



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



PPGCITED
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS
E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO



INSTITUTO FEDERAL
Sul-rio-grandense
Câmpus Pelotas - Visconde da Graça

Ficha técnica

Parte integrante da Dissertação “PENSANDO FORA DA CAIXA:
Sketchbook como Metodologia Ativa para Potencializar a Competên-
cia Criativa no Curso Técnico em Vestuário”.

Autores

Daisiane S. Robaina Iglécias
Dr. Fernando Augusto Treptow Brod
Dra. Beatriz Helena Viana Castro



I24g

Iglécias, Daisiane Santos Robaina

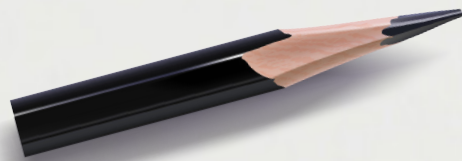
Guia didático: Sketchbook como metodologia (cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário/ Daisiane Santos Robaina Iglécias, Fernando Augusto Treptow Brod, Beatriz Helena Viana Castro. – 2024.
19 f. : il.

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

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



Carta ao Leitor

Fala-se muito em ensino (cri)ativo, aulas teórico - praticas, mas muitas vezes esquecemos que a criatividade exige treino e tempo. Para que uma aula seja criativa, com atividades diferenciadas é necessário que os professores se mantenham criativos, o que muitas vezes se torna difícil devido a burocratização do ensino e a correria diária. Assim este guia foi pensado para você, professor de disciplinas com enfoque criativo em cursos de Vestuário, para auxiliar no planejamento de suas aulas, com ideias de atividades práticas a partir do uso do Sketchbook. Acredita-se que o professor deste seguimento, precisa se dedicar à criação de atividades que sejam potencialmente estimulantes para estimular a criatividade dos estudantes e que isso possa ser obtido com auxílio da espiral de Criatividade de Resnik (2020), criar, brincar, compartilhar e refletir.

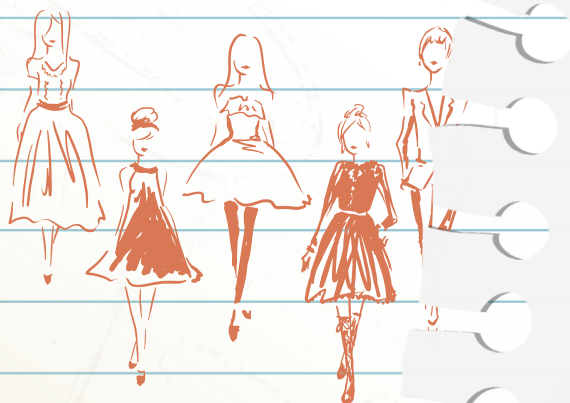


Um bom trabalho a todos!



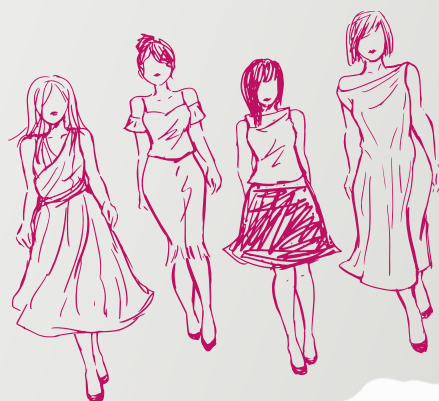
Sumário

- 1. Introdução
- 2. APRESENTAÇÃO: Guia Didático: Sketchbook como ferramenta (cri)ativa no Curso Técnico em Vestuário
- 3. O que é Sketchbook?
- 4. A teoria Da aprendizagem Criativa de Mitchel Resnick
- 5. Metodologia (cri) ativa
- 6. O Produto
- 7. Referências



1. Introdução:

Este Guia Didático é fruto da dissertação de mestrado intitulada PENSANDO FORA DA CAIXA: Sketchbook como Metodologia Ativa para Potencializar a Competência Criativa no Curso Técnico em Vestuário, desenvolvido junto ao PPGCITED como Produto educacional e oriundo da necessidade de desenvolver a competência criativa dos estudantes do curso Técnico em Vestuário do Instituto Federal Sul Riograndense, campus CAVG, dentro da disciplina Diálogos entre Moda e Criatividade.



O Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED), em nível de Mestrado, está vinculado à área de Ensino da CAPES. O curso de Mestrado Profissional em Ciências e Tecnologias na Educação tem por objetivo oferecer qualificação, em nível de pós-graduação Stricto Sensu, para docentes, gestores e técnico-administrativos das redes públicas de Educação Básica e do Ensino Profissional e Tecnológico. O público-alvo são servidores, preferencialmente, docentes das áreas de Ciências (Química, Física e Biologia) e Matemática, das redes Municipais, Estaduais e Federais. Disponível em: <http://ppgcited.cavg.ifsul.edu.br/mestrado/> Acesso em: 09/09/2023



2. APRESENTAÇÃO: Guia Didático: Sketchbook como ferramenta (criativa) 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.

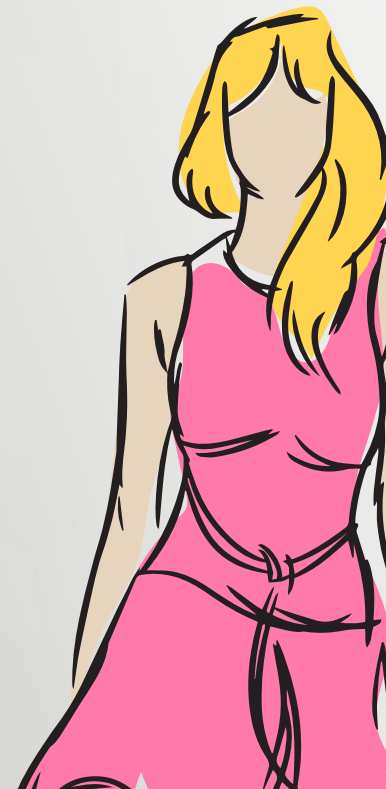
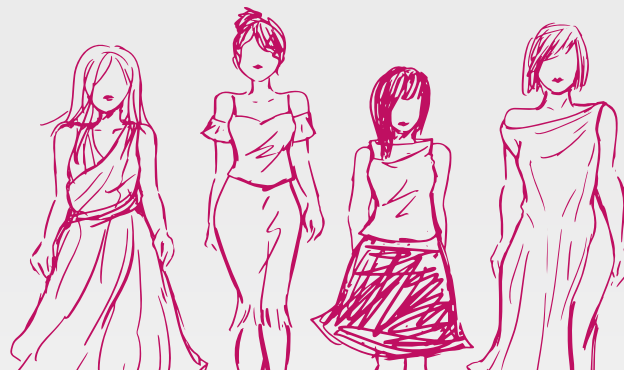
O Sketchbook como metodologia ativa visa contribuir no desenvolvimento da competência criativa dos estudantes e auxiliar na compreensão dos conteúdos e conceitos técnicos relacionados a moda.

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

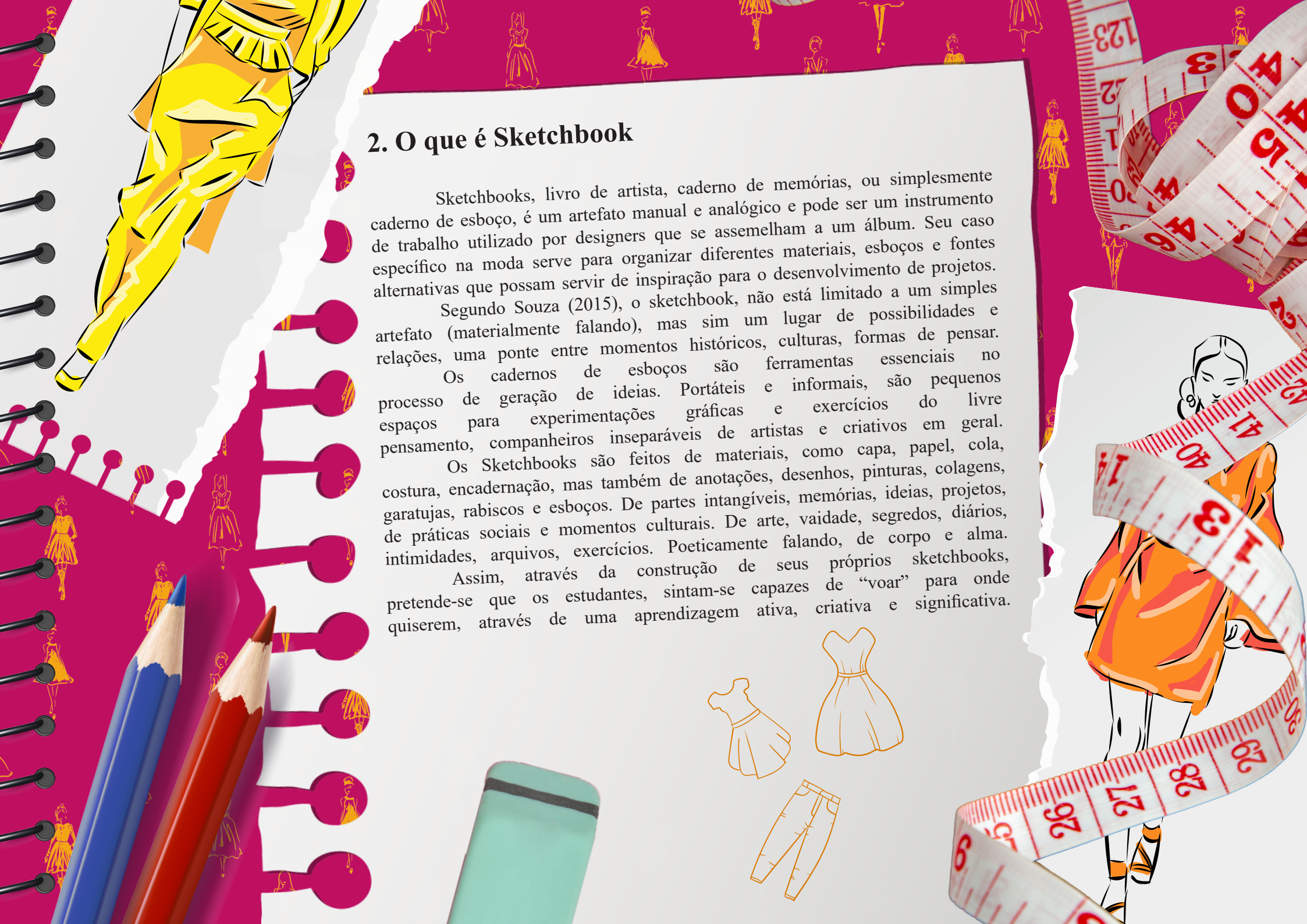
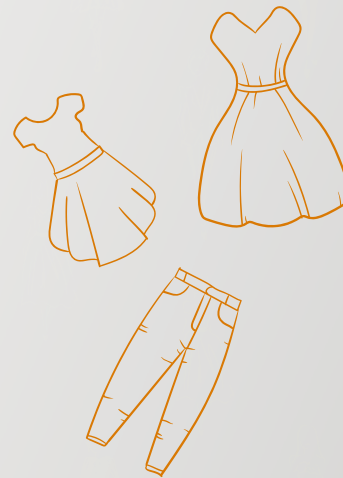
Sketchbooks, livro de artista, caderno de memórias, ou simplesmente caderno de esboço, é um artefato manual e analógico e pode ser um instrumento de trabalho utilizado por designers que se assemelham a um álbum. Seu caso específico na moda serve para organizar diferentes materiais, esboços e fontes alternativas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

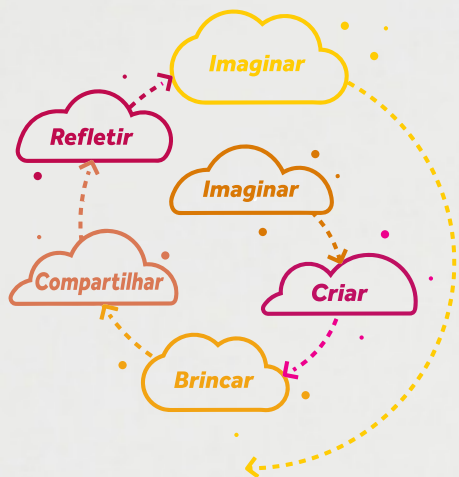


Figura 1 - Espiral da aprendizagem criativa.
Fonte: Trecho do Capítulo 1 - aprendizagem criativa (Resnick, 2020, p.11).

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 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 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:

- 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 uma com as outras.
 - d) Pensar Brincando: apoio de exploração lúdica 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.

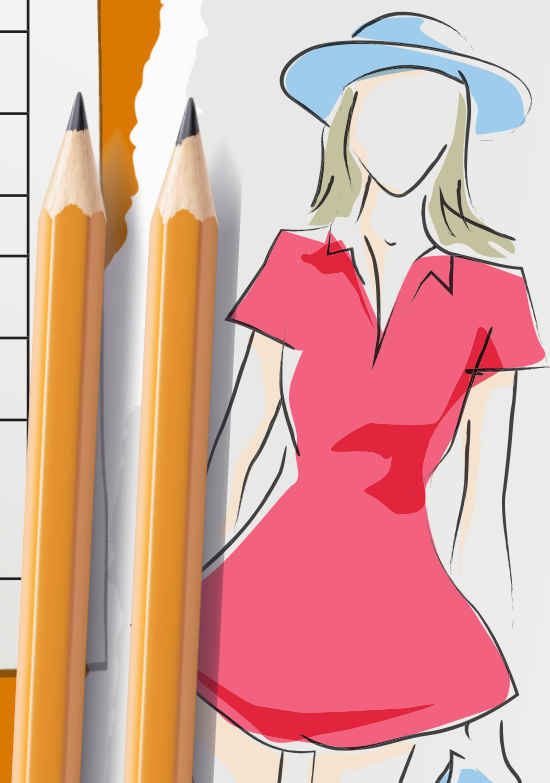


5. O produto:

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
4º Etapa	Criar: Criação dos primeiros esboços.	-----	Tarefa de casa
5º Etapa	Confecção do manequim	180 min	Duplas
6º Etapa	Exercitar conhecimento e desenvolver cartela de cores	90 min	Individual
7º Etapa	Criar/ Brincar: Criação do Look 3D	180 min	Individual
8º Etapa	Compartilhar / Refletir: Apresentação dos trabalhos e fechamento acerca dos resultados	90 min	Individual



1º 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

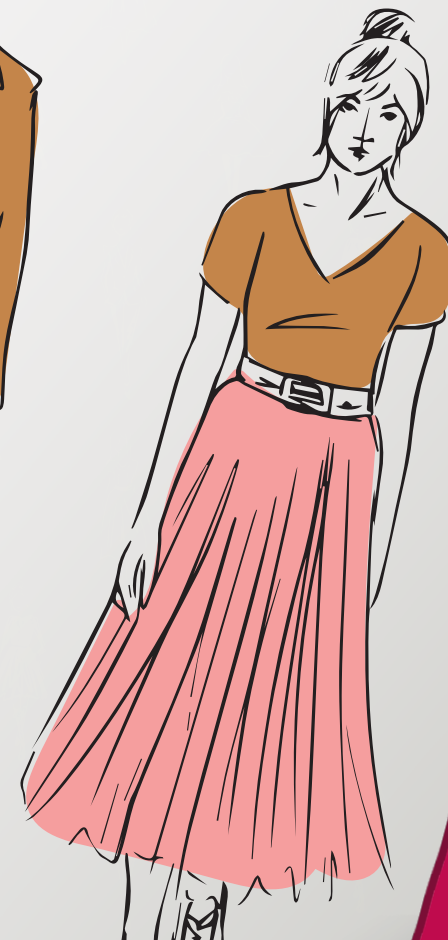
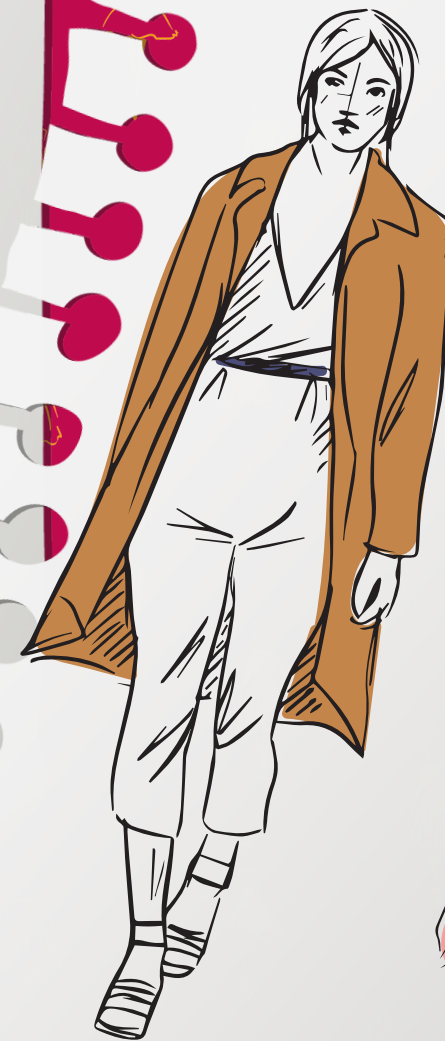
Recurso Necessário: Papel e caneta

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



2º 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 á 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.



3º 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.

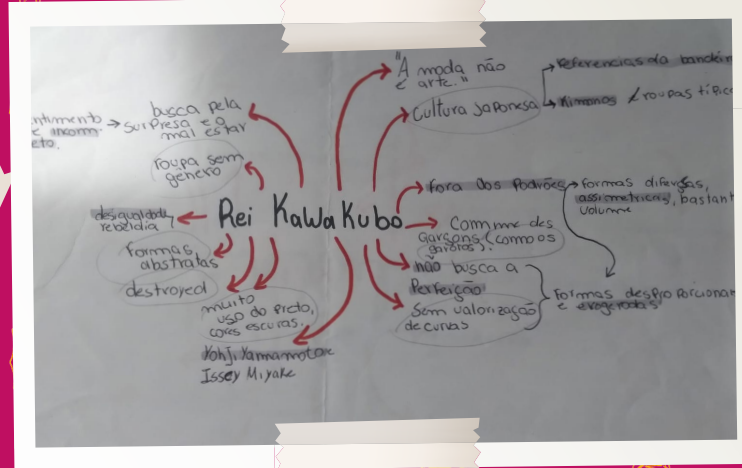
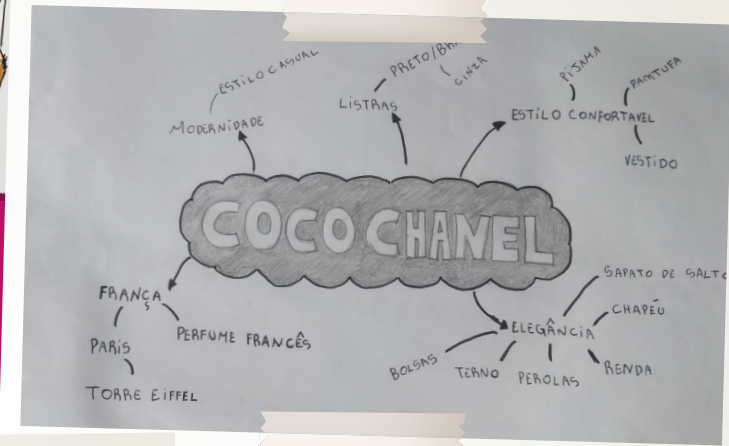
Tempo: 90 min

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 atividade 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.



4º 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 começa a desenvolver seus primeiros esboços a partir de suas inspirações e pesquisar.



5º 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, porem 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.



6º Etapa

Cartela de Cores

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

Construção da cartela de cores da minicolecção 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.

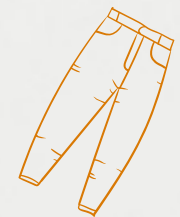
Conhecimento sobre cores.

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 feita 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.



7º 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

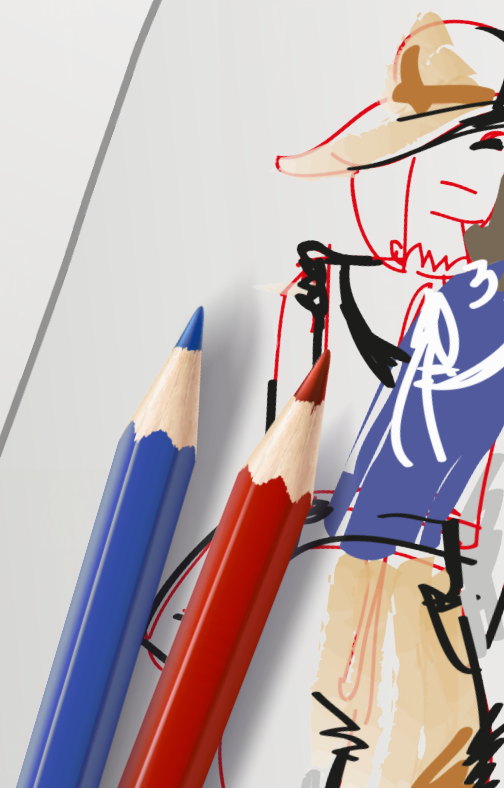
Recurso Necessário: Mini manequim individual, sketchbook com esboços, tesoura, alfinetes, cola, linha, agulha, tecido, papel, (materiais diversos).

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.

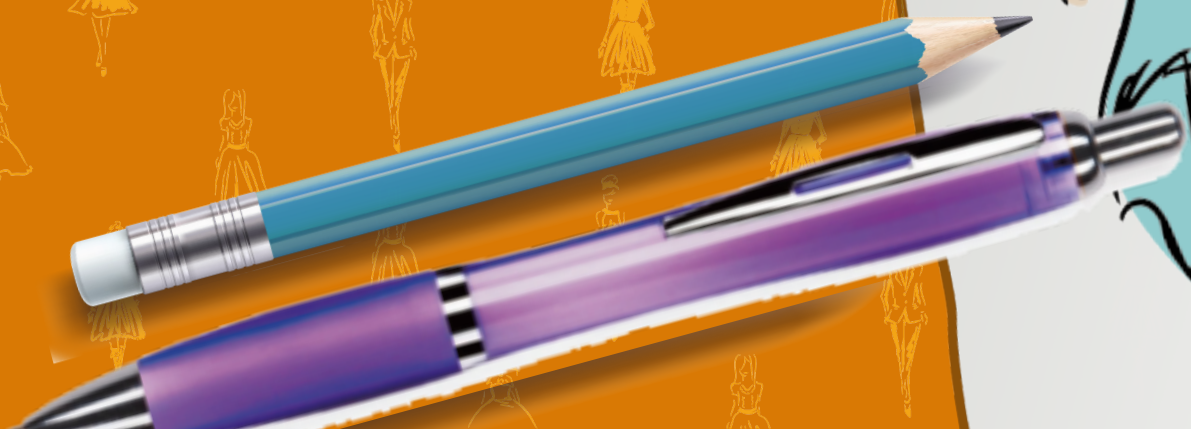
Tempo: 90min

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.



Referências

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.

