

# UMA EXPERIMENTAÇÃO COLABORATIVA E INTERDISCIPLINAR EM ESCOLAS PÚBLICAS DE GOIÁS

---

LAVÍNIA SEABRA<sup>1</sup>

RAVI PASSOS<sup>2</sup>

---

**Resumo:** O presente artigo apresenta resultados do projeto Moda na Escola. A economia criativa é contexto desse projeto, que trata da valorização da criatividade para o desenvolvimento e geração de novas alternativas de trabalho, produção da cultura e conhecimento da sociedade. Nesse contexto, teve-se como objetivo o desenvolvimento de atividades experimentais para a geração de produtos, a partir do conceito da interdisciplinaridade, planejadas por discentes dos cursos de Design de Moda, Design Gráfico e Geografia, da UFG, em escolas públicas das cidades da grande Goiânia/GO. Para tal, utilizou-se o método fenomenológico com uma perspectiva exploratória e prática. Como resultado, foi produzido um conjunto de conhecimentos relacionados à promoção da inovação e criação de novas possibilidades para o trabalho voltado às comunidades.

**Palavras-chave:** Moda. Interdisciplinar. Cultura. Sustentabilidade. Colaboração.

---

## A COLLABORATIVE TRIAL AND INTERDISCIPLINARY IN PUBLIC SCHOOLS GOIÁS

---

**Abstract:** This article deals with the presentation of project results Fashion School. It is the creative economy context of this project, which deals with the enhancement of creativity to the development and creation of new work alternatives, crop production

---

<sup>1</sup> Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> em Artes pela UnB; adjunto II na Universidade Federal de Goiás; professora do curso de Design de Moda e Design Gráfico na Faculdade de Artes Visuais.

<sup>2</sup> Prof. Dr. em Design pela Universidade de Aveiro/Portugal; adjunto 1 na Universidade Federal de Goiás, prof. do curso de Design Gráfico na Faculdade de Artes Visuais.

and knowledge of society, back to public schools in the cities of great Goiânia / GO. In this context, has as objective the development of experimental activities for the generation of products, from the concept of interdisciplinary, planned by students of Fashion Design courses, Graphic Design and Geography, UFG. To this end, we used the phenomenological method with an exploratory and practical perspective. As a result, it has produced a body of knowledge related to promoting innovation and creating new possibilities for targeted communities to work.

**Keywords:** fashion; interdisciplinary; culture; sustainability; collaboration.

---

## UN ENSAYO COLECTIVO E INTERDISCIPLINARIO EN ESCUELAS PÚBLICAS GOIÁS

**Resumen:** Este artículo trata de la presentación de los resultados del proyecto Escuela de Moda. Es el contexto de la economía creativa de este proyecto, que se ocupa de la mejora de la creatividad para el desarrollo y la creación de nuevas alternativas de trabajo, la producción agrícola y el conocimiento de la sociedad, de vuelta a las escuelas públicas en las ciudades de gran Goiânia / GO. En este contexto, tiene como objetivo el desarrollo de las actividades experimentales para la generación de productos, desde el concepto de interdisciplinariedad, planeada por los estudiantes de los cursos de diseño de moda, diseño gráfico y Geografía, UFG. Con este fin, se utilizó el método fenomenológico con una perspectiva exploratoria y práctico. Como resultado, se ha producido un cuerpo de conocimientos relacionados con la promoción de la innovación y la creación de nuevas posibilidades para el trabajo a las comunidades.

**Palabras clave:** la moda. La interdisciplinario. La cultura. La sostenibilidad. La colaboración.

---

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta o projeto colaborativo e interdisciplinar denominado Moda na Escola (contemplado no edital PROEXT/2015 promovido pelo Ministério da Educação do Brasil), que foi aplicado na escola municipal Bom Jesus, situada na cidade de Goiânia; e no Colégio Militar do Estado de Goiás – unidade Colina Azul, situado na cidade de Aparecida de Goiânia, ambas no estado de Goiás. Com uma proposta interdisciplinar de educação aberta, o projeto focou o desenvolvimento de atividades experimentais para

alunos dessas escolas, a partir dos conteúdos trabalhados nos cursos de graduação de Design de Moda, Design Gráfico e Geografia, da Universidade Federal de Goiás – UFG. Nesse cenário, foram tratados e aplicados os conceitos da sustentabilidade e economia criativa para a troca do conhecimento múltiplo entre diferentes sujeitos.

Desse modo, no projeto em questão, procurou-se uma dinâmica de educação aberta em que o aluno estivesse livre para experimentar processos e compreender os conteúdos e ideias que lhes foram propostos, de forma centrada em suas expectativas e respostas. Houve ainda a escolha por atividades presenciais, em detrimento de outras formas de aprendizado estruturadas pelo conceito de educação aberta, como é o caso da educação a distância, devido à natureza dos objetivos propostos pelo projeto, que envolvem dinâmicas em grupo e produções de artefatos.

Os estudos sobre a educação aberta não são novos, seus debates são intensos e se popularizaram na década de 1970. O estudo de Walberg e Thomas (1972, p. 198), afirmou que “a educação aberta não seria um sistema ou uma teoria educacional, mas sim um conjunto de ideias e métodos”. Os autores fundamentam sua retórica em Rousseau (França), Tolstoy, (Rússia) e na Teoria Progressista das décadas de 1920 e 1930 (Estados Unidos). Ainda segundo os autores, esse tipo de educação deveria estar desvinculado da ideia de divisão de disciplinas e conectado a uma construção do conhecimento centrado no sujeito. Nesse contexto, eles afirmam que esse tipo de educação possui como características essenciais: a valorização do sujeito, a não utilização repetida de conceitos e conteúdos e a diversidade de materiais e abordagens para a aprendizagem.

Nesse sentido, o projeto orienta-se à relação da construção do saber livre de regras e exercícios pré-estabelecidos. Todas as atividades com seus resultados apresentados neste artigo formam um conjunto de experiências, tanto dos alunos procedentes das graduações em Design de Moda, Design Gráfico e Geografia, da UFG, quanto das expectativas e colaborações dos alunos das escolas públicas participantes. Essa troca se deu, inclusive, pela humanização, respeito e afeto entre as partes, um dos pilares da educação aberta (WALBERG; THOMAS, 1972).

Já no que diz respeito à interdisciplinaridade, é possível compreender que a produção colaborativa dos conteúdos integrada à realidade e às demandas reais existentes permite um aprendizado ainda mais crítico e ampliado, gerando valores culturais expressivos. Luck (1995, p. 64) ressalta que:

É o processo de integração e engajamento de educadores, num trabalho conjunto, de interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade, de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim de que exerçam a cidadania, mediante uma visão global de mundo e com capacidade para enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade.

Portanto, articula-se a partir de um processo estruturador de mecanismos plurais para aprendizagem, pois se produz atitude (FAZENDA, 1979, 1995), modo de pensar (MORIN, 2005), o pressuposto na organização curricular (JAPIASSU, 1976), fundamento para as opções metodológicas do ensinar (GADOTTI, 2006), além de orientar para uma formação mais crítica, reflexiva e multifacetada.

Assim, a sociedade contemporânea presencia uma realidade cada vez mais colaborativa e aberta, com uma crescente construção do saber por meio das trocas interdisciplinares costuradas dentro e fora da universidade. Tal panorama acaba correspondendo a uma troca de conhecimentos que tangenciam novos diálogos, consolidando outras formas de geração de trabalho, educação e cultura. A relação entre ensino, pesquisa e extensão corresponde, portanto, a um processo acadêmico, norteado por princípios éticos, filosóficos, pedagógicos e científicos, indissociável do aprendizado completo e eficaz, condizente com as novas necessidades e expectativas tanto educacionais atuais quanto da comunidade externa que também pode fazer parte de uma construção mais aberta desse conhecimento.

#### ABORDAGEM DAS AÇÕES DO PROJETO

O projeto Moda na Escola tem caráter experimental, com base em uma construção integrada de saberes, em que os conteúdos desenvolvidos e gerados ao longo do trabalho não se fecharam apenas em teorias ou práticas da área de moda. Para que o trabalho alcançasse resultados com algumas características já apontadas anteriormente, foram necessários outros conteúdos essenciais para a estruturação interdisciplinar do trabalho, como economia, lógica matemática, percepção visual e habilidades manuais. Adicionalmente, foram tratados conteúdos como fundamentos de linguagem visual e sustentabilidade, entre outros relacionados às áreas do Design Gráfico e da Geografia.

A estrutura teórica apresentada permite a constituição de uma retórica aparada em três fases, sendo a primeira relativa à constituição dos conteúdos

que fundamentaram a parte teórica do trabalho desenvolvido durante todo o período de 2014 a 2015. Em uma segunda fase, foram materializadas as ações planejadas e oriundas dos planejamentos teóricos, tais como oficinas criativas e seus objetos resultantes (artefatos). Em uma terceira fase, estabeleceram-se vetores potenciais para a transformação das experiências de aprendizagem tanto do discente procedente da universidade, quanto dos alunos das escolas participantes. De forma cocriativa, eles dialogaram e cocolaboraram também na realização das atividades experimentais e consecutiva materialização das oficinas de corte, costura, estamparia e reciclagem, e seus objetos resultantes, como: chaveiros, acessórios (colares e pulseiras), sacolas de compras, entre outros. Para além disso, foram gerados produtos imateriais, não menos importantes, tais como amizades, relações socioculturais e, claro, conhecimento aberto, livre de metodologias pré-estabelecidas.

Segundo Moraes (2008), ambientes menos rígidos devem ser pensados e repensados como sistemas abertos, locais onde os pensamentos possam ser expressos com liberdade, criando um diálogo expandido, livre de restrições e regras pré-programadas. Trata-se, então, de um sistema de trabalho que favorece uma interação interdependente e em evolução constante. Desse modo, há uma construção de um conhecimento colaborativo, estruturado em uma troca multifacetada de conhecimentos, relacionados com a realidade específica daquele contexto.

Conduzir um projeto de extensão e cultura é compreender um trabalho que não se manifestou, pura e simplesmente, de modo isolado, sem a troca com a comunidade externa. Os sujeitos envolvidos fazem parte de um processo colaborativo de aprendizagem que contribui para a construção de uma rede de manifestações que não se adequam a uma rigidez metodológica de ensino tradicional. Subverter a ordem de construção do saber requer uma desconstrução do que se sabe para poder reconstruir uma estrutura de trabalho que funcione de forma mais aberta (WALBERG; THOMAS, 1972).

Tais parâmetros orientam a resultados que vislumbram e corroboram à geração de conhecimento ampliado, proveniente de uma ecologia de saberes em rede, que é compreendida como uma conexão de pessoas descentralizadas, mas que produzem ideias sempre em processo, sem necessariamente estarem conectadas no espaço digital. Castells (2008, p. 497) faz uma discussão que colabora nesse sentido, quando afirma que “a nova morfologia social de nossas sociedades, e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a

operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura”. Se por um lado o autor reconhece que isso não é novidade, por outro defende que esse aspecto está na existência de uma base material para sua expansão penetrante na estrutura social. Ou seja, essas redes são estruturas abertas capazes de produzir ideias flexíveis, inovadoras, baseadas numa troca colaborativa de conhecimentos e experiências.

De certo modo, essa construção descentralizada está efetivada em função das exigências da realidade: aspecto indispensável na formação do aluno, na qualificação do professor e no intercâmbio com a sociedade, envolvendo, portanto, a participação de outros atores que atuam em diferentes locais.

Nessa estrutura de trabalho, esse projeto procurou concretizar ações transformadoras, interligadas, colaborativas e em rede integrada que viabilizassem a relação entre universidade e sociedade, por meio de diferentes atividades – no caso, ações que envolveram indústria, escola de base e graduação. Tudo em consonância com o Planejamento de Desenvolvimento Institucional (PDI) da Universidade Federal de Goiás, que prima por essa ampliação da formação do ser humano para o melhor exercício de sua profissão.

A base teórica e metodológica para a organização regional e institucional desse tipo de atividade definiu o desenvolvimento e a formação como prática acadêmica nesse projeto. Esse ponto interligou o conhecimento acadêmico com as demandas que existiam no grupo externo que participou e contribuiu também no processo de materialização do trabalho realizado. Esse tipo de complementação na formação profissional permite que o cidadão se credencie, se intensifique, e essa complementação torna-se, cada vez mais, junto à sociedade, um espaço privilegiado de produção do conhecimento.

Nessa dinâmica, estabelece-se a construção coletiva de conhecimento que, dentro do período em que o projeto fora desenvolvido, favoreceu a realidade dos participantes do processo a partir de uma formação complementar e conectada com a realidade atual de suas demandas. Esse projeto potencializou, ainda, uma dinâmica plural no contexto da construção interdisciplinar; gerando possibilidades substanciais no desenvolvimento coletivo para todos os envolvidos no processo.

O trabalho interdisciplinar é fundamental para um olhar ampliado e dinâmico, e para uma compreensão mais adequada da realidade, gerando, assim

[...] interação das disciplinas do currículo escolar entre si e com a realidade de modo a superar a fragmentação do ensino, objetivando a formação integral dos alunos, a fim

de que possam exercer criticamente a cidadania mediante uma visão global de mundo e serem capazes de enfrentar os problemas complexos, amplos e globais da realidade atual (LUCK, 1995, p. 64).

Essa construção do conhecimento permite a integração e a troca de saberes, determinando, portanto, uma rede de possibilidades tanto no que diz respeito ao pensamento crítico, quanto no modo de se pensar a prática de desenvolvimento de produtos. Esse construto prioriza um saber descentralizado, mas concomitante com uma realidade cada vez mais global e alicerçada por uma educação mais aberta e conectada com interesses multifacetados. O sujeito, nesse contexto, inserido em um ambiente de aprendizado, que promove a convivência e a produção colaborativa de conhecimentos, torna-se um sujeito orgânico, por meio da interação e troca com o outro (SOUZA, 2009).

Com esses aspectos: colaboração, interdisciplinaridade, organicidade, descentralização, entre outros, o projeto foi costurando uma conexão de saberes possíveis de aplicação. Algo materializado em encontros fluídos e com trocas de conhecimentos, gerando aprendizagem. A seguir, são apresentados conceitos e dados técnicos que fundamentaram esse projeto.

## ALICERCES DO PROJETO

### **Moda: uma abordagem sistêmica**

Questionadora, ambígua e efêmera, mas não menos instigadora, a moda é uma condicionante cultural que se manifesta em diversos espaços e momentos. É uma das áreas caracterizadas hoje como também economia criativa, pois é um vetor inteligente e eficaz na geração de renda, com um movimento significativo na produção de bens, serviços, conceitos e manifestações questionadoras. Contudo, a moda, nesse sistema econômico, precisa ir além da geração de produtos para consumo; ela precisa ser pensada e produzida de maneira a gerar também valores e reflexões sobre comportamentos e imagens culturais.

Para o filósofo francês Lipovetsky (1987), que versa sobre a temática moda e também analisa a política internacional e sua relação com o social e suas transformações relacionadas ao consumo e à cultura, o gosto está intimamente ligado às galáxias dos valores democráticos, como autonomia, hedonismo e psicologismo. Tais aspectos são impulsionados pela cultura de massa e pela moda na sua expressão mais recente, ou seja, a moda é um universo de desejos pré-programados que se estabelecem na medida em que imagens, elementos

icônicos e padrões são produzidos e manifestados em diferentes suportes, de diferentes formas, sejam eles desfiles, propagandas, música, novelas, filmes, entre outros.

Todavia, em relação ao projeto Moda na Escola, a moda não seria produtora apenas de imagens e comportamentos para uma venda imediata. Seu conceito conduz para além dessa produção e corresponde a uma experimentação de possibilidades técnicas, bem como à manifestação de um universo de observações comportamentais que ampliam a forma de se pensar a fabricação dos objetos criados pelos participantes e colaboradores do trabalho, além da sua valorização. Esses objetos não foram apenas elementos construídos para atender a uma demanda específica, mas para significar e expressar algo – sentimentos pessoais de cada sujeito nos processos de construção e aplicação das atividades. Um objeto exclusivo, “*slow fashion*” – produção lenta e sustentável de produtos –, atendendo às expectativas atuais, como colaboração, troca de experiências e respeito entre todos os envolvidos no processo de produção dos objetos.

#### **Design: desenvolvimento de produtos**

No contexto do projeto, lançou-se mão do design como área de fundamento e que tem proporcionado uma economia baseada na exploração da criação e na produção colaborativa de ideias. Segundo Brown (2010, p. 109), “o design tem o poder de enriquecer nossa vida envolvendo nossas emoções por meio de imagens, formas, texturas, cores, sons e aromas [...] podemos projetar experiências que criem oportunidades para o envolvimento e a participação ativa”. Assim como a moda, que traduz sentimentos em objetos para serem desejados e enriquecerem a imagem individual.

Sobre o conceito de design, “entende-se que o ‘design’ é uma disciplina que atua na idealização de configuração de artefatos, por meio de ações intencionais orientadas por propósitos estabelecidos e empregando métodos que geram modelos potencialmente replicáveis, para uso do sujeito em contexto determinado” (PASSOS, 2014, p. 50).

Nesse sentido, o trabalho de design configura uma prática metodológica baseada na estruturação de um projeto para solucionar demandas existentes, ou produzir desejos inesperados. Contudo, dentro do contexto da economia criativa, o design atual deve ser pensado para além da criação de objetos para serem consumidos; assim como a moda que precisa ser articulada e repensada no contexto do *slow*, do economicamente sustentável e eficiente.



Nessa perspectiva, configurou-se o projeto para ser realizado com base na economia justa e na produção de ideias sustentáveis, inteligente, com base na troca colaborativa e criativa entre indivíduos.

### **Economia criativa: um processo, um caminho eficaz**

A economia criativa está entre as disciplinas que compõem a chamada economia baseada no conhecimento (HOWKINS, 2001). O conceito de economia criativa deve ser pensado para além dos conceitos de economia da inovação ou da cultura, pois enquanto o primeiro desses se relaciona à transformação do conhecimento científico em produtos, serviços para o bem e conforto social, com retorno de lucratividade; o segundo está voltado para a troca cultural, como construção de um valor simbólico.

Entretanto, essas duas formas de geração da economia acabam tangenciando uma nova forma de pensar e gerar valor às ideias, produtos e sistemas colaborativos, pois a economia criativa está em uma categoria onde cultura, inovação, geração de renda e coletividade estão integradas para, assim, gerar valores inteligentes e intangíveis, bem como produtos oriundos de uma produção com o foco não só nas questões econômicas, mas nas questões ambientais e nos indivíduos, aspectos capazes de transformar efetivamente a sociedade. Como exemplos desse conceito podem ser citados três projetos na cidade de Goiânia-GO como negócios criativos:

- Casulo Moda Coletiva (grupo de profissionais que desenvolvem seus produtos, além de promover eventos para troca de experiências entre artistas, designers, tatuadores, entre outros).
- Centopeia – empresa de economia colaborativa que abre espaços a custos compartilhados para o desenvolvimento de atividades culturais e projetos de naturezas tangentes.
- Feiras de trocas colaborativas (Feiríssima, Quintal, Coisa Nossa, Picnik, Ferinha das pulgas, Oficina Cultural Geppetto, entre outras) – feiras urbanas para comercialização de produtos de pequenos produtores, produtos de moda, gastronomia, arte de rua, música, ilustrações, entre outros.

Todavia, conforme aponta Rubim (2006, p. 8), “na contemporaneidade, a cultura comparece como um campo social singular e, de modo simultâneo, perpassa transversalmente todas as outras esferas societárias, como figura quase onipresente”. Desse modo, a sua complexidade está expressa pela

diversidade e aspectos variados no que diz respeito à sua representação, disseminação, difusão, consumo, entre tantas outras formas de sua expansão e materialização.

Entende-se que quanto mais se aproxima da dimensão econômica, mais a cultura passa a ser um objeto privilegiado de atenção, ou seja, amplia-se um cenário em que há uma grande relevância nas chamadas indústrias culturais, tais como o marketing cultural e a inter-relação convergente da cultura com os meios digitais, entre tantas outras formas de sua produção e disseminação.

Desse modo, a economia criativa pode ser compreendida como um ciclo inteligente que engloba:

*Sujeitos com (seus conhecimentos/ suas práticas/ seu cotidiano/ seus estudos) > criação (experimentação/ elaboração/ formação de ideias) > produção e distribuição de produtos ou serviços - incorporação de elementos tangíveis e intangíveis dotados de valor simbólico.*

O presente projeto, portanto, de acordo com essa lógica de trabalho e com a relevância da temática de economia criativa, fortaleceu-se dentro de seis alicerces fundamentais para o alcance dos resultados, são eles:

- **Sujeitos** – porque são reflexivos, produtores, transformadores de ideias em realidades;
- **Educação** – a base para cultura, para uma economia justa, para a construção de uma sociedade melhor, para a formação de pessoas melhores;
  - Moda – interpretações cotidianas no fazer objetos para consumo;
  - Design – projeto e metodologias do fazer os objetos cotidianos;
  - Interdisciplinaridade – integração dos saberes de forma aberta;
- **Sustentabilidade** – produção inteligente, colaboração, reutilização, reaproveitamento, criação/desenvolvimento sobre o já existente;
- **Indústria** – tecnologia, materiais para serem reaproveitados, conhecimento técnico.

## PROCESSO COLABORATIVO: UMA ESTRUTURA DE TRABALHO

O processo colaborativo é uma estrutura de ação que tem sido cada vez mais utilizada e estabelecida em equipes interdisciplinares. Grupos de pessoas que, com formações e ideias multidisciplinares, podem alcançar resultados

mais expressivos e eficientes, tanto para o próprio grupo quanto para comunidades que acolhem os resultados gerados por meio desse tipo de trabalho. Nesse sentido, Benkler (2006) afirma que, no contexto social contemporâneo, a produção colaborativa emerge como um sistema técnico social viável para motivar e organizar as contribuições coletivas humanas por meios mais flexíveis de contrato, não necessariamente fundamentados na compensação monetária.

Dessa maneira, outros modos de cooperação e colaboração entre pessoas e lugares se formam de modo a ampliar as possibilidades de construções sociais e culturais. Negri e Hardt (2005) comparam esses aspectos a uma rede aberta e expandida, onde diferenças e convergências são valorizadas para que se possa desenvolver e trabalhar de modo colaborativo.

Considerando, então, que essa rede aberta de possibilidades permite aos sujeitos a construção colaborativa de algo que eles mesmos escolhem participar, é possível compreender que a autonomia individual em relação à comunicação, relações, cooperações e criação não podem ser mais exercidas diretamente sobre o trabalho de coerções hierárquicas. Eles mesmos se impõem, permitindo ou não essa construção expandida (GORZ, 2004).

Retornando a Benkler (2006), portanto, são duas as principais características dessa produção colaborativa: a primeira consiste na descentralização do poder onde os sujeitos possuem autonomia para decidirem sua participação e efetivação no processo de construção do trabalho. A segunda consiste na existência de motivações específicas para a produção e coordenação dessa participação efetiva, algo não mais comandado por uma situação específica.

Ainda, compreendendo a estruturação desse tipo de trabalho, segundo o autor, existem três atributos relacionados à colaboração:

- o objeto a ser desenvolvido ou trabalhado deve possuir componentes independentes um em relação ao outro, pois, assim, cada parte está diretamente ligada aos diferentes conhecimentos dos envolvidos no processo;
- as partes do projeto devem ser enxutas e claras para que haja uma sincronia no resultado final do produto realizado;
- o projeto precisa ter baixo custo de integração, pois é necessário considerar que cada parte é um elemento objetivo e claro, passível de mudanças constantes.

Evidenciando tais aspectos, é importante salientar que na proposta de trabalho do projeto Moda na Escola, o aspecto colaborativo foi essencial para obtenção de resultados favoráveis aos objetivos que foram delineados.

É possível compreender que as relações sociais e culturais para a promoção e desenvolvimento da inovação do projeto foram outros alicerces da estrutura de trabalho. Desse modo, considerando as relações sociais e suas cotidianidades, onde há a produção de pensamentos e informações com diversificados aspectos, a cultura pode ser interpretada a partir das trocas estabelecidas entre esses indivíduos. Logo, inúmeras possibilidades de construção e desenvolvimento de trabalho foram se estabelecendo, maturando propostas passíveis de aplicação, tais como os produtos materiais e imateriais do projeto.

### **Sustentabilidade: um conceito, uma aplicação viável**

O termo sustentabilidade foi usado pela primeira vez por Gro Brundtland (ex-primeira ministra da Noruega), quando presidia uma comissão na ONU em 1987 (ONU, 1987). Já na publicação intitulada “Nosso futuro comum”, encontra-se o conceito de sustentabilidade: suprir as necessidades do presente sem afetar a habilidade das gerações futuras de suprirem as próprias necessidades. Assim, entende-se que o termo sustentável é tudo aquilo que pode ser sustentado, uma cadeia inteligente de valores e produção, com economia justa e valorização do outro.

Nessa perspectiva, o trabalho realizado pelo projeto Moda na Escola buscou o aproveitamento de resíduos têxteis doados pelas empresas de confecção apoiadoras. Isso possibilitou o desenvolvimento de produtos em oficinas criativas ofertadas durante o projeto em que os participantes puderam compreender um pouco mais sobre a real importância da aplicação do conceito sustentabilidade tanto na sua formação quanto para a sociedade.

### **Resultados**

A partir das reflexões teóricas, tem-se como primeiro resultado do projeto a concretização de ações específicas envolvendo as escolas participantes e suas comunidades nucleares e tangentes. Como resultados secundários, mas não menos importantes, foram desenvolvidos artefatos da moda contidos em uma conceituação percorrida por todo este texto.

A seguir apontam-se detalhes da produção do projeto Moda na Escola. É interessante salientar alguns dados técnicos que mostram a passagem da discussão teórica para a efetivação:

- Todos os resíduos têxteis recebidos, de quatro empresas de confecção apoiadoras, foram disponibilizados nas oficinas para o desenvolvimento

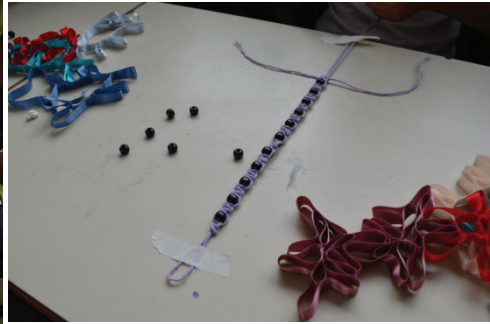
de produtos, sendo todos separados e transformados em objetos passíveis de uso. Abaixo, apresentam-se dois exemplos desenvolvidos (Figuras 1 e 2):

**FIGURA 1.** Acessórios gerados em uma das oficinas de preparação para aplicação em sala de aula nas escolas públicas.



Fonte: <https://modanaescolaufg.wordpress.com/>

**FIGURA 2.** Acessórios gerados com resíduos de aviamentos e fitas de cetim. Oficina criativa na Escola Municipal Bom Jesus, Goiânia/GO.



Fonte: <https://modanaescolaufg.wordpress.com/>

- O projeto e suas atividades tiveram grande adesão dos alunos das escolas públicas envolvidas, tanto na participação das oficinas como na realização das atividades propostas.

Em relação ao conjunto de pais dos alunos das comunidades envolvidas, verificaram-se, a partir de pesquisas qualitativas semiestruturadas:

- o fomento da discussão sobre a conscientização da importância de uma formação mais aberta e configurada numa experimentação procedente da troca de saberes;
- o envolvimento de alguns pais no apoio às atividades criativas, trazendo para dentro da sala de aula seus conhecimentos do fazer artesanal, como pode se observar na figura 2, no destaque do cordão confeccionado com a técnica de entrelaçamento de fios chamada macramê;
- a percepção de que o design de moda, o design gráfico e a geografia podem promover uma discussão e uma construção educacional para além do desenvolvimento do vestuário, ou objetos estritos de consumo.

Para os alunos da Universidade Federal de Goiás dos cursos de Design de Moda, Design Gráfico e Geografia, verificou-se a partir das reuniões e atividades coletivas que:

- os alunos, além de praticarem a atividade docente supervisionada, tiveram a oportunidade de experimentar os conteúdos aprendidos nos cursos, desenvolvendo dinâmicas didático-pedagógicas experimentais e sistemáticas (Figura 3);
- tiveram a oportunidade de trocar conhecimentos com professores da rede municipal e estadual no desenvolvimento de planos de aula e metodologias de trabalho que puderam ser experimentadas junto aos alunos dessas escolas;
- puderam trabalhar de modo colaborativo entre si, preparando os conteúdos que foram divulgados junto às redes sociais digitais e, ainda, apresentar alguns desses resultados em eventos científicos que foram promovidos tanto pela Universidade Federal de Goiás, quanto por outras instituições de ensino superior;
- tiveram acesso a outras realidades educacionais, onde apenas os conhecimentos técnicos não foram suficientes para lidar com determinados alunos dessas escolas públicas, devido a questões individuais, isoladas e particulares.

**FIGURA 3.** Oficina criativa sobre corte, costura e processo de estampagem realizada com os alunos do Colégio Militar do Estado de Goiás – Unidade Colina Azul, nos laboratórios técnicos do curso de Design de Moda, da Universidade Federal de Goiás. Disponível em: <https://modanaescolaufg.wordpress.com/>



Proporcionam-se novos horizontes ao desenvolver práticas de trabalho não convencionais em sala de aula, ou fora dela; ao praticar colaboração na fomentação de outras dinâmicas educativas; ao auxiliar uma formação em rede e conectada com a realidade atual, trazendo novas possibilidades de construção do conhecimento. Ao romper com as fronteiras entre universos que parecem intangíveis, entretanto, podem ser alcançadas, eventualmente, novas possibilidades de renda e relações socioculturais.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No contexto da inovação, da realização de trabalhos colaborativos e da instrumentalização do desenvolvimento por meio da aprendizagem aberta com inclusão social, esse projeto buscou resultados relativos ao desenvolvimento de novas práticas educativas a partir da economia criativa, além da promoção de uma rede colaborativa de trabalho tanto dentro quanto fora das escolas públicas envolvidas. Procurou, também, o favorecimento nas trocas de conhecimentos entre universidade e comunidade externa, por meio da extensão e cultura promovida pela educação superior desse país.

Buscou-se ainda contemplar aspectos fundamentais para sociedade no que se refere às relações interpessoais, à sustentabilidade, à geração de renda, ao fomento de criatividade e inovação, entre outros. Tais conceitos fundamentais do projeto foram aparados por uma série de iniciativas que podem ser enumeradas: a indústria de confecção deu suporte por meio da doação de resíduos têxteis; os pais dos alunos auxiliaram com técnicas tradicionais do fazer manual nas atividades criativas; os alunos de graduação envolvidos, cada um com suas especificidades de conhecimentos, elaboraram atividades em equipe; e, por fim, os professores das escolas envolvidas, em conjunto com os pesquisadores do projeto, relacionaram seus saberes para o fortalecimento de todo o trabalho.

Desse modo, observou-se que em ambientes de ensino flexíveis em uma rede aberta de aprendizagem interdisciplinar e sustentável, a qualidade de vida e o aumento do grau de escolaridade, com capacidade crítica mais aguçada só se fortalecem, gerando outras oportunidades e experiências de conhecimento entre pessoas. Assim, a interdisciplinaridade se mostrou uma abordagem de trabalho eficaz, pois configurou-se em uma rica construção do saber entre diferentes áreas do conhecimento, proporcionando, assim, uma dinâmica efetiva que acabou por fortalecer trocas interpessoais para a estruturação de novas práticas de trabalho e construção de novos conhecimentos.

## REFERÊNCIAS

- BENKLER, Yochai. Commons - based peer production and virtue. In: *The Journal Of Political Philosophy*: Volume 14, Number 4, 2006, pp. 394-419.
- BROWN, Tim. *Design Thinking*: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. São Paulo: Campus, 2010.

- CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. Tradução de Roneide Venâncio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2008.
- FAZENDA, I. C. A. *Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa*. 2. ed. São Paulo: Papirus, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia*. São Paulo: Loyola, 1979.
- FLETCHER, Kate; GROSE, Lynda. *Moda & sustentabilidade: design para mudança*. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.
- GADOTTI, M. *Interdisciplinaridade: atitude e método*. São Paulo: Instituto Paulo Freire. Disponível em: . Acesso em: 26 dez. 2006.
- GORZ, André. *Misérias do presente, riqueza do possível*. São Paulo: Annablume, 2004.
- HARDT, M.; NEGRI, T. *Multidão: guerra e democracia na era do Império*. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- JAPIASSU, H. *Interdisciplinaridade e patologia do saber*. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- LIPOVETSKY; Gilles. *O Império do Efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas* Tradução Maria Lucia Machado. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- LÜCK, H. *Pedagogia interdisciplinar: fundamentos teórico-metodológicos*. Petrópolis: Vozes, 1995. 92 p.
- MORAES, Maria Cândida. *Ecologia dos saberes: complexidade, transdisciplinaridade e educação: novos fundamentos para iluminar novas práticas educacionais*. São Paulo: Antakarana/WHH – Willis Harman House, 2008.
- MORIN, Edgar. *Educação e complexidade, os sete saberes e outros ensaios*. São Paulo: Cortez, 2005.
- ONU. *Report of the World Commission on Environment and Development*. Online. 1987. Disponível em: <<http://www.un.org/documents/ga/res/42/ares42-187.htm>>. Acesso em: 14/03/2016.
- PASSOS, Ravi. *Design da informação: um modelo para configuração de interface natural*. Tese (Doutorado em Design). Universidade de Aveiro. Aveiro, 2014.
- SANTOS, B. S. *A universidade no século XXI: Por uma reforma democrática e emancipatória da Universidade*, 2005.
- SOUZA, Amaralina (Org.). *Comunidade de Trabalho e Aprendizagem em Rede*. Brasília: Universidade de Brasília, 2009.