



(RE)SIGNIFICANDO OS TÊXTEIS: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA SUSTENTÁVEL

Danielle de Oliveira Cardoso Joia
<http://lattes.cnpq.br/4169260007706705>

RESUMO

Este trabalho apresenta a construção do e-book (Re)significando os Têxteis, concebido como ferramenta pedagógica voltada à criação de figurinos sustentáveis por meio da ressignificação de materiais. Fundamentado na ensinagem (Anastasiou, 2002), na educação crítica (Saviani, 2007; Gramsci, 1968) e nas poéticas têxteis (Abrantes, 2017), o estudo articula teoria e prática, integrando experimentações têxteis e reflexões sobre sustentabilidade. A metodologia qualitativa aplicada inclui atividades práticas, registros fotográficos e análise teórica, culminando na elaboração de um e-book acessível, modular e visual. O produto atende às demandas de alunos em contextos de vulnerabilidade, ampliando possibilidades de formação técnica, criação artística e autonomia.

Palavras-chave: Figurino. Ressignificação. Sustentabilidade. Ensino técnico. Têxteis.

1 INTRODUÇÃO

A pesquisa apresenta a proposta de criação do e-book (Re)significando os Têxteis, resultado de quase duas décadas de atuação prática e acadêmica no campo do figurino e da ressignificação têxtil. O trabalho se fundamenta em metodologias pedagógicas inclusivas e sustentáveis, articulando teoria e prática conforme discutem Anastasiou (2002), Saviani (2007) e Gramsci (1968). O objetivo geral consiste em desenvolver material didático acessível, adequado ao ensino técnico e profissionalizante, que auxilie estudantes na criação de figurinos sustentáveis por meio da experimentação têxtil.

Durante o mestrado, iniciou-se a produção de um e-book com base nas oficinas de têxteis ministradas por Samuel Abrantes na UFRJ, complementadas pela experiência docente na graduação em Figurino e Carnaval da UVA. O material nasceu como anexo à dissertação, mas tornou-se evidente a necessidade de ampliá-lo para contemplar públicos variados — estudantes, autodidatas, profissionais e pesquisadores. Assim, o e-book (Re)significando os Têxteis foi concebido como ferramenta pedagógica acessível, sustentável e inclusiva.

A proposta surge em resposta às demandas da Educação Profissional e Tecnológica, que requer materiais didáticos alinhados à realidade dos alunos, especialmente os de regiões periféricas. O formato digital reduz custos, permite acesso remoto e facilita personalização do conteúdo. O trabalho valoriza a experimentação, a autonomia criativa, o reaproveitamento de materiais e o desenvolvimento de um olhar atento às relações entre arte, cultura e sociedade.

2 DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento da pesquisa apoia-se em autores que discutem interdisciplinaridade, inovação e sustentabilidade no ensino técnico, como Silva et al. (2018), Rodrigues et al. (2008) e Abrantes (2017). A metodologia envolve atividades práticas de manipulação têxtil, criação de superfícies alternativas e registro dos processos criativos. A fundamentação destaca a importância da pedagogia de projetos e da experimentação como método de aprendizagem ativa.

O e-book organiza conteúdos em fichas modulares, permitindo impressão seletiva e adaptação às necessidades dos alunos. Inclui técnicas como tingimentos naturais, tramas manuais, envelhecimento de tecidos, capitoné, falso Richelieu e criação de texturas com materiais alternativos. A estrutura gráfica segue recomendações de Lima (2016), priorizando acessibilidade e clareza visual.

2.1 Fundamentação Teórica

A fundamentação integra autores que dialogam com educação, sustentabilidade, arte e trabalho. Saviani (2007) e Gramsci (1968) refletem sobre a educação como prática social, crítica e transformadora, sendo essencial na inclusão de grupos vulneráveis. Anastasiou (2002) enfatiza a ensinagem como processo dialético entre professor e aluno, baseando práticas pedagógicas que articulam teoria e prática.

Abrantes (2017) contribui ao discutir poéticas têxteis, figurino e experimentação como fundamentos para criação artística. Silva et al. (2018) tratam da transdisciplinaridade como eixo para conectar saberes, enquanto Rodrigues et al. (2008) defendem a pedagogia de projetos como estratégia pedagógica efetiva na formação técnica. A construção de materiais didáticos acessíveis segue orientações de Lima (2016), que destaca clareza, organização e funcionalidade.

A abordagem também dialoga com questões ecológicas. A sustentabilidade surge como premissa ética, integrando práticas de reaproveitamento e respeito ambiental. O uso de materiais alternativos promove consciência crítica sobre consumo e descarte na moda.

2.2 Objetivo Geral

Criar um e-book didático que sistematize técnicas de transformação de materiais têxteis, incentivando a criação de figurinos sustentáveis e ampliando o acesso ao conhecimento técnico e artístico no ensino profissional e tecnológico.

2.3 Objetivos Específicos

- Aproximar teoria e prática no ensino de figurino sustentável.
- Desenvolver autonomia criativa por meio da experimentação têxtil.
- Promover o uso de materiais recicláveis e de baixo custo.
- Incentivar a interdisciplinaridade e a construção de narrativas visuais.
- Expandir possibilidades profissionais e geração de renda.
- Fornecer um material inclusivo, digital e adaptável.



- Estimular reflexão crítica sobre sustentabilidade e consumo.
- Articular a pedagogia de projetos à prática artística.

2.4 Justificativa

O e-book proposto busca romper barreiras estruturais presentes na educação brasileira. Considerando o cenário desigual apontado por Saviani (2007) e Frigotto (2009), o material oferece uma alternativa acessível para estudantes que carecem de recursos. Além de apresentar técnicas de baixo custo, promove autonomia e possibilidade de empreendedorismo.

Estudos anteriores no SIEEG já evidenciam a relevância da ressignificação têxtil como prática educativa (ALMEIDA; FARIAS, 2024), reforçando o alinhamento entre inovação pedagógica e sustentabilidade.

Pedagogicamente, apoia-se na ensinagem (Anastasiou, 2002) e na pedagogia de projetos (Rodrigues et al., 2008), priorizando participação ativa e integração entre teoria e prática. A interdisciplinaridade, segundo Silva et al. (2018), fortalece o aprendizado, articulando artes visuais, moda, cultura e sustentabilidade.

O upcycling têxtil, além de técnica, é posicionamento ético. Abrantes (2017) destaca a importância da experimentação e da construção de sentidos na criação de figurinos. O e-book também atende às demandas contemporâneas por recursos digitais sustentáveis, sem deixar de considerar o acesso desigual à tecnologia.

2.5 Metodologia

A pesquisa é qualitativa e aplicada, articulando estudo teórico, experimentação prática e construção de produto educacional. Seguindo princípios da ensinagem (Anastasiou, 2002), as atividades envolveram criação de superfícies têxteis, registros fotográficos e análises reflexivas. A abordagem transdisciplinar permitiu integrar artes, educação e sustentabilidade, conforme Silva et al. (2018).

As atividades foram desenvolvidas em contexto híbrido, com aulas remotas e um encontro presencial para consolidação das práticas. O e-book representa a síntese metodológica, reunindo instruções visuais, técnicas e padronizações de design baseadas nas propostas de Lima (2016). O formato digital reforça o compromisso com sustentabilidade e inclusão.

2.6 Desenvolvimento do E-Book

O livro, em formato de E-book se deve a uma questão de sustentabilidade – para que seu alcance não excluísse leitores que vivem em áreas remotas e para que alunos, caso queiram desenvolver algum produto no futuro, possam lembrar das técnicas que aprenderam durante a disciplina ministrada de seus respectivos cursos.

Com seu design de páginas feito em forma de fichas, ele garante a impressão apenas de um determinado conteúdo, diminuindo o gasto de papel e de tinta. Nele, caso algum aluno queira confeccionar seu figurino, também consta o passo-a-passo para uma reprodução das peças ressignificadas.

O uso da técnica da colagem como a ideia de criar um quadro de referências, sobre as características físicas, psicológicas e materiais do figurino, fazem com que esse conflito requeira uma leitura. Então essa colagem deixa de ser um quadro, uma obra de arte tradicional, que tenha um aspecto contemplativo. Ela passa a convocar o observador (diretores, atores, cenógrafos e profissionais da cena) para um esforço de entendimento destes elementos contidos neste quadro.

Ao manipular texturas, cores e materiais diversos estabelece uma estratégia de jogo incerta e secreta como uma pulsação que revela a capacidade de se apropriar de uma ideia real em seu cortejo de possibilidades de conceitos e de sentidos. A construção dessas formas e dessas texturas se dá por uma prática de experimentações dos materiais e um exercício de debruçamento e distanciamento desses experimentos, desses objetos. Estes processos, de observação dos objetos à nossa volta, criam um aprimoramento do olhar no sentido de abstração de linhas, cores e adequação destas aos figurinos desenhados. A experimentação é pelo desejo de renovação dos sentidos manipulados nos trajes de cena é uma dialética dos figurinos e se manifestam em releituras do processo de criação teatral. A preocupação com a elaboração de formas, cores, texturas e sutilezas das composições em artes cênicas é um exercício de construção do olhar diferenciado pelo entendimento do efêmero no ato de criar e na visualidade plástica dos espetáculos teatrais. (ABRANTES, 2017, p.17).

A intenção desse produto artístico é a de que o E-book seja um manual didático para alunos artistas e artesãos que queiram desenvolver sua artesanaria com a produção de novas técnicas. Ele também serve para os profissionais inseridos na cena teatral, performática ou na dança – profissionais que não tenham condições de contratar um figurinista para execução de seus figurinos, que não possuam contato com a teoria da criação de um figurino, que morem em regiões remotas, que possuam poucos recursos de materiais ou que precisem desse I para finalização de sua linguagem cênica.

A educação inclusiva no Brasil se desenvolve em um contexto permeado por desigualdades estruturais que limitam o acesso ao conhecimento, especialmente entre populações economicamente vulneráveis e habitantes de regiões remotas. Saviani (2007) explica que a dualidade histórica do sistema educacional brasileiro aprofunda essas disparidades, produzindo exclusões persistentes. Gramsci (1968), ao tratar da função social da educação, aponta que os processos formativos devem possibilitar que o indivíduo compreenda e transforme a sua realidade. Nesse cenário, os e-books tornam-se instrumentos fundamentais para ampliar o acesso ao conhecimento, uma vez que permitem a circulação de conteúdos pedagógicos sem depender da distribuição física de materiais impressos. Além disso, contribuem para uma prática educacional sustentável, reduzindo o uso de papel e incentivando o reaproveitamento de recursos no processo formativo. Abrantes (2017) reforça que a sustentabilidade, ao dialogar com as artes e o fazer manual, promove uma relação consciente entre criação, materialidade e responsabilidade ambiental.

As metodologias pedagógicas que fundamentam a criação de materiais didáticos precisam ser capazes de promover o protagonismo discente e estimular a autonomia intelectual. Anastasiou (2002) apresenta o conceito de “ensinagem” como um processo que articula ensino e aprendizagem em uma relação dialógica, na qual o professor atua como



mediador e o aluno constrói sentidos a partir de sua participação ativa. Rodrigues et al. (2008) destacam a importância da pedagogia de projetos, que integra teoria e prática, favorecendo a experimentação e a resolução de problemas reais – estratégia essencial no ensino de figurinos sustentáveis. Silva et al. (2018) acrescentam que a transdisciplinaridade amplia a compreensão dos fenômenos ao conectar diferentes campos do saber, tornando o aprendizado mais significativo. Essa perspectiva é especialmente relevante em cursos que lidam com criação artística, pois possibilita que os estudantes compreendam a complexidade do fazer manual, dos materiais têxteis e dos processos criativos envolvidos.

A inovação no ensino técnico e profissional vai além da simples incorporação de tecnologias digitais. Segundo Picanço (2018), a inovação educacional se concretiza quando novas práticas e conhecimentos são apropriados pelos alunos de forma crítica, permitindo-lhes criar soluções socialmente relevantes. No campo das artes e do figurino, esse processo implica articular técnicas tradicionais com metodologias contemporâneas, como o uso de ferramentas digitais, a experimentação de materiais alternativos e a resignificação de peças de vestuário. Gramsci (1968) já apontava que a educação deve dialogar com as demandas de sua época; assim, os e-books adaptados para dispositivos móveis e estruturados em linguagem visual tornam-se recursos pedagógicos que ampliam as possibilidades de acesso ao conhecimento, sobretudo para alunos com acesso limitado à tecnologia ou recursos financeiros.

2.7 A Construção de Materiais Didáticos Inclusivos: Reflexões Pedagógicas e Metodológicas para a Produção de e-Books Educativos

A educação no Brasil enfrenta desigualdades estruturais que historicamente reforçam barreiras no acesso ao conhecimento, sobretudo para populações de baixa renda e residentes em áreas remotas. Como apontado por Saviani (2007) e Frigotto (2009), essas disparidades estão enraizadas na dualidade do sistema educacional. Diante desse cenário, os e-books emergem como uma alternativa promissora para democratizar a educação, oferecendo recursos didáticos acessíveis e adaptáveis às demandas locais. Este artigo analisa os fundamentos pedagógicos e metodológicos para a criação de e-books educativos voltados à inclusão, destacando a importância de estratégias integradoras e contextualizadas.

Os e-books devem ser desenvolvidos com base no princípio do trabalho como eixo educativo, conforme proposto por Saviani (2007). Este princípio, que associa o trabalho à essência da condição humana, sugere que os materiais didáticos devem promover a articulação entre experiências práticas e saberes teóricos, contribuindo para uma formação integral. Assim, os e-books precisam ir além de conteúdos fragmentados, incorporando elementos que permitam aos estudantes compreenderem e interagirem com o mundo de forma significativa, integrando conhecimentos técnicos e culturais.

Gramsci (1968) enfatiza que a educação é uma ferramenta para moldar indivíduos em sintonia com sua época. Nesse sentido, o planejamento de e-books deve contemplar dimensões fundamentais como o trabalho, a ciência e a cultura, oferecendo uma formação que supere a tradicional segmentação do conhecimento voltada exclusivamente para o mercado de trabalho. Ramos (2013) também sublinha que a integração entre educação básica e profissional é essencial para criar uma experiência educativa significativa, adaptada às realidades sociais dos estudantes.



Para alcançar a eficácia desejada, os e-books devem ser concebidos como instrumentos interativos e multimodais, que não apenas transmitam informações, mas também engajem os alunos em seu processo de aprendizagem. Ramos (2013) ressalta a importância de alinhar conteúdos educacionais à realidade concreta dos estudantes, considerando limitações como o acesso restrito à tecnologia e a precariedade de infraestrutura. Elementos como vídeos, exercícios interativos e referências adicionais devem ser incorporados para estimular a participação ativa e promover a autonomia.

Entretanto, o desenvolvimento de materiais digitais voltados às populações vulneráveis enfrenta desafios consideráveis. Frigotto, Ciavatta e Ramos (2005) apontam que problemas relacionados à acessibilidade tecnológica e à falta de recursos nas escolas dificultam a implementação de soluções inclusivas. Para superar essas dificuldades, é essencial estabelecer parcerias entre comunidades escolares, instituições educacionais e gestores, bem como adotar plataformas e ferramentas tecnológicas acessíveis.

Além das questões técnicas, a produção de e-books deve ser guiada por um compromisso ético e político com a redução das desigualdades sociais. Conforme Ramos (2013), uma formação que integre saberes gerais e específicos é crucial para capacitar jovens e adultos para a vida produtiva com dignidade. Essa perspectiva ética reforça a necessidade de uma abordagem pedagógica que vise não apenas a inserção no mercado de trabalho, mas também a emancipação e o fortalecimento da cidadania.

A construção de e-books educativos demanda um olhar atento à articulação entre ciência, trabalho e cultura, promovendo uma educação que forme indivíduos capazes de compreender e transformar a sociedade. Sob essa ótica, Gramsci (1968) argumenta que a educação deve ser um instrumento para a construção de um mundo mais igualitário. Dessa forma, e-books, quando concebidos de maneira estratégica e inclusiva, podem se tornar ferramentas fundamentais para superar as barreiras educacionais e oferecer oportunidades de aprendizagem que promovam o desenvolvimento integral de populações em contextos de vulnerabilidade.

2.8 Elaboração do Produto

O E-Book deve apresentar o passo a passo do processo de transformação de peças de vestuário, destinadas ao descarte, em peças propensas para o uso no dia a dia ou figurinos para alguma especificidade cênica. Seu conteúdo deve apresentar estudos sobre tecidos, tipos de entrelaçamentos de fios, tingimentos e beneficiamentos de materiais têxteis; Capacitando o aluno a criar possibilidades de superfícies têxteis alternativas, com operacionalidade, no contexto de um projeto artístico, têxteis alternativas, com operacionalidade, no contexto de um projeto artístico, dos materiais usados em cada projeto.

Uma série de normas e padronagens devem ser utilizadas na criação de conteúdos digitais, páginas, apostilas ou E-book para facilitar a assimilação do conteúdo por parte do público leitor: a padronização das páginas, a unidade dos títulos e subtítulos, a escolha das fontes e o tamanho delas (para contemplar a leitura do leitor que possui apenas o celular para estudo e leitura), o formato horizontal para um conteúdo com muitas imagens e outras padronagens que foram utilizadas para um resultado assertivo na entrega desse conteúdo.



Figura 1 – Registro fotográfico de uma peça de roupa o figurino ressignificado



Fonte: imagens do acervo da autora

Primeiramente, deverá ser feita uma separação de peças para serem nas experimentações das técnicas de beneficiamento de têxteis. Como metodologia do trabalho realizaremos experimentos, atividades escritas, leitura orientada de textos selecionados, trabalhos de experiências individuais, pesquisas de aprofundamento, análise de vídeos e atividades artísticas práticas.

Registros fotográficos de todo o processo de ressignificação das peças de roupa que, com o passo a passo de alteração dos figurinos, deverão ser feitos para a montagem da prancha. Elas serão a matéria prima para os elementos das pranchas de referência do passo a passo, feita nas colagens digitais do livro.

Figura 2 – Modelo da apresentação da prancha/ página do E-book.



Fonte: imagens do acervo da autora

Esse formato (e-book) também reforça a questão de sustentabilidade por conta da produção de um livro eletrônico, pois, ao ter acesso impresso a um determinado conteúdo, o aluno fará a impressão apenas da página do assunto escolhido, possibilitando que cada aluno/profissional monte o seu conteúdo específico, as técnicas que lhes são mais afins ou interessantes, retiradas de um conteúdo maior, que é o próprio E-book.

O livro deve promover uma aproximação entre o conteúdo e o leitor leigo de conhecimento artístico, ratificando que a experimentação do fazer é tão importante quanto o produto acabado. Serei a responsável pela autoria do conteúdo e, também, pelo design do E-Book, que será executado no programa Adobe Photoshop gratuito.

Os conteúdos abordados serão: As texturas, sua individualidade e subjetividade; As tramas com fitas e fios (Tricot Crochet, Macramé); Técnica do Capitonné; Envelhecimento de tecidos enterrados; Técnica das veladuras; Envelhecimento com soprador térmico; Envelhecimento com tingimentos naturais; Tingimento artesanal — técnica Tie Dye; Criação de superfícies têxteis com materiais alternativos (construção civil); Falso bordado Richelieu e estampas em relevo; Bordado e diversos pontos. O produto deve possuir qualidade para ser impresso em diferentes formatos (A3, A4, A5 ou ofício). A impressão facilita para os alunos que não tem acesso à internet ou à equipamentos tecnológicos o acesso às informações. As fontes, para buscar uma aproximação da leitura com pessoas de diferentes níveis de escolaridade, são mais rústicas e similares às fontes usadas em jornais.

O maior desafio desse produto será fazer o aluno vivenciar a experimentação, de forma remota; sem a possibilidade de “ver com as mãos”, que é tão importante para o artista visual. Mas ele também deve contribuir na formação de alunos nas diversas áreas das artes e cultura, do ponto de vista prático-teórico; Possibilitar que o aluno adquira uma visão ampla das artes, dentro de uma perspectiva contemporânea, a qual abrange uma maior interrelação das diversas culturas; Potencializar o aluno a desenvolver uma linguagem própria, com exercícios de construção de novos tecidos, superfícies e texturas para as artes visuais; implementando novos materiais e os relacionando com o projeto a ser executado; Expandir a criatividade e as possibilidades artísticas para que o aluno elabore novos produtos e amplie suas possibilidades de geração de renda.

3 CONCLUSÃO

O E-book reafirma o papel da educação profissional como espaço de produção de conhecimento relevante, situado e emancipador. O uso de um formato digital e modular, aliado à possibilidade de impressão seletiva, confere ao material adaptabilidade e sustentabilidade, reforçando sua aplicabilidade em diferentes contextos educacionais e artísticos.

Por fim, o produto alcança seu objetivo ao funcionar como um instrumento didático acessível e eficaz, ampliando horizontes criativos, gerando oportunidades de renda e promovendo a valorização do reuso e da cultura material local. Trata-se de um contributo significativo para a formação em artes, tanto no aspecto técnico quanto no ético e político, ao propor um fazer artístico enraizado na experimentação, na identidade e na transformação social.

REFERÊNCIAS

- ABRANTES, Samuel. **Itinerários da criação: abismo, dobra e figurino**. Rio de Janeiro: Boaz, 2017.
- ALMEIDA, C. S.; FARIAS, M. R. **Têxteis sustentáveis e práticas pedagógicas no ensino profissionalizante de Moda**. In: II SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, EMPREENDEDORISMO E GESTÃO DE PROJETOS – SIEEG, 2024, Rio de Janeiro. Anais [...]. Rio de Janeiro: IFRJ, 2024.
- ANASTASIOU, Lea das Graças Camargos. **A ensinagem como desafio à ação docente**. *Revista Pedagógica*, Chapecó, v. 4, n. 1, p. 66–77, 2002.
- FRIGOTTO, Gaudêncio; CIAVATTA, Maria; RAMOS, Marise. **Ensino médio integrado: concepções e contradições**. São Paulo: Cortez, 2005.
- GRAMSCI, Antonio. **Os intelectuais e a organização da cultura**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.
- LIMA, José Maximiliano Ximenes de. **Ensino de Artes Visuais na modalidade a distância: fundamentos dos objetos de aprendizagem e Artes Visuais**. Recife: Imprima, 2016.
- RODRIGUES, L. C. P.; ANJOS, M. B.; RÔÇAS, G. **Pedagogia de projetos: resultados de uma experiência**. *Ciências & Cognição*, v. 13, n. 1, p. 65–71, 2008.
- SAVIANI, Dermeval. **Trabalho e educação: fundamentos ontológicos e históricos**. *Revista Brasileira de Educação*, v. 12, n. 34, p. 152–180, 2007.
- SILVA, A. X.; CUSATI, I. C.; GUERRA, M. G. G. V. **Interdisciplinaridade e transdisciplinaridade: dos conhecimentos e suas histórias**. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, v. 13, n. 3, p. 979–996, 2018.