

O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NO CURSO DE DESIGN DE MODA

Use of Technological Resources in Education of Fashion Design

Teixeira, Camila; Especialista; Pontifícia Universidade Católica do Paraná,
teixeira.camila@pucpr.br
Grupo de Pesquisa PRAPETEC do PPGE da PUCPR

Resumo

Este artigo busca descrever o uso da tecnologia pelos jovens nascidos na era digital e a importância de desenvolver oportunidades educacionais a esses jovens utilizando os recursos tecnológicos de modo crítico e criativo, a partir das experiências compartilhadas na disciplina de Produção e Direção de Moda I e Moulage Avançada.

Palavras-chave: Tecnologia. Ensino. Jovens Contemporâneos .

Abstract. This article seeks to describe the use of technology by young people born in the digital age and the importance of developing educational opportunities for these young people using the technological resources critically and creatively, from shared experiences in the disciplines of Fashion Production and Direction I and Moulage Advanced.

Keywords: Technology. Education. Young Contemporaries.

Introdução

Nas últimas décadas, a sociedade tem passado por uma intensa transformação, direcionando para um novo estilo de vida, de consumo da informação, de processos de colaboração e de uma nova maneira de vivenciar a construção do conhecimento. A sociedade está mudando na forma de se relacionar, na troca de informações e conseqüentemente na maneira de buscar conhecimento e aprendizagem (MORAN, 2000).

Essa transformação na sociedade deve-se ao uso e a expansão da tecnologia, que trouxe um novo cenário a ser refletido nas formas de ensinar e aprender, fazendo com que as instituições de ensino se aliem a essa nova estrutura de organização, dos movimentos sociais, das relações existentes e das oportunidades que as tecnologias subscrevem.

Nesta perspectiva Torres (2004, p. 24) afirma:

Tem-se então, como um dos principais desafios da Educação, o desenvolvimento de um modelo criativo, inovador, que responda à necessidade desta sociedade atual na qual o conhecimento envelhece aceleradamente e a produção e circulação de informações são cada vez maiores.

O impacto que a tecnologia trouxe para a visão tradicional do conhecimento é mais do que significativo, o uso de recursos tecnológicos em sala de aula pode apoiar o desenvolvimento de atividades colaborativas, do compartilhar, do comunicar, do trocar informações e do aprender de maneira mais ativa. Sendo assim, os docentes devem abrir-se rapidamente a toda e qualquer tecnologia que se possa utilizar para colaborar com os processos de ensino e aprendizagem do estudante nascido na era digital.

Palfrey e Gasser (2011, p. 277) afirmam que:

As escolas devem priorizar a descoberta de qual é a maneira correta de integrar a tecnologia no currículo para o nível de habilidade dos alunos. Essas abordagens devem procurar otimizar, no ambiente da sala de aula, o que sabemos que os Nativos Digitais estão fazendo na aprendizagem, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar formal.

Segundo Levy (2000) o crescimento do ciberespaço resulta de um movimento internacional de jovens ávidos para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas que as mídias clássicas propõem.

Esses jovens, ávidos para experimentar coletivamente, podem aprender desenvolvendo projetos digitais em equipe desde o mais simples até o altamente elaborado. As tecnologias digitais encorajam o trabalho em equipe (PALFREY e GASSER, 2011).

Diante desse contexto, a utilização de recursos digitais e tecnológicos vem sendo praticada nas disciplinas lecionadas pela autora deste artigo no ensino superior de Design de Moda. Com a inserção desses recursos nas disciplinas busca-se contribuir para a inovação no modo de ensino e aprendizagem utilizando-os como facilitadores da aprendizagem.

Dessa forma, este documento apresenta um relato de uma pesquisa ação, em que estudantes do curso de Design de Moda desenvolveram atividades utilizando recursos tecnológicos e mídias sociais, no intuito de ampliarem sua participação em suas experiências no processo de construção da aprendizagem.

Ao final, ressalta a importância de desenvolver oportunidades educacionais aos estudantes utilizando as novas tecnologias de modo inteligente, crítico e criativo.

Os Jovens Nascidos na Era Digital e a Utilização da Tecnologia

Os jovens nascidos na era digital são jovens que entendem muito mais de tecnologia do que qualquer geração anterior. Não conhecem a vida antes da internet, das redes sociais, dos smartphones, dos notebooks, dos iphones, dos ipads e dos e-books (VERAS, 2011).

Segundo Prensky (2001), essa geração gasta em média menos de 5.000 horas de suas vidas lendo, mas mais de 10.000 horas jogando jogos online e mais de 20.000 horas assistindo TV. Os jogos de computador, e-mail, internet, telefone celular e mensagens instantâneas são parte integrante de suas vidas. Hoje, considera-se que esses dados cresceram a favor das tecnologias digitais.

Veras (2011) salienta que essa geração é conectada à tecnologia como uma extensão de seu cérebro, que prefere receber informação de maneira

rápida e ágil, que interage com muitos ao mesmo tempo de maneira multitarefa e instantânea e que prefere trabalhar com imagens, som e vídeo, ao invés de texto.

Esse jovem digital, estuda, trabalha, escreve, interage um com o outro e processa informações fundamentalmente de maneiras diferentes aos seus antecessores. Ele lê blogs em vez de jornais, ele baixa música em vez de comprar cd, ele compartilha fotos em vez de revelar, ele se comunica por mensagem em vez de telefonar. Os principais aspectos de suas vidas são mediados pelas tecnologias digitais.

Morace (2009) em seu livro *Consumo Autoral* define dez núcleos geracionais, entre eles estão os Expo Teens. Os Expo Teens são adolescentes que se multiplicam no mundo, vivem a sua própria identidade, compreendem a exibição, mas também a exposição das tecnologias.

Não vivem sem seus celulares, constituem sua própria identidade pela oportunidade de acesso fácil. Apresentam alta competência tecnológica, experimentam, interagem e participam ativamente por meio das novas mídias (MORACE, 2009).

Em comum, essa juventude muda de um canal para o outro na televisão, vai da internet para o telefone, do telefone para o vídeo e retorna novamente à internet. Também troca de uma visão de mundo para outra, na vida. Em sua maioria, nunca conceberam o planeta sem computador, chats, telefone celular (VERAS, 2011).

É a partir da avaliação e da compreensão do perfil desta nova geração que deve ser enfatizado um ensino que seja dinâmico, criativo e inovador.

A utilização de recursos tecnológicos pelos alunos de Design de Moda em atividades do curso

Como citado anteriormente o uso dos recursos digitais e tecnológicos pelos jovens contemporâneos, estudantes universitários é algo que faz parte de seu dia a dia e de sua rotina. Para que o ensino e a dinâmica de aprendizagem se tornem mais atrativos e atendam as novas formas de pensamento e comportamento dos jovens contemporâneos algumas atividades estão sendo propostas no ensino de Design de Moda, com o intuito de desenvolver a

criatividade e o senso crítico por meio dos recursos tecnológicos (PUCPR, 2013), já que muitas são as contribuições destes recursos para o processo de ensino e aprendizagem, o desenvolvimento da autonomia do estudante universitário, e a importância de professores e estudantes estarem em um permanente processo de aprender a aprender.

Neste sentido, na disciplina de *Moulage* Avançada, foi proposta aos estudantes uma atividade com o uso das câmeras fotográficas dos celulares (PUCPR, 2013).

A disciplina *Moulage* Avançada na matriz curricular do curso está alocada no 2º período e apresenta como ementa: “Métodos da técnica da *moulage* avançada na confecção da roupa e sua importância para a montagem da peça” (PUCPR, 2013).

A disciplina de *Moulage* Avançada é uma disciplina prática, com 72 hrs/a, e a cada encontro os estudantes desenvolvem peças de roupas com a metodologia da *moulage*, na qual cada estudante tem um manequim próprio que irá desenvolver as peças de roupas sobre o manequim.

Estava sendo percebido por parte da docente o uso contínuo dos celulares no ambiente acadêmico, na sala de aula, em alguns momentos interferindo no desenvolvimento das atividades e no entendimento do conteúdo.

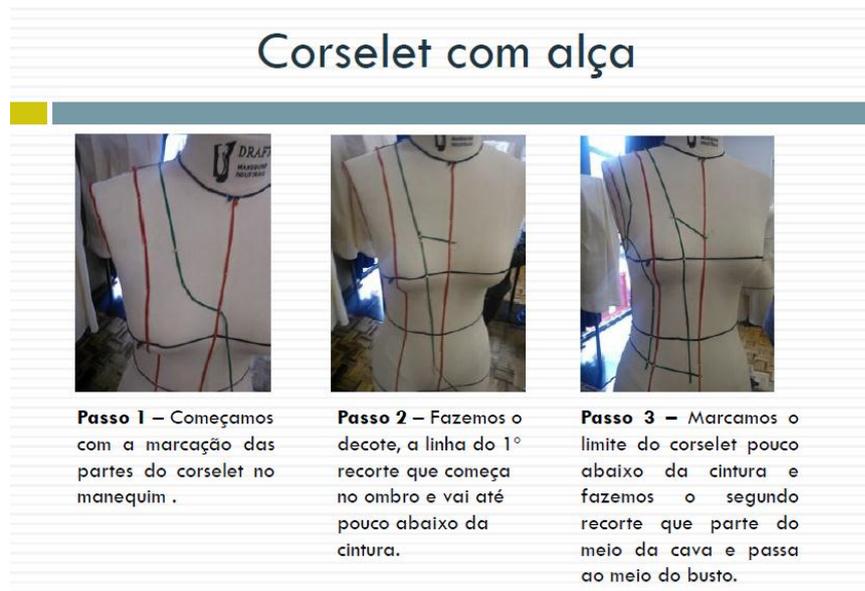
Com o intuito de aproximar os estudantes do processo de aprendizagem e criar uma relação de professor-estudante mais aberta e interativa, foi desenvolvida uma atividade que estivesse dentro do contexto dos universitários nascidos na era digital, a atividade de produção de material de estudo próprio com o uso do telefone celular.

A proposta do uso do telefone celular foi para o registro fotográfico para as fases desenvolvidas na concepção das peças. O estudante deveria registrar o processo de construção das peças por meio de um registro fotográfico realizado do celular e desenvolver um relatório para posteriormente postar a atividade no ambiente virtual de aprendizagem da Instituição, na sala da disciplina *Moulage* Avançada.

Conforme apresentado na Figura 01, a estudante realizou o registro fotográfico desde o início da concepção da peça do vestuário corselet com

alça. A cada etapa registrada por meio fotográfico a estudante desenvolvia um texto em um caderno para depois elaborar o material de estudo próprio e postar no ambiente virtual de aprendizagem.

Figura 01: Material desenvolvido pela estudante por meio de registro fotográfico na disciplina de Moulage Avançada, no curso de Design de Moda.



O registro fotográfico foi realizado nas aulas presenciais da disciplina *Moulage* Avançada, a elaboração do material de estudo próprio era realizado após as aulas. Os estudantes tinham que organizar as imagens, colocar em ordem de execução e explicar a etapa do processo, Figura 02 e 03.

Figura 02: Material didático desenvolvido pela estudante explicando a etapa do processo de construção de corselet com alça.

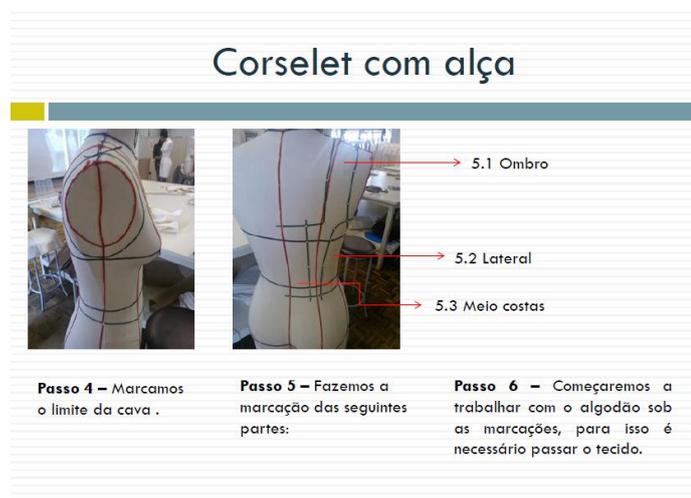


Figura 03: Material desenvolvido pela estudante explicando a etapa do processo de construção de corselet com alça.



Observações foram realizadas no decorrer dessas atividades na disciplina de *Moulage* Avançada, em que os estudantes preocupavam-se com a qualidade do que estava sendo desenvolvido em sala de aula, pois tinham o conhecimento que este material seria compartilhado entre os colegas no ambiente virtual de aprendizagem da Instituição.

Foi possível perceber por parte dos estudantes um envolvimento e uma motivação intensa, os discentes realizaram esta atividade de uma maneira mais criativa e com muita representatividade. Além disto, foi perceptível a importância da atividade realizada por parte da docente, pois esta percebeu que poderia rever seus métodos de ensino, desenvolvendo e elaborando mais atividades e também preparando conteúdo curricular com a utilização de recursos tecnológicos, pois os meios tecnológicos permitem uma nova forma de se expressar, contemplando a capacidade de aprender novas habilidades, de assimilar novos conceitos, de lidar com o inesperado, exercitando a criticidade e a criatividade.

Um outro experimento foi realizado na disciplina de Produção e Direção de Moda I. A disciplina de Produção e Direção de Moda I, acontece no 7º período do curso de Design de Moda e tem como ementa: “Conceitos

fundamentais. Desenvolvimento de atividade prática de criação e produção de moda, tendo como base a pesquisa de valores sociais, econômicos e culturais voltada à realidade local. Visão sistêmica da necessidade do mercado em projetar uma produção em desfiles, catálogos, outdoors e outros, com o intuito de emergir o conceito da coleção através de uma produção voltada ao propósito da marca” (PUCPR, 2010).

Na referida disciplina foi proposto aos estudantes o desenvolvimento de um desfile de moda e ou uma produção de moda para uma rede social escolhida pelos próprios estudantes.

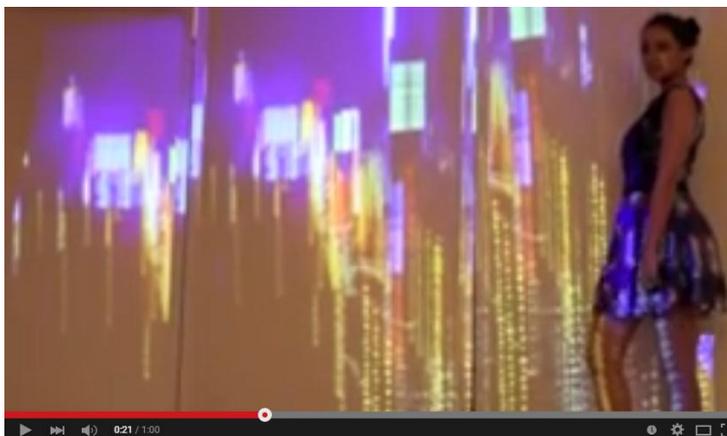
Para a produção ser desenvolvida a atividade deveria ser realizada em grupos de no máximo três estudantes. Uma das produções realizadas pelas estudantes utilizou a técnica de animação *stop motion* que utiliza como recurso a máquina de filmar, a máquina fotográfica e um computador. O resultado apresentado (Figura 04) foi além do esperado e motivou estudantes e colegas a desenvolverem projetos virtuais.

Figura 04: Produção de moda virtual desenvolvida com a técnica stopmotion e postado na mídia social vimeo (<http://vimeo.com/69133845>), 2013.



Uma outra técnica utilizada pelas estudantes com o uso de recursos tecnológicos foi a de video *mapping*, uma técnica que proporciona a criação de cenários utilizada por meio dos recursos tecnológicos. As imagens que são projetadas não se limitam a apenas uma tela, qualquer superfície pode ser projetada.

Figura 05: Produção de moda virtual desenvolvida com a técnica de Vídeo Mapping e postado na mídia social youtube (<http://www.youtube.com/watch?v=bt2FWjleatM>), 2013.



A utilização dos recursos tecnológicos nesta atividade gerou vários benefícios como a agilidade e a eficiência no processo de aprendizagem. As estudantes puderam perceber o resultado do projeto de maneira interativa e construtiva.

Discussão

Este jovem contemporâneo, que lê blogs em vez de jornais, que baixa música em vez de comprar cd, que compartilha fotos em vez de revelar, que se comunica por mensagem em vez de telefonar, não vai se entusiasmar com uma aula maçante e rotineira, sem interatividade.

O resultado obtido nesse experimento exploratório aponta que os docentes ao utilizarem os recursos tecnológicos como facilitadores da aprendizagem podem tornar as aulas mais atrativas e interessantes a estes jovens nascidos na era digital que vivenciam esta realidade.

O trabalho desenvolvido confirma a afirmação de Morace (2009) sobre esses jovens, que vivem uma maior autonomia, a oportunidade de acesso fácil e o uso massivo das novas mídias. As estudantes demonstraram que se responsabilizam pelos objetivos referentes a sua aprendizagem, se auto desenvolveram criando e desenvolvendo atividades com os recursos tecnológicos de maneira criativa e construtiva.

As atividades realizadas nas respectivas disciplinas, na qual os estudantes produziram material didático por meio de registros fotográficos e criaram vídeos utilizando técnicas digitais com instrumentos tecnológicos afirma o que Veras (2011) ressalta, que essa geração é conectada a tecnologia como uma extensão de seu cérebro, pois conseguiram pesquisar, selecionar e elaborar os projetos por meio de recursos tecnológicos de maneira crítica e criativa.

Vale ressaltar que tais recursos como *Stop Motion* e *Vídeo Mapping* não fazem parte do processo de ensino do referido curso, os estudantes buscaram tais técnicas com autonomia e curiosidade. No final das atividades, no final do semestre a docente das disciplinas obteve retorno dos estudantes que afirmaram preferir desenvolver projetos criativos, com imagens, vídeos e animações, ao invés de apenas com texto.

Considerações Finais

O uso dos recursos tecnológico nas disciplinas incentivou a participação colaborativa dos estudantes nas atividades acadêmicas e proporcionou benefícios na aprendizagem. Um dos principais benefícios foi o aumento do diálogo entre o professor e os estudantes e a comunicação fora do ambiente da sala de aula. Os recursos disponíveis no computador e na internet facilitam a interatividade.

Recursos tecnológicos são naturalmente muito atrativos aos jovens contemporâneos. Eles lhes permitem criar multimídia, editar filmes e criar imagens. Atividades como estas estimulam a participação dos estudantes no processo de construção do próprio conhecimento.

A tecnologia pode auxiliar no processo educativo e ao mesmo tempo pode facilitar a interação virtual contribuindo para que o estudante domine estas novas tecnologias e os recursos multimídias. Os estudantes aprenderão mais quando apresentarem mais interesse, e os recursos tecnológicos podem dar suporte aos docentes na motivação clara dos estudantes pelos conteúdos.

Referências

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MORACE, Francesco. Consumo Autoral. As gerações como empresas criativas. São Paulo: Estação das Letras e Cores Editora, 2009.

MORAN, José Manuel et al. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.

PALFREY, John. GASSER, Urs. Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Artmed, 2011.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. MCB University Press, Vol.9, N° 5, October 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

PUCPR. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Moda. 2010.

PUCPR. Projeto Pedagógico do Curso de Design de Moda. 2013.

TORRES, Patricia Lupion. Laboratório on-line de aprendizagem: uma proposta crítica de aprendizagem colaborativa para a educação. Tubarão: Ed. Unisul, 2004.

VERAS, Marcelo (org.). Inovação e Métodos de Ensino para Nativos Digitais. São Paulo, Atlas, 2011.