquietações. O professor deve ir ao encontro das necessidades e interesses dos alunos, com o objetivo de ajudá-los a desenvolver todo o seu potencial, motivá-los, e engajá-los no processo de criação de seu sketchbook, que além de ser coletivo e colaborativo, pretende ser um material potencialmente significativo na construção de conhecimentos mais profundos, como por exemplo, contribuir no desenvolvimento de uma coleção de moda através de registros de inspiração e atividades práticas realizados nos sketchbooks.



## 5. O produto:

Este Guia pretende auxiliar os docentes com a aprendizagem ativa criativa, através de atividades práticas que possuem o sketchbook como sua principal ferramenta, com o objetivo final de criar uma mini coleção de moda. Para isso é sugerido a proposta de 8 Etapas apresentadas no quadro abaixo com diferentes tempos de duração conforme a necessidade de cada atividade, sendo importante ressaltar que em todos os encontros, o professor deve propiciar momento de compartilhamento entre os colegas e solicitar que os estudantes façam anotações e esboços em seus sketchbook.

ETAPA	OBJETIVO	TEMPO	ORGANIZAÇÃO DOS ESTUDANTES
1º Etapa	Conhecimentos prévios, explicação da proposta e Sorteio dos estilistas.	90 min	Individual
2º Etapa	Pesquisa inicial	45 min	Individual
3º Etapa	Imaginar: Criação do Brainstorming	90 min	Individual
4ª Etapa	Criar: Criação dos primeiros esboços.	-----	Tarefa de casa
5ª Etapa	Confecção do manequim	180 min	Duplas
6ª Etapa	Exercitar conhecimento e desenvolver cartela de cores	90 min	Individual
7ª Etapa	Criar/ Brincar: Criação do Look 3D	180 min	Individual
8ª Etapa	Compartilhar / Refletir: Apresentação dos trabalhos e fechamento acerca dos resultados	90 min	Individual

**1ª Etapa**

**Objetivo de aprendizagem:** Desenvolver conhecimentos acerca do Sketchbook e aumentar repertório artístico e cultural dos estudantes.  
Sorteio dos Estilistas, diálogo e conhecimentos Prévios.  
Descobrir os conhecimentos prévios, explicar a proposta e Sortear os estilistas.  
Tempo: 90 min  
Atividade: Teórica  
Recurso Necessário: Papel e caneta

**1º Momento: Sorteio dos Estilistas**  
- Sortear um estilista como tema de inspiração para cada estudante.  
Estilistas para o sorteio:

- Dior
- Valentino
- Madame Grés
- Yohji Yamamoto
- Chanel
- Rei Kawakubo
- Giorgio Armani

**2ª Etapa**

**Objetivo de aprendizagem:** Desenvolver conhecimentos acerca do Sketchbook e aumentar o repertório artístico e cultural dos estudantes.

Tempo: 45 min  
 Atividade: Pesquisa  
 Recurso Necessário: Biblioteca

1º Momento: Levar os Aluno a biblioteca para que possam pesquisar acerca do estilista sorteado.

2º Momento: Proposição de atividades Práticas à serem realizadas nos sketchbooks, como potencializadoras da criatividade, já inspiradas no tema de cada estudante.

- Cada estudante terá que vir para os encontros presenciais com o estilista tema de sua coleção pesquisado, e registrar suas pesquisas em seus sketchbooks através de anotações, desenhos, recortes, colagens, etc.






**3ª Etapa**

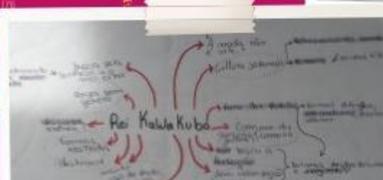
**IMAGINAR:** Criação do Brainstorming

**Objetivo da Aprendizagem:** Explorar habilidades, potencialidades e criatividade direcionada ao projeto de criação da minicoleção de moda e desenvolver a capacidade reflexiva sobre o processo de criação. Proposta de atividade prática: Brainstorming.

Tempo: 90 min  
 Atividade: Criação de um Brainstorming  
 Recurso Necessário: Papel, lápis, canetas coloridas.

Brainstorming: Cada estudante deverá criar um painel, com as principais características do estilista sorteado, entre elas: formas, texturas, silhuetas, cores, estilo. É importante levarmos em consideração que para realização desta atividades os estudantes precisam conhecer o conceito de Brainstorming, e sugere-se que o professor faça seu próprio painel no quadro com os alunos exemplificando a atividade.



#### 4ª Etapa

**CRIAR:** Criação dos primeiros esboços

**Objetivo da aprendizagem:** Desenvolver a competência criativa e exercitar a técnica de desenho.

**Tempo:** Atividade assíncrona

**Atividade:** Os estudantes devem começar a esboçar suas primeiras ideias.

**Recurso Necessário:** Sketchbook, lápis, caneta, material para pintura.

Os estudantes devem começar a desenvolver seus primeiros esboços a partir de suas inspirações e pesquisar.



#### 5ª Etapa

**Objetivo da aprendizagem:** Promover momento colaborativo entre os estudantes, desenvolver habilidade de coordenação motora fina e construir um mini manequim para suporte de criação do look 3D.

**Tempo:** 180 min

**Atividade:** Confeccionar mini manequim individual

**Recurso Necessário:** Manequim, papel filme, fita crepe de diferentes espessuras, material para enchimento (Fibra ou retalho de tecido), Pedaco de Papelão para fechamento, tesoura.

**Atividade da etapa 5:**

A atividade pode ser desenvolvida de forma colaborativa entre os estudantes, porém cada uma precisa ter seu manequim ao final.

1º Momento: Envolver o Manequim com muitas camadas de plástico filme

2º Momento: Passar fita crepe por todo manequim cobrindo todas as partes, quantas camadas achar necessário.

3º Momento: Fazer um corte no centro das costas e retirar a camada cuidadosamente, (Após esta etapa você terá uma estrutura oca do manequim).

4º Momento: Fechar a abertura

5º Momento: Preencher o Manequim.

6º Momento: Fazer acabamento da parte superior e Inferior recortando círculos para tapar os 2 buracos.

7º Momento: Fazer os acabamentos que achar necessário.

8º Momento: Fazer a papietagem e finalização. Esta parte sugerimos que seja feita em casa de forma livre, devido a demora e falta de tempo em sala de aula.

9º momento: Registrar suas inspirações e sentimentos durante o processo de construção do manequim no Sketchbook.



**6ª Etapa**

**Cartela de Cores**

**Objetivo da Aprendizagem:** Desenvolver e exercitar conhecimentos acerca da teoria das cores.

Construção da cartela de cores da minicoleção de moda no sketchbook.  
 Tempo: 90 min  
 Atividade:  
 Recurso Necessário: Sketchbook, 1 folha de papel canson ou gramatura 180, imagem impressas, revistas, jornais, tesoura, cola.  
 Conhecimento Necessário para esta atividade: Técnica de colagem.  
 Conhecimento sobre cores.  
 Atividade da Etapa 6:  
 Cada estudante deve escolher imagens com cores que representem inspirações de sua mini coleção, sejam elas: fotos de desfiles dos seus estilistas, cores, paisagens, entre outras hipóteses,  
 - Dependendo da imagem deve ser feito um recorte na mesma  
 - Logo, deve ser feito uma colagem com as cores e tons que o aluno deseja utilizar em sua coleção  
 Esta atividade deve ser realizada no sketchbook e as cores, farão parte da cartela de cores da mini coleção dos estudantes. É importante que o professor saliente que os estudantes precisam levar em consideração a estação, as tendências e o público alvo no momento da escolha das cores.

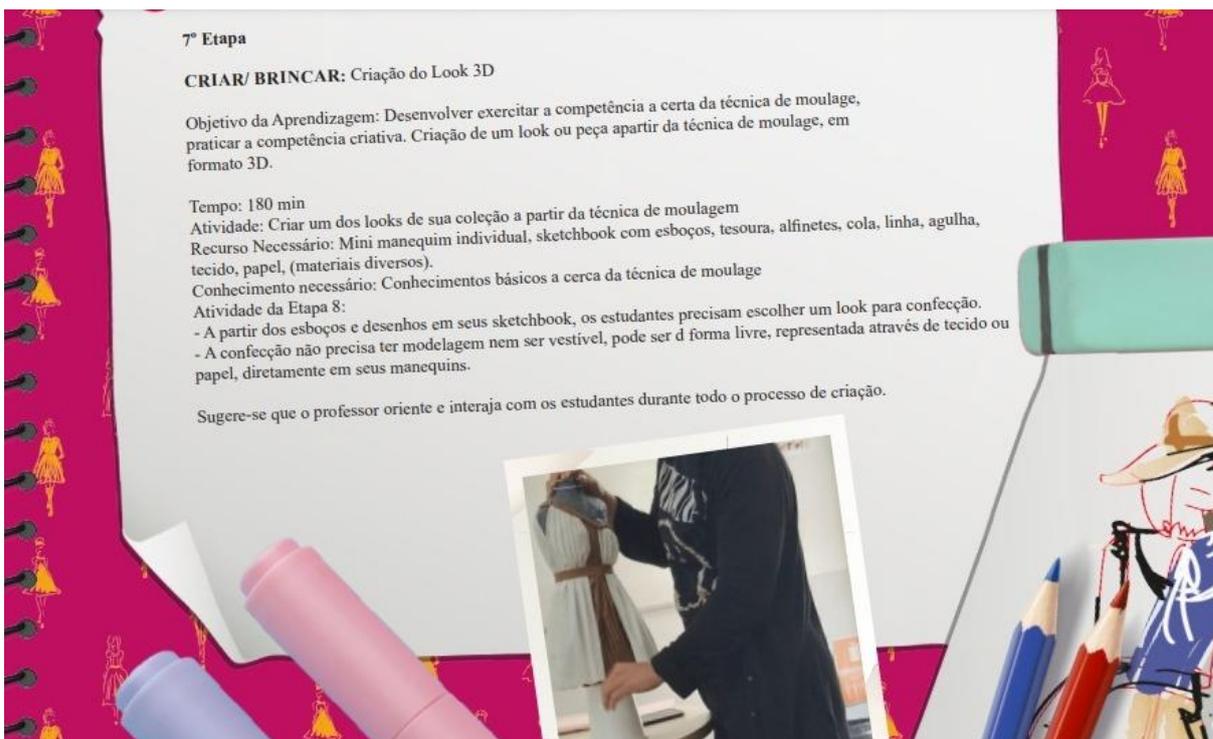


**7ª Etapa**

**CRIAR/ BRINCAR: Criação do Look 3D**

**Objetivo da Aprendizagem:** Desenvolver exercitar a competência a certa da técnica de moulage, praticar a competência criativa. Criação de um look ou peça apartir da técnica de moulage, em formato 3D.

Tempo: 180 min  
 Atividade: Criar um dos looks de sua coleção a partir da técnica de moulagem  
 Recurso Necessário: Mini manequim individual, sketchbook com esboços, tesoura, alfinetes, cola, linha, agulha, tecido, papel, (materiais diversos).  
 Conhecimento necessário: Conhecimentos básicos a cerca da técnica de moulage  
 Atividade da Etapa 8:  
 - A partir dos esboços e desenhos em seus sketchbook, os estudantes precisam escolher um look para confecção.  
 - A confecção não precisa ter modelagem nem ser vestível, pode ser d forma livre, representada através de tecido ou papel, diretamente em seus manequins.  
 Sugere-se que o professor oriente e interaja com os estudantes durante todo o processo de criação.



**8ª Etapa**

**COMPARTILHAR / REFLETIR:** Apresentação dos trabalhos e fechamento acerca dos resultados

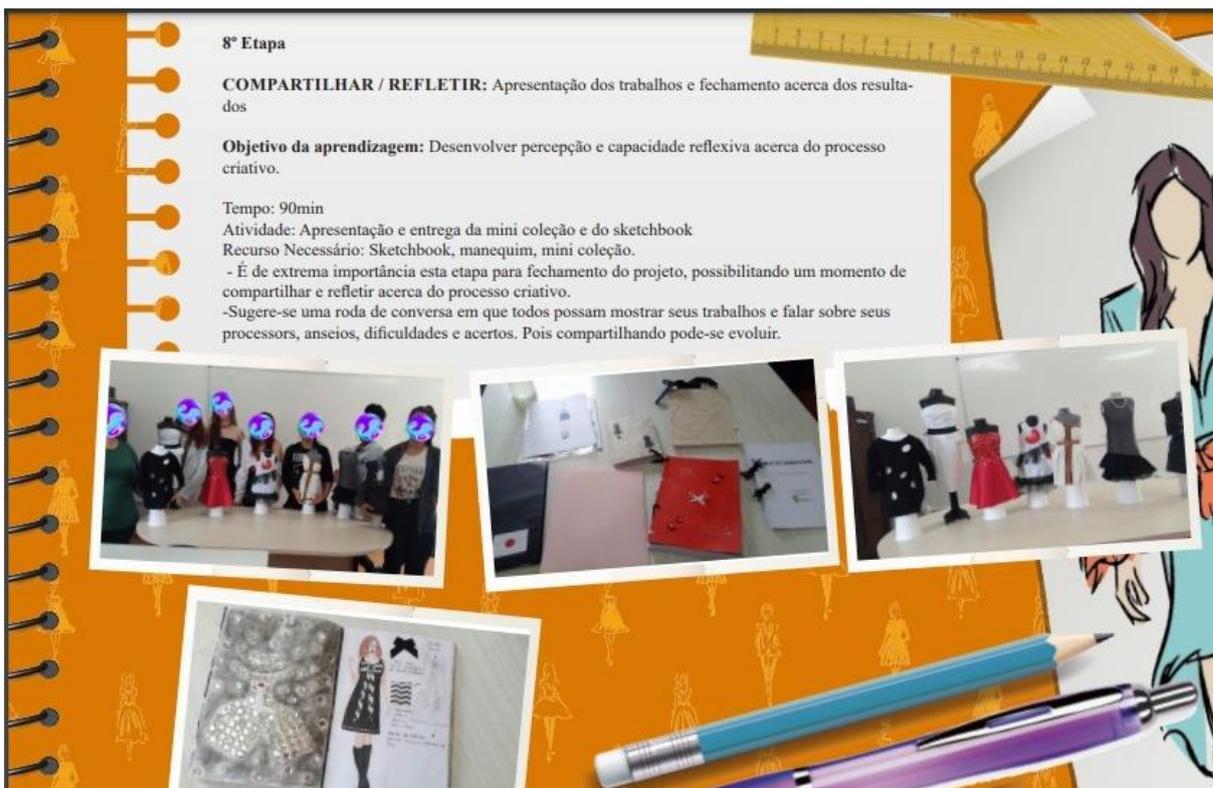
**Objetivo da aprendizagem:** Desenvolver percepção e capacidade reflexiva acerca do processo criativo.

Tempo: 90min

Atividade: Apresentação e entrega da mini coleção e do sketchbook

Recurso Necessário: Sketchbook, manequim, mini coleção.

- É de extrema importância esta etapa para fechamento do projeto, possibilitando um momento de compartilhar e refletir acerca do processo criativo.
- Sugere-se uma roda de conversa em que todos possam mostrar seus trabalhos e falar sobre seus processos, anseios, dificuldades e acertos. Pois compartilhando pode-se evoluir.



**Referencias**

BACICH, Lilian, MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** Porto Alegre: Penso, 2018.

MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias da aprendizagem.** 2.ed. Ampl. São Paulo: EPU, 2021.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** MOREIRA, Marco Antonio. **Teorias da aprendizagem.** 2.ed. Ampl. São Paulo: EPU, 2021.

RESNICK, Michel. **Jardim de infância para a vida toda.** POA, penso, 2020.

SOUZA, Luciano M. **Do objeto à camada intersubjetiva: O sketchbook como estrato do pensar gráfico.** 2015. 222f. Tese (Doutorado em Comunicação) – Curso de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade de Brasília, 2015.

