

PROJETO MODA NA ESCOLA¹: UMA REDE DE TRABALHO COLABORATIVA

FASHION DESIGN AT SCHOOL:
A COLLABORATIVE WORK NETWORK

Anuã Aucê²
Paula Garcia³
Lavínnia Seabra⁴
Elisa Tupiná⁵

RESUMO

Esse artigo apresenta o projeto de extensão e cultura, da UFG - Moda na Escola com foco na construção de uma rede colaborativa de criação que vem ocorrendo em escolas municipais e estaduais do Estado de Goiás. Além de contar com alunos bolsistas dos cursos de bacharelado, licenciatura e programa de pós-graduação, da Faculdade de Artes Visuais/UFG, também colaboram, pais de alunos, comunidade local e a indústria de confecção do vestuário da região. Nessa estrutura, visamos o desenvolvimento de produtos e processos criativos dentro de uma metodologia de trabalho em rede cocriativa.

Palavras-chave: Moda. Economia. Criativo. Educação. Colaborativo.

ABSTRACT

This article presents a pilot project Fashion in School focusing on construction a network of creative economy in state and municipal schools of Goiás. Besides having scholarship students of the bachelor's degree program and graduate of the School of Visual Arts / UFG, also collaborate, parents and the clothing industry clothing of the region. In this framework, we aim at the development of creative products and processes within a collaborative working methodology.

Keywords: Fashion. Economy. Creative. Education. Collaborative.

¹ Projeto contemplado no Edital PROEXT 2015 – MEC – Programa de Extensão Universitária.

² Bolsista PROEXT – co-autora do artigo; aluna do curso de Design de Moda/UFG.

³ Bolsista PROEXT – co-autora do artigo; aluna do curso de Design de Moda/UFG.

⁴ Autora principal – professora Adjunto 1 do curso de Design de Moda e coordenadora do projeto Moda na Escola.

⁵ Bolsista PROEXT – co-autora do artigo; aluna do curso de Design de Moda/UFG.

1 INTRODUÇÃO

Esse projeto vem sendo desenvolvido dentro de uma metodologia de trabalho interdisciplinar, colaborativa e participativa onde todos do grupo influenciam nas tomadas de decisões e propostas de atividades a serem realizadas. Portanto, existe uma liberdade na construção do trabalho e práticas que serão desenvolvidas em sala de aula, costurando uma troca de conhecimentos.

Desse modo, a transformação social implica em coparticipação de diferentes atores sociais envolvidos no processo, atuando como protagonistas em um propósito de reorientação social, propondo uma nova concepção de mundo, de relações de trabalho e de ensino, de pesquisa e de mercado.

Portanto, as metodologias participativas vêm dando suporte à concepção apresentada, referenciadas no embasamento teórico da pesquisa-ação que procura conhecer e intervir em uma realidade, porém de forma conjunta entre proponente e beneficiário das propostas (THIOLLENT, 1988; VASCONCELLOS, 1998), e considerando as dimensões históricas, éticas, políticas e socioculturais do conhecimento.

E, isso vai de encontro aos objetivos que primam pelo desenvolvimento de ações com foco em sustentabilidade, criação de outras metodologias de trabalho criativas para aprendizado em salas de aula do município de Goiânia e do Estado; bem como a conscientização de empresas e funcionários sobre as melhores maneiras de descarte dos resíduos têxteis e a promoção da inclusão social ao longo das atividades criativas.

Nesse contexto, o desenvolvimento econômico, social e cultural é uma condição essencial para a promoção de melhorias para a população, tanto no que diz respeito ao seu bem estar quanto na sua formação. E, a economia criativa tem proporcionado um novo direcionamento na produção de inovação e valorização na utilização das potencialidades locais de diversas regiões, principalmente, aquelas com pouco ou nenhuma estrutura.

Nos últimos anos, essa área vem ganhando espaço no campo das políticas públicas em vários países e por isso, tem influenciado na transformação de processos sociais, econômicos, urbanos e culturais. Portanto, a profusão e a aplicação do tema *economia criativa* mundo a fora e, especialmente no Brasil, está alicerçada em um conjunto de

transformações, e que segundo Elder P. Maia Alves e Carlos Alexandro de Carvalho Souza, (2012) permeiam:

- 1) o recrudescimento do processo de diferenciação do consumo simbólico-cultural;
- 2) a profusão de uma nova ecologia sócio técnica, que têm coalhado o ambiente doméstico das famílias (miniaturização dos suportes e toda sorte de dispositivos digitais);
- 3) a instantaneidade das tecnologias da informação e da comunicação;
- 4) a valorização e legitimação das políticas culturais;
- 5) a utilização dos equipamentos culturais para o reordenamento e valorização econômica do espaço urbano-imobiliário;
- 6) o direcionamento de parte da nova racionalidade administrativa e empresarial para os negócios culturais;
- 7) o aumento das práticas de lazer e fruição no ambiente doméstico e fora dele;
- 8) o crescimento da proteção jurídica sobre a propriedade intelectual (ALVES; SOUZA, 2012, p. 121).

Conforme nos orientam os autores, a Economia Criativa se estabelece então, dentro de alguns aspectos específicos e que conduziram a uma transformação política, cultural e social que fortaleceu a relação cotidiana do desenvolvimento urbano e de trabalho em diversos segmentos, como o da moda, das artes e do design, por exemplo. Assim, muitas empresas, coletivos de profissionais, escritórios na área de arquitetura, entre outros têm se reestruturado e modificado suas formas de prestação de serviços e promovido um intercâmbio de outras possibilidades de geração de trabalho. Hoje, portanto, a partir da ampliação e organização das políticas de incentivo à cultura e inovação, em todas as suas formas de manifestação, um cenário amplamente criativo vai se formando e estabelecendo uma estrutura economicamente potencial, onde, o cidadão também faz parte de uma rede de crescimento colaborativa, eficaz e fluída.

Nesse contexto, o papel da universidade se faz importante e fundamental, pois com projetos de pesquisa, extensão e cultura, as possibilidades de inovação, com criatividade e colaboração, só tendem a fortalecer a economia criativa, permitindo uma maior integralização na formação dos alunos envolvidos, bem como na socialização de novas experiências de trabalho. Professores, alunos e sociedade em geral trabalhando em conjunto, só fortalecem uma rede transformadora e eficiente tanto no que diz respeito à cultura, à educação e à geração de novas oportunidades de renda. É, dentro dessa estrutura de pensamento, que criamos o projeto piloto Moda na Escola e que, desde o mês de março de 2014, vem acontecendo; e recentemente, foi aprovado no edital PROEXT 2015, sendo

contemplado com verba para a aquisição de equipamentos de costura e estampagem para a ampliação das suas atividades realizadas e com uma qualidade ainda maior.

2 MODA NA ESCOLA: O PROJETO

O projeto é resultado de algumas inquietações oriundas de um cotidiano de trabalho como professora nos cursos de Design de Moda, na cidade de Goiânia/GO, e que têm provocado reflexões acerca de outras possibilidades de trabalho que o aluno oriundo desse curso pode desenvolver.

Nesse contexto, esse projeto foi delineado a partir de observações realizadas durante algumas atividades práticas propostas por mim, em sala de aula, durante as disciplinas de Desenho Têxtil e Estamparia. Atividades que acabam proporcionando uma construção criativa de desenvolvimento de produtos e que podem ser de forma simples, aplicadas em outras dinâmicas de trabalho, fora da universidade.

Nesse caso, a questão norteadora foi: Por que não tentar desenvolver essas outras possibilidades criativas em escolas da nossa região? Assim, foram convidadas duas escolas: uma municipal e outra estadual para receberem o projeto e iniciarmos as atividades denominadas de oficinas criativas, bem como a colaboração e a participação efetiva das indústrias de confecção da região com a doação de matéria-prima têxtil (resíduos) e palestras sobre desenvolvimento de produtos de moda. Para uma maior ampliação do ciclo de trabalho, foram convidados os pais de alunos e artesãos dos bairros onde essas escolas estão para a socialização de outros conhecimentos, como: bordado à mão ou carpintaria, para o desenvolvimento de acessórios em madeira, por exemplo.

Desse modo, desde o mês de abril, de 2014, já foram ofertadas 12 oficinas sobre estamparia manual, costura manual e reaproveitamento de materiais têxteis. Conhecimentos oriundos da formação específica do curso de Design de Moda, do curso de Geografia que também faz parte do grupo de trabalho e licenciatura em Artes Visuais.

Abaixo, duas fotos de algumas das oficinas já realizadas – oficinas de desenho de estamparia na Escola Municipal Bom Jesus/Goiânia para alunos de 05 a 10 anos de idade.



Figura 1 - Oficina de Desenho para estamparia realizada na Escola Municipal Bom Jesus – Goiânia/GO
Fonte: <<https://modanaescolaufg.wordpress.com/>>. Acesso em: 27 abr. 2015, às 14:02



Figura 2 - Oficina de Desenho para estamparia realizada na Escola Municipal Bom Jesus Goiânia/GO.
Fonte: <<https://modanaescolaufg.wordpress.com/>> Acesso em: 27 abr. 2015, às 14:02

Para a preparação de todas as oficinas criativas, a elaboração do plano de aula aplicado contou também com a colaboração de discentes do curso de licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Ou seja, o projeto além de promover uma troca de experiências entre sociedade em geral e os alunos; dentro da própria instituição federal,

estamos conseguindo trabalhar de forma interdisciplinar, promovendo trocas de conhecimento essenciais para a melhor realização do trabalho proposto.

E, conforme nos explicita (HUBERMAN, 1989), a constituição de uma rede de construção em grupo, permite o intercâmbio entre práticas e experiências que vão além do objeto mesmo da formação. Ou seja, nessa estrutura de trabalho, temos condições de desenvolver cenários integrados e, ao mesmo tempo, interculturais, interdisciplinares, capazes de fomentar aprendizados ampliados e inovadores.

Portanto, nessa atmosfera de novas possibilidades para a construção de ambientes potenciais para a fomentação da inovação criativa, esse projeto se fortalece, sobretudo, dentro de seis alicerces fundamentais para o alcance dos resultados pretendidos, são eles: Pessoas - Sustentabilidade – Educação (moda/ design/ arte) - Indústria.

1 - Pessoas – porque são reflexivos, produtores, transformadores de ideias em realidades;

2 – Educação – a base para cultura, para uma economia justa, para a construção de uma sociedade melhor e economicamente potencial.

a – Moda – interpretações cotidianas para a materialização das ideias;

b – Design – projeto e metodologias do fazer os objetos cotidianos;

c – Arte – experiências poéticas materializadas nos objetos cotidianos;

3 - Sustentabilidade – produção inteligente, colaboração, reutilização, reaproveitamento, criação/desenvolvimento sobre o já existente, por exemplo: resíduos têxteis;

4 – Indústria – tecnologia, materiais para serem reaproveitados, conhecimento técnico;

Entendemos, inserido nessa atmosfera, que esse projeto com suas especificidades contribui tanto com as cidades envolvidas no projeto quanto com o grupo envolvido – os alunos das escolas municipais e estaduais e seus pais, bem como professores e colaboradores. Ele pode proporcionar outros horizontes e romper as fronteiras entre áreas que parecem tão distantes, mas que no fundo, podem tangenciar-se e consolidar outros momentos de aprendizagem, criação e, até mesmo de geração de renda.

Estabelecer, nesse sentido, as conexões possíveis para a construção de um caminho interdisciplinar que tangencia a Economia Criativa, é priorizar a construção de um conhecimento eficiente para uma sociedade justa e economicamente sustentável; produzindo e formando ideias criativas que geram objetos, produtos, processos inteligentes e, sobretudo, conhecimento. Dessa forma, pesquisa, extensão e cultura estão inteiramente conectadas nesse projeto. Algo que costura entre si, uma promoção da interação entre universidade e outros setores da sociedade, dentro do princípio constitucional da indissociabilidade com o Ensino e a Pesquisa.

3 AS CONEXÕES DO PROJETO

3.1 SUSTENTABILIDADE

Segundo o Estudo Prospectivo Setorial Têxtil e Confecção encomendado pela ABDI – Agência Brasileira para o Desenvolvimento Industrial, no ano de 2009, foi destaque que um dos aspectos primordiais para melhorias nessa área é possuir como diferencial, a utilização ética e sustentável da diversidade de recursos naturais e de competências humanas, interagindo com outras cadeias produtivas e formando uma rede de valor ágil versátil e integrada.

Portanto, nos últimos anos, os descartes de matéria-prima bruta e resíduos têxteis na natureza têm sido assunto debatido em várias instâncias sócio-políticas e culturais, gerando algumas ações de políticas públicas que possam articular melhorias nesse sentido. De forma lenta, os resultados eficazes vêm ocorrendo; como por exemplo, de catadores a tratamentos de efluentes, as ações são diversas e estão crescendo gradativamente. Todavia, essas são, apenas, a ponta inicial para uma transformação eficaz na fabricação e tratamento de novos produtos. E, em práticas pedagógicas, pensar essas questões e tentar desenvolver propostas de trabalho utilizando os resíduos têxteis, por exemplo, podem ajudar na conscientização de alunos e profissionais que têm buscado melhorar os conhecimentos sobre outras formas criativas de reutilização desse tipo de material. Portanto, segundo, Ultramar (2003, p. 10):

Desenvolvimento tem uma condição de progresso, de industrialização, de consumo e domínio técnico e científico sobre a natureza; sustentável significa manter-se em equilíbrio. [...] aceita-se o paradoxo de considerar viável o longo caminho do desenvolvimento, buscando-se logo o que talvez nunca possa ser obtido (ULTRAMARI, 2003, p. 10).

O que temos encontrado nos últimos tempos é uma busca e conscientização cada vez mais crescente e que tem sido trabalhada em larga escala, tanto dentro das indústrias, escolas quanto em grupos de indivíduos independentes. Nesse projeto, esse assunto é fundamental, pois o resíduo têxtil sólido oriundo da indústria de confecção é a matéria-prima fundamental para o desenvolvimento das atividades dentro das escolas envolvidas. Dentro dessa estrutura, com o aproveitamento adequado desse material, é possível mostrar que com pequenos retalhos ou aviamentos antigos, objetos originais podem ser confeccionados e colocados novamente no mercado para uma comercialização justa e economicamente viável, ampliando a renda familiar, gerando novas possibilidades de trabalho e expandindo a cultura da economia criativa. Abaixo, outras duas imagens de oficinas realizadas - uma com reaproveitamento de resíduos têxteis, na Escola Estadual Colina Azul/Aparecida de Goiânia/GO, com alunos de 12 a 17 anos de idade, e a outra na Escola Municipal Bom Jesus/Goiânia, com alunos de 05 a 10 anos de idade.



Figura 3 - Oficina de desenvolvimento de chaveiro com resíduos têxteis. Escola Colina Azul
Fonte: <<https://modanaescolaufg.wordpress.com/>>. Acesso em: 27 abr. 2015, às 14:02



**Figura 4 - Oficina para 50 crianças sobre reaproveitamento de resíduos têxteis.
Escola Municipal Bom Jesus/Goiânia – auditório da escola
Fonte: <<https://modanaescolaufg.wordpress.com/>> Acesso em: 27 abr. 2015, às 14:02.**

3.2 EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA

Experimentar faz parte de um conjunto de possibilidades que exige do corpo, da mente e de todos os órgãos do sentido, uma sensibilidade “inusitada às qualidades das coisas”, apropriando-se da fala de Dewey (2010), para desenrolar-se dentro de um sistema de criação que se manifesta em diversos estados e de maneira peculiar na materialização das ideias. A experiência é uma palavra que converte sentimentos numa relação íntima com nossa cotidianidade.

As subjetivações advindas de experiências diversas e de lugares inúmeros congregam entre si, possibilidades que entrelaçam momentos muito peculiares dentro de um foco estabelecido para o alcance do algo idealizado. Portanto, no projeto Moda na Escola entende-se que essa experiência artística faz parte de um processo de construção criativa e potencialmente educativa, pois estabelece com os sujeitos envolvidos uma liberdade em observar e, ao mesmo tempo materializar subjetivações em objetos para ocuparem o cotidiano. Abaixo, outra imagem da oficina realizada na Escola Colina Azul/GO – desenvolvimento da técnica do stêncil – impressão com spray.



Figura 5. Grupo de alunos da Escola Estadual Colina Azul/Aparecida de Goiânia/GO, com as tutoras do curso do curso de Design de Moda/UFG.
Fonte: <<https://modanaescolaufg.wordpress.com/>>. Acesso em 27 abr. 2015, às 14:02

4 MODA

A moda é um termo notoriamente complexo para ser explicado ou definido. No entanto, ela congrega aspectos múltiplos e se manifesta de diversas formas e, em inúmeras ocasiões. Podemos entendê-la como sendo um sistema de produção de ideias que se aplicam a muitos elementos da sociedade, inclusive o vestuário. E, nesse sentido, é um fenômeno social que, em períodos muito curtos, promove mudanças rápidas ditadas por puro egocentrismo, dentro do que autores como (LIPOVETSKY, 2004; SIMMEL, 2008) definem como sendo muito específicos e díspares entre culturas e sociedades.

Outros autores, como Barthes, (2009) consideram um sistema de produção cultural, em que a roupa é a sua base material capaz de promover manifestações diversificadas de estilos, de gostos e de períodos. Essa ideia pode solidificar-se em uma interpretação simples do que seria a produção de objetos para adornos que seguem gostos específicos e levam em conta conjunto de regras estabelecidas por um grupo ou não. Questionadora, ambígua e flutuante, a moda é uma condicionante cultural que se manifesta nos mais diversos espaços e momentos. Por isso, é um dos segmentos da economia criativa que fortalece esse projeto,

e já vem promovendo um trabalho colaborativo eficaz e potencialmente instigante para a geração tanto de novas práticas pedagógicas quanto para geração de inovação.

5 DESIGN

A palavra design teve o seu primeiro registro histórico ainda no século XVI, no dicionário *Oxford English Dictionary*, conceituando-a como “um plano ou esboço concebido por um homem para algo que se deseja realizar” ou “o primeiro esboço desenhado para uma obra de arte” ou ainda como “um objeto de arte aplicada, necessário para a execução de uma obra”. No entanto, o design como atividade projetual, como processo de transformação dos objetos para o espaço ocupado, fortifica-se de fato após a primeira revolução industrial, servindo às demandas concretas do desenvolvimento da economia capitalista do século XIX. A partir daí, passou-se a ampliar a sua complexidade, principalmente pela crescente elaboração de novas informações relacionadas aos novos tempos e aos atributos intangíveis dos bens de produção industrial.

Segundo, Flusser (2007), o design, tanto substantivo quanto verbo, significa não apenas projetar, elaborar, formular sob um problema em questão, mas simular algo que possa constituir outras possibilidades de materialização das ideias. É um emaranhado de relações constituídas de seu repertório cotidiano, permitindo uma abertura dialógica entre indivíduos e o espaço ocupado ou criado por outro sujeito. Portanto, nesse projeto é mais um segmento da economia criativa que alicerça as práticas de trabalho propostas, para o desenvolvimento de atividades que possam gerar novas possibilidades inovadoras de criação de produtos e processos.

6 DESIGN DE SUPERFÍCIE

“O Design de Superfície abrange o Design Têxtil, o de papéis, o cerâmico, o de plásticos, de emborrachados, desenhos e/ou cores sobre utilitários (por exemplo, louça). Também pode ser um precioso complemento ao Design Gráfico quando participa de uma ilustração, ou como fundo de uma peça gráfica, ou em web design” (RUBIM, 2005, p. 22).

Vivemos em um mundo onde a busca por novidades é primordial. Os objetos, dentro desse contexto, são elementos cotidianos que, tanto simbólicos quanto utilitários, nos permitem experimentar novas possibilidades. “[...] Portanto é o desejo (“querer”), e não a necessidade (“precisar”) que gera as forças que encontramos hoje de aquisição e criação. Hoje, grande parte desse design é impulsionada pelo desejo [...]” (ASHBY, 2011, p. 09). Nesse campo, onde não há limite de construção de formas e estruturas, adentramos uma produção em que estética, do grego *aesthesis*, unida à sinestesia que é a combinação de sentidos, promove uma produção criativa, cria novas oportunidades de projeto, onde, ainda segundo o autor, promove a singularidade do objeto desenvolvido.

Portanto, todas as áreas já citadas, unidas no desenvolvimento de uma rede de conhecimento interdisciplinar, corroboram para a concretização de superfícies diversas e multifacetadas dentro de um conjunto de possibilidades criativas advindas de conhecimentos específicos e locais. De fato, proporcionando outras maneiras de formação crítica e criativa entre sujeitos, sociedade, indústria, economia e cultura, esse projeto pega da área do design de superfície, outros conhecimentos que ampliam as possibilidades de trabalho técnico que poderão tangenciar o inovador e o economicamente sustentável, solidário e justo.

7 INDÚSTRIA DE CONFECÇÃO NO ESTADO DE GOIÁS

A confecção do vestuário foi, por um longo período histórico, culturalmente relacionado às atividades domésticas femininas e que, principalmente no Brasil, demorou a se industrializar, ocorrendo, somente no final do século XX um avanço mais expressivo. E, ainda, relacionando esse processo com a tradição histórica de Goiás, que carrega em seus códigos sócio-culturais os traços do paternalismo e das práticas oligárquicas oriundas da cultura rural, é possível compreender o cenário que hoje se configura no parque industrial da confecção goiana no que diz respeito à formação de mão de obra. Já que boa parte das empresas goianas teve suas origens a partir da iniciativa de mulheres que encontraram nesta atividade a oportunidade de uma renda familiar alternativa e não prioritária.

O outro aspecto cultural, não menos relevante, é a tradição do comércio informal produzido pelas grandes feiras livres da cidade de Goiânia como a Feira Hippie, a Feira da Lua, a Feira do Sol, entre outras. Este comércio hoje atrai um grande número de compradores de toda parte do país, e apesar de promover uma grande movimentação econômica, não é possível mensurar a totalidade dos impactos desta atividade na economia justamente por tratar-se de uma prática informal, ou seja, não há registros legais nem da produção nem da comercialização.

As duas formas de produção do vestuário mencionadas, seja a empresa familiar, seja a produção das feiras, devido aos seus formatos de origem e tradição cultural, não propiciam o fomento da industrialização do setor. Na verdade, ao contrário disso, o que há é uma tentativa de adiar a industrialização, tendo em vista, os altos custos de investimento que este processo demanda. Ou seja, sem a industrialização não há também, a profissionalização adequada cuja própria dinâmica de mercado força a acontecer. Contudo, mesmo inserida nesse contexto, a região tem se mostrado com um grande potencial fabril. A cidade de Goiânia e entorno, como Trindade, Jaraguá, Nerópolis entre outros lugares sempre se destacaram pela produção de vestuário intensa, sendo o forte as peças confeccionadas em tecidos denim e em malha.

Segundo dados do ano de 2011, fornecidos pela Secretaria de Estado de Gestão e Planejamento há estimativas de que o seu Produto Interno Bruto (PIB) deve superar os R\$ 100 bilhões de reais nos próximos anos. Considerando as possibilidades de crescimento que surgirão diante dessa ampliação, podemos compreender que o mercado industrial no Estado alcançará potenciais resultados. Algo que demandará por investimentos em pesquisa para inovação, ampliação dos parques industriais e grupos de pessoas cada vez mais capacitadas.

Desse modo, para contextualizarmos melhor alguns aspectos referentes à produção industrial de vestuário e emprego no Estado de Goiás, colocamos abaixo, algumas tabelas que demonstram os dados elaborados pela SEPLAN/GO – Secretaria de Estado de Gestão e Planejamento do Estado de Goiás no documento intitulado **Goiás em Dados 2011**.

Tabela 1 - ESTADO DE GOIÁS. Número e Gênero de estabelecimentos industriais cadastrados na Secretaria da Fazenda – posição: jun/05 jun/06 jun/07 jun 09 ago/2010 e ago/2011.

Especificação	2005	2006	2007	2009	2010	2011
Têxtil	98	97	97	125	110	99
Vestuário, calçados e artefatos de tecido	3693	3590	3825	4130	3581	3148

Fonte: Disponível em: <<http://www.seplan.go.gov.br/sepin/down/godados2011.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2013, às 14:20.

O mercado de moda goiana tem comprovado, ao longo da história, sua vocação para a produção do vestuário e embora ainda sejam grandes os desafios no que diz respeito aos aspectos culturais e conjunturais o segmento de produção vem resistindo a todas as crises econômicas e crescendo. Este crescimento no setor só tende a comprovar que o mercado goiano tem consistência e potencial para superar o status de pólo fabril, passando a ser também, um grande pólo de moda. Conclui-se que a despeito de todos os desafios que o profissional de design de moda enfrenta no caminho para valorização de sua profissão é possível vislumbrar um futuro promissor para essa atividade. Pois, a indústria continua crescendo e a própria concorrência de mercado forçará a oferta de produtos com maior valor agregado como diferencial competitivo. Nesse contexto, projetos como o Moda na Escola que tentam aproximar essas especificidades de outras realidades, como é o caso das escolas, podemos ter maior conscientização no desenvolvimento de novas atividades na geração de renda e do próprio desenvolvimento sustentável, criativo e inovador. Um trabalho potencialmente ancorado na tríade: conhecimento – cultura – educação.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nessa atmosfera, é possível observar que o projeto tem alcançado alguns resultados satisfatórios, além de promover uma colaboração efetiva entre os envolvidos alunos das graduações da UFG, alunos das escolas, professores, pesquisadores, comunidade em geral e indústrias de confecção. Tudo dentro de uma cadeia de socialização de experiências diversas e saberes que estruturam um conhecimento multifacetado.

Portanto, pessoas e cidades ganham quando há a preocupação em construir um espaço de diálogo e produção de outras possibilidades culturais e de aprendizado envolvendo sociedade, universidade e indústria como é o caso desse projeto.

Dessa forma, a economia criativa se destaca e promove uma abertura às produções inovadoras cujo maior aspecto se potencializa com a criatividade trabalhada através da coletividade. Nesse projeto, estamos desenvolvendo uma estrutura de trabalho sustentável e que priorize o coletivo e todas as suas possibilidades potenciais de produção cultural e econômica. E, hoje, de certa maneira, não pensar em um trabalho colaborativo é estar contra uma forte vertente internacionalmente praticada; e o Brasil possui potencial sustentável e criativo para a ampliação de ações que priorizem o conjunto de sujeitos para a concretização de ideias inovadoras e fomentadoras de uma economia mais inteligente e igual.

A base teórica e metodológica para a organização regional e institucional desse tipo de atividade define esse conjunto de estrutura de trabalho e formação como prática acadêmica que interliga a Universidade nas suas atividades de ensino, de extensão e de pesquisa, com as demandas da maioria da população. Isso possibilita a formação do profissional cidadão e se credencia, cada vez mais, junto à sociedade como espaço privilegiado de produção do conhecimento significativo para a superação das desigualdades sociais existentes.

REFERÊNCIAS

ASHBY, M.; JOHNSON; K. **Materiais e Design**: a arte e a ciência da seleção de materiais no design de produto. 2 ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

BARTHES, Roland. **Sistema da Moda**; tradução Ivone Castilho Benedetti. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2009.

CHARLIER, Évelyne. Formar professores profissionais para uma formação contínua articulada à prática. IN: PAQUAY, Léopold; PERRENOUD, Philippe; ALTET, Marguerite; CHARLIER, Évelyne (Org). **Formando Professores profissionais: quais estratégias? Quais competências?**; tradução Fátima Murad e Eunice Gruman. – 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**; Rafael Cardoso (Org.); tradução Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. **Tempos Hipermodernos**; tradução Mário Vilela. São Paulo: Editora Bacarolla, 2004.

RUBIM, Antônio Albino Canelas. Políticas Culturais e Novos Desafios. **MATRIZES**, a. 2, n. 2, 2009.

SALLES, Cecília Almeida. **Crítica Genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística**. 3 ed. São Paulo: EDUC, 2008.

SIMMEL, Georg. **Filosofia da Moda e Outros Escritos**; tradução de Arthur Morão. 1 ed. Editora Contraponto: SP. 2008.

ULTRAMARI, Clovis. A respeito do conceito de sustentabilidade. In: **Concurso de Monografias Premiadas**, 4. Curitiba: Ipardes/IEL-PR, 2003, p. 2-22.