## EDUCAR PARA REVOLUCIONAR

Um manual para disseminar e fomentar práticas sustentáveis dentro das salas de aula do Brasil.

Programa Educacional
JOVENS REVOLUCIONÁRIOS





### NÓS SOMOS FASHION REVOLUTION.

Somos designers, acadêmicos, escritores, líderes de negócios, formuladores de políticas, marcas, varejistas, publicitários, produtores, artesãos, trabalhadores, sindicatos e apaixonados por moda. Somos a indústria e somos o público. Somos cidadãos do mundo. Nós somos você.

Trabalhamos por uma indústria da moda limpa, segura, justa, transparente e responsável. Fazemos isso por meio de pesquisa, educação, colaboração e mobilização<sup>1</sup>.

Os problemas na indústria da moda nunca recaem sobre uma única pessoa, marca ou empresa e, por isso, nos concentramos em usar nossas vozes para movimentar todo o sistema. Com mudanças sistêmicas e estruturais, a indústria da moda pode tirar milhões de pessoas da pobreza e proporcionar meios de vida dignos. Além de conservar nosso planeta vivo, unir as pessoas e ser uma grande fonte de alegria, criatividade e expressão para indivíduos e comunidades.

Acreditamos em uma indústria da moda global que conserva e restaura o meio ambiente e valoriza as pessoas acima do crescimento e lucro.



<sup>1-</sup> A mobilização social busca facilitar mudanças ao incentivar e permitir que um número significativo de pessoas se envolva em esforços interrelacionados e complementares.

O **Fashion Revolution** nasceu após o desabamento do Rana Plaza, um edifício em Bangladesh que abrigava várias confecções, empregando cerca de 5.000 pessoas que produziam roupas para grandes marcas globais.

No dia 24 de abril de 2013, mais de 1.100 pessoas morreram no acidente e outras 2.500 ficaram gravemente feridas, tornando-o o quarto maior desastre industrial da história. As vítimas eram principalmente mulheres jovens. O **Fashion Revolution** surgiu para dizer: basta!

Hoje, ao redor do mundo são desenvolvidas ações mobilizadoras para incentivar as pessoas a questionarem suas marcas favoritas, convidando-as a uma simples, porém poderosa, reflexão:

#### #QuemFezMinhasRoupas?

Para saber mais sobre o **Fashion Revolution**, visite nossa **página**.





## CONTEÚDO

páa. 8

Apresentação



ág. 12

Os desafios da indústria da moda

ράq. 20

Atividade 1
Microrrevoluções

ág. 36

Atividade 2

Detetive

pág. 64

Atividade 3

Se minha roupa falasse

pág. 8

Atividade 4

Jogo da transparência

pág. 91

Referências adicionais

Baixe MUI os aquivos para impressão.

R

9

#### **APRESENTAÇÃO**

O Programa Educacional Jovens Revolucionários é uma parceria entre o Instituto Fashion Revolution Brasil e o British Council, que se desenvolve a partir do intercâmbio e colaboração de educadores do Brasil e Reino Unido, abarcando iniciativas (encontros, palestras, oficinas e treinamentos) que visam disseminar e fomentar práticas sustentáveis por meio da moda.

Como parte do Programa foram criadas metodologias e atividades educativas para sensibilizar e conscientizar adolescentes e jovens sobre os impactos sociais e ambientais relacionados aos nossos hábitos de consumo. Adicionalmente, é nosso desejo incentiválos a buscar alternativas e soluções criativas para futuros mais sustentáveis.

Ao usar a moda como ferramenta de transformações positivas, queremos despertar a curiosidade, o raciocínio crítico e a ação de estudantes em todo o Brasil. Por isso, nosso lema "Seja Curioso – Descubra – Faça Algo" funcionou como um guia para a elaboração do material produzido para este manual.

Este é um convite para professores transformarem a sala de aula em um espaço de troca, onde possam ser discutidas ideias e hipóteses que ajudem a construir argumentos para a resolução de problemas sociais e ambientais, tornando-os, professores e estudantes, aptos a se enxergarem como potentes agentes de transformação no mundo.

Os professores são peças-chave para difundir a ideia de uma moda boa e justa para as pessoas e para o planeta entre adolescentes e jovens, bem como para formar novas gerações de cidadãos engajados e conscientes. A juventude, por sua vez, é a principal catalisadora e promotora de grandes mudanças. Portanto, instrumentalizar adolescentes e jovens é tarefa de todo movimento que queira promover mudanças sistêmicas.

#### Metodologia Para Revolução

A abordagem da moda através de um olhar crítico sobre seus modelos atuais de produção e consumo também pode ajudar estudantes a entenderem melhor sobre como cadeias de valor globais funcionam, assim como o que eles podem fazer para promover relações mais sustentáveis, participativas, conscientes e éticas entre as pessoas e o mundo.

Encaramos esse processo de descobertas, reflexões, aprendizagens e ações como uma forma de *hackear*<sup>2</sup> o sistema da moda com criatividade, responsabilidade e imaginação, possibilitando a construção coletiva de futuros melhores, mais justos e igualitários para todos. A energia realizadora das novas gerações permite conectar seus sonhos com o que é realizado e vivenciado diariamente, tornando os jovens protagonistas e multiplicadores de novas ideias de potencial transformador, prontos para colocá-las em prática e concretizar o mundo que desejamos.

Este manual apresenta 4 atividades, incluindo suas definições, abordagens, objetivos, métodos e os materiais necessários para cada uma. A primeira delas, **Microrrevoluções**, propõe a reflexão sobre como nossas ações individuais e locais podem ser capazes de gerar grandes impactos coletivos, levando em conta que o despertar da consciência não é um ato isolado, mas parte de um movimento crescente e contagiante.

A atividade 2, **Detetive**, inicia uma conversa sobre a origem das coisas por meio de um processo de descobertas, como em uma história de detetive, que vai reunir todas as partes de uma peça de roupa para desvendar de onde elas vêm, do que, como e por quem são feitas.

2- Hacker é um indivíduo que se dedica, com intensidade incomum, a conhecer e modificar os aspectos mais internos da informática. Graças a esses conhecimentos, um hacker frequentemente consegue obter soluções e efeitos extraordinários, que extrapolam os limites do funcionamento "normal" dos sistemas como, por exemplo, contornar as barreiras que deveriam impedir o controle e acesso a certos dados. Hoje em dia a palavra "hackear" já extrapolou o mundo da informática e pode ser usada em outras áreas para dar a ideia de pessoas que, de alguma forma, estão dispostas a modificar algo geralmente para melhor (Wikipedia).

A terceira atividade, **Se Minha Roupa Falasse**, incentiva a imaginação e empatia para a criação de um ecossistema de pessoas que se conectam pelas roupas, entrelaçando linhas e histórias invisíveis, que vão se tornando aparentes por meio da oralidade, escrita criativa, colagens ou desenhos.

A atividade 4, por sua vez, consiste em um jogo de cartas - **Jogo da Transparência** - baseado nos resultados apresentados pelo Índice de Transparência da Moda Brasil do Fashion Revolution, estimulando os estudantes a refletirem sobre os benefícios da transparência e questionarem as marcas que não divulgam suas informações de forma transparente.

Ao mesmo tempo em que essas atividades trazem conceitos sérios e críticos de nossos tempos à discussão, elas também permitem que estudantes aproveitem de momentos lúdicos e imaginativos e desenvolvam suas habilidades criativas e de análise crítica. Todas as atividades têm caráter colaborativo e privilegiam as convivências e trocas entre os estudantes.

#### Como usar este manual

As atividades foram projetadas para engajar estudantes por meio de processos simples, divertidos, criativos e colaborativos, com duração média de 50 a 100 minutos (ou mais, se necessário). Elas foram desenhadas inicialmente para uso desde o Ensino Fundamental até o Superior, mas também podem facilmente se adequar a estudantes de outras idades, grupos especiais ou cursos livres. Assim como as discussões podem ser aprofundadas seguindo algumas das **Referências adicionais** apresentadas ao final do manual, que podem oferecer novas ideias de valor para professores de diferentes níveis e áreas de atuação.

Embora o objeto de estudo utilizado neste material seja a indústria da moda, o conteúdo pode (e deve!) ser abordado por inúmeras perspectivas, dentro e fora das Escolas e Faculdades de Moda como,

por exemplo, em aulas de Geografia, História, Matemática, Redação, Inglês, Estudos de mídia, Comunicação, Negócios, Comércio Exterior, etc. Por assumirem esse caráter multidisciplinar, as atividades permitem ser trabalhadas por professores de diferentes áreas, individualmente ou colaborando entre si. Além disso, elas podem ser aplicadas na ordem apresentada, isoladamente ou em uma nova ordem, de acordo com o escopo e duração do projeto desejado.

Acreditamos na educação como uma ferramenta poderosa e essencial para a construção de uma sociedade democrática, inclusiva e igualitária. Assim, a colocamos como um eixo norteador que propicia a construção contínua da experiência e da aprendizagem da vida, encorajando os estudantes a agirem com base nas investigações e revelações vindas das pesquisas em um contexto humano e ambiental.

Por fim, este material também está alinhado com as competências preconizadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC), para que a sua escola possa promover ainda mais uma educação voltada para a formação de seres humanos éticos, com competências e habilidades para "resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho<sup>3</sup>.

Desejo boas descobertas nessa jornada!

#### SEJA CURIOSO. DESCUBRA. FAÇA ALGO.

#### **ELOISA ARTUSO**

Diretora Educacional Instituto Fashion Revolution Brasil

3- MEC. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/



#### OS DESAFIOS DA INDÚSTRIA DA MODA

A indústria da moda é considerada uma das maiores poluidoras do mundo, dentro de um contexto de uma emergência climática sem precedentes. Para além do impacto ambiental, ela é responsável por uma exploração cada vez maior de pessoas em sua cadeia de fornecimento." Milhões de pessoas são forçadas a trabalhar, com muito pouco ou nenhum pagamento, sob ameaças e violências.

Do trabalho infantil nas plantações de algodão ao trabalho forçado nas confecções de roupas, a indústria global da moda é uma das que mais contribuem para a escravidão moderna, mas isso continua a ser um crime oculto. Marcas e varejistas ainda não estão assumindo responsabilidade suficiente pelos salários e condições de trabalho em suas fábricas e fornecedores, pelos impactos ambientais dos materiais que utilizam ou por como seus produtos afetam a saúde das pessoas, animais e nosso planeta.

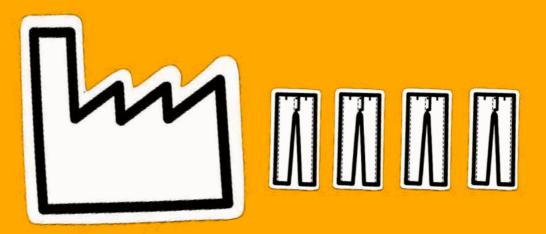
Em 2016, 40,3 milhões de pessoas se encontravam em situação de escravidão moderna no mundo, das quais 71% são mulheres.



O vestuário é a segunda categoria de exportação que coloca as pessoas em maior risco de escravidão moderna.

Além disso, a indústria ainda tem um longo caminho em direção à transparência, como indica o Índice de Transparência da Moda Brasil, que apresenta uma pontuação média geral entre as 30 marcas analisadas em 2019 de somente 16%.

O consumo global de moda, por sua vez, continua a ganhar velocidade em níveis insustentáveis e se apoia em uma cultura de descartabilidade. Em todo o mundo, produzimos muitas roupas, a partir de materiais não sustentáveis, muitos dos quais acabam em aterros ou incinerados. Para ajudar a combater a crise climática e proteger preciosos recursos naturais, temos que repensar nossos hábitos de consumo urgentemente.



## Cerca de 150 bilhões de peças são produzidas anualmente.



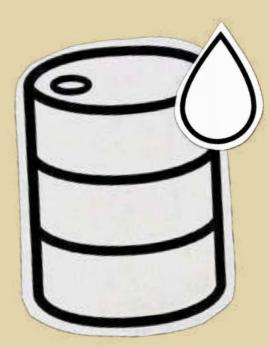
Comprar uma nova camisa de algodão branco produz as mesmas emissões que dirigir um carro por 56 quilômetros.

Nossas roupas são feitas de materiais e processos que requerem, em sua maioria, a extração de recursos naturais não renováveis e geram enormes impactos negativos ao meio ambiente. O poliéster, por exemplo, que representa cerca de 60% da produção global de fibras têxteis, é como um plástico comum, originado do petróleo.

Além disso, quando lavamos as roupas feitas de fibras sintéticas, como o poliéster, elas liberam milhares de micropartículas plásticas, que não são retidas pelos sistemas de filtragem e vão parar nos rios e oceanos, prejudicando a biodiversidade e potencialmente a saúde humana.

Devemos começar a perguntar

**#DoQueSãoFeitasMinhasRoupas?** e exigir das empresas que suas produções sejam melhores e mais limpas.



# A produção de têxteis à base de plástico utiliza cerca de 342 milhões de barris de petróleo por ano.



Mais de 700 mil fibras podem sair da nossa roupa numa simples lavagem.

#fashionrevolution

Mas embora as ações individuais sejam importantes, elas não são suficientes para trazer a mudança sistêmica necessária para acabar com a exploração das pessoas e do planeta pela indústria da moda. Precisamos unir forças, porque juntos somos mais barulhentos, mais poderosos e temos muito mais chances de provocar transformações quando trabalhamos em colaboração. Vamos juntos construir o futuro em que queremos viver.

Faça parte da revolução!

Mais de 90% dos trabalhadores da indústria global do vestuário não têm possibilidade de negociar os seus salários ou condições.



80% dos países violaram o direito à negociação coletiva.

Fonte: IndustriALL / IUTC, 2019

## Atividade 1 Microrrevoluções

Acreditamos que podemos criar melhores futuros a partir de microrrevoluções diárias. Para isso, o primeiro passo é entender que nossas ações individuais e locais são capazes de gerar grandes impactos coletivos. O segundo passo é perceber que o despertar da consciência não é um ato isolado, mas parte de um movimento crescente e contagiante. As mudanças de comportamento começam na menor esfera da sociedade (eu) mas têm um potencial transformador sensível quando realizadas em grupo (nós).

Esta atividade, além de propor uma visita aos nossos guardaroupas, buscando identificar **microdesastres**, tem como objetivo contribuir para que as escolas, através desta ação reflexiva e vivencial, ajudem os estudantes a desenvolverem e promoverem as competências e habilidades gerais preconizadas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular). Na BNCC, competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho<sup>4</sup>.

Criar microrrevoluções em nossa vida cotidiana através do pensar crítico sobre nossos estilos de vida, bem como hábitos e consumo, contribuirá para a construção de uma sociedade mais ética e responsável.

Esta atividade também pode ser trabalhada de forma interdisciplinar com outros professores.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Médio – Ensino Superior

#### **TEMPO**

Aprox. 1h40

4- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2020. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc-etapa-ensi-no-medio. Acesso em 11 de março de 2020.



#### **MATERIAIS**

#### Para trazer de casa:

Peça para cada estudante encontrar um **microdesastre**\* em seu guarda-roupa: pode ser uma peça de roupa, acessório ou calçado. É importante que os estudantes escolham uma peça que tenha etiqueta indicando informações sobre o produto.

#### Para usar em sala de aula:

- Impressões dos Mapas 1 e 2 em tamanho A3 (ou maior) ou pedir para os estudantes desenharem seus próprios mapas.
   [Mapa 1: 1 por aluno / Mapa 2: 1 por grupo)
- Canetas esferográficas e hidrográficas.

#### **OBJETIVOS**

**Seja curioso**: despertar o interesse dos estudantes sobre os problemas e desafios presentes nos modelos atuais de produção e consumo.

**Descubra:** incentivar a reflexão e a troca sobre boas práticas, novos conceitos, processos, materiais, modelos de negócios, etc.

Faça algo: provocar a geração de ideias que possam ser colocadas em prática e tenham potencial de gerar mudanças de comportamento e consumo individuais, ou seja, #Microrrevoluções.

#### **INSTRUÇÕES**

- 1 Forme grupos (sugestão: de 4 a 6 pessoas).
- **2 –** Disponibilize alguns minutos para que cada estudante apresente sua peça ao restante do grupo e preencha, individualmente, o **Mapa 1**. Os estudantes podem pedir ajuda para os colegas do grupo para preencher, se necessário.
- 3 Em seguida, o grupo deve construir o Mapa 2 em conjunto, levando em consideração os seguintes pontos:
- **Desafios** em comum entre as peças escolhidas e descritas em cada **Mapa 1**.
- Bons exemplos de práticas, processos, materiais, marcas, design, etc, que abordem esses desafios.
- Soluções coletivas que lidem com os desafios encontrados. Para trazer a mudança sistêmica necessária na indústria da moda e acabar com a exploração das pessoas e do planeta, temos de unir forças, pois somos mais barulhentos, mais poderosos e temos mais chances de conseguir mudanças quando trabalhamos em conjunto. Devemos usar nossa voz coletiva para reunir comunidades e compartilhar conhecimento, com criatividade, para encontrar soluções para situações desafiadoras.

- 4 E, finalmente, qual **microrrevolução** cada estudante irá fazer para que ela reverbere no coletivo e possa impulsionar grandes transformações? Peça para que cada estudante preencha a última esfera do Mapa 2 (microrrevoluções) com o que ele ou ela irá fazer a partir de hoje.
- **5** Promova reflexões finais ao pedir para cada grupo compartilhar com o restante da sala suas resoluções para as ações coletivas e microrrevoluções. Peça também para compartilharem em suas redes sociais usando:

#Microrrevoluções
#EducarParaRevolucionar
#FashionRevolution

#### \*MICRODESASTRE

Um dia você abriu seu guarda-roupa, escolheu sua peça preferida e se deu conta de que ela poderia carregar alguns problemas:

Ambientais - ex.: ela é de poliéster, responsável pela eliminação de microplásticos que poluem o meio ambiente.

<u>Sociais</u> - ex.: ela é de uma marca que coloca as pessoas de sua cadeia de fornecimento em risco de trabalho análogo a escravo.

<u>Culturais</u> - ex.: ela se apropria de uma cultura sem valorizar ou dar os devidos créditos.

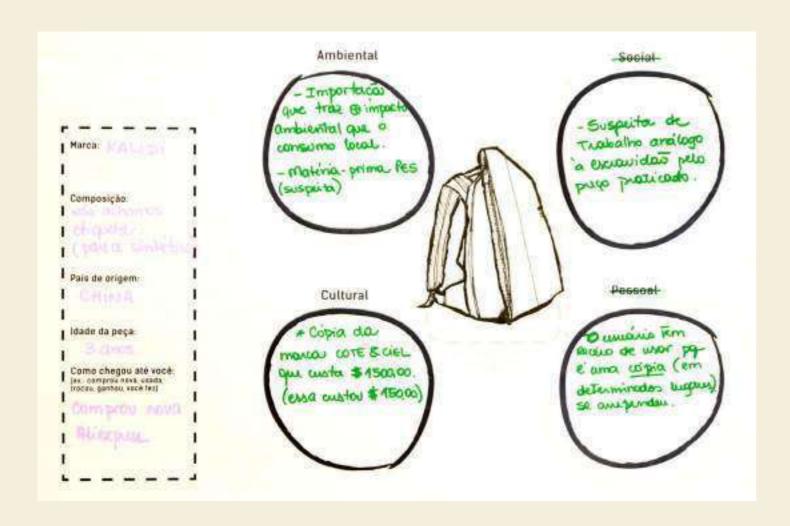
Pessoais - ex.: ela representa uma tendência passageira e você não tem mais vontade de usar porque saiu de moda.

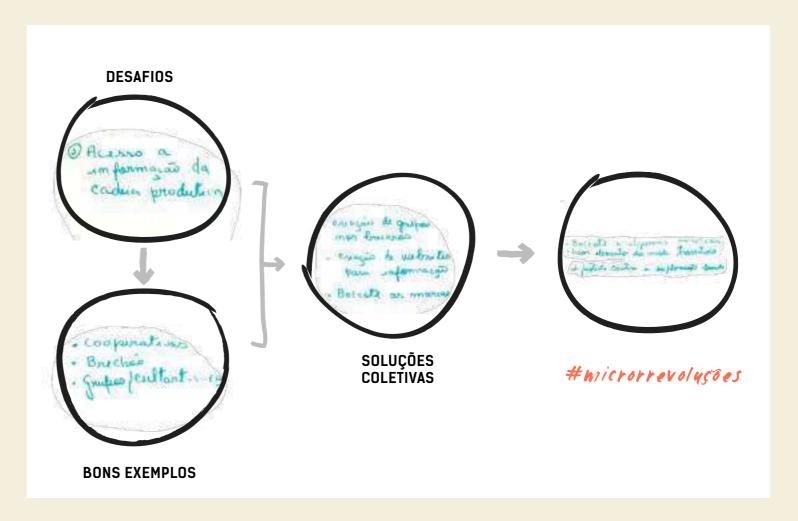
27

#### **GUIA DA ATIVIDADE**

#### Exemplo Mapa 1

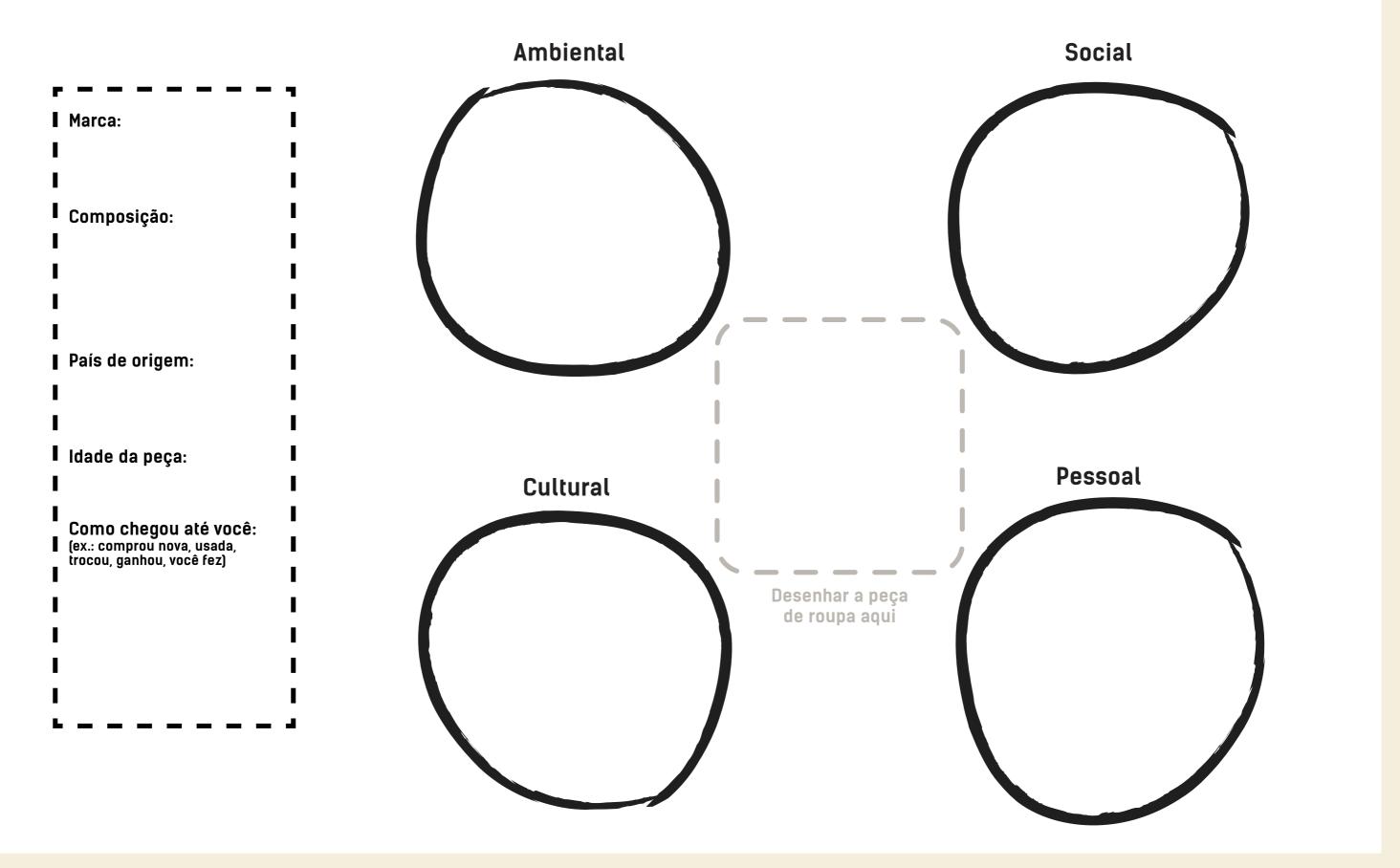
### Exemplo Mapa 2



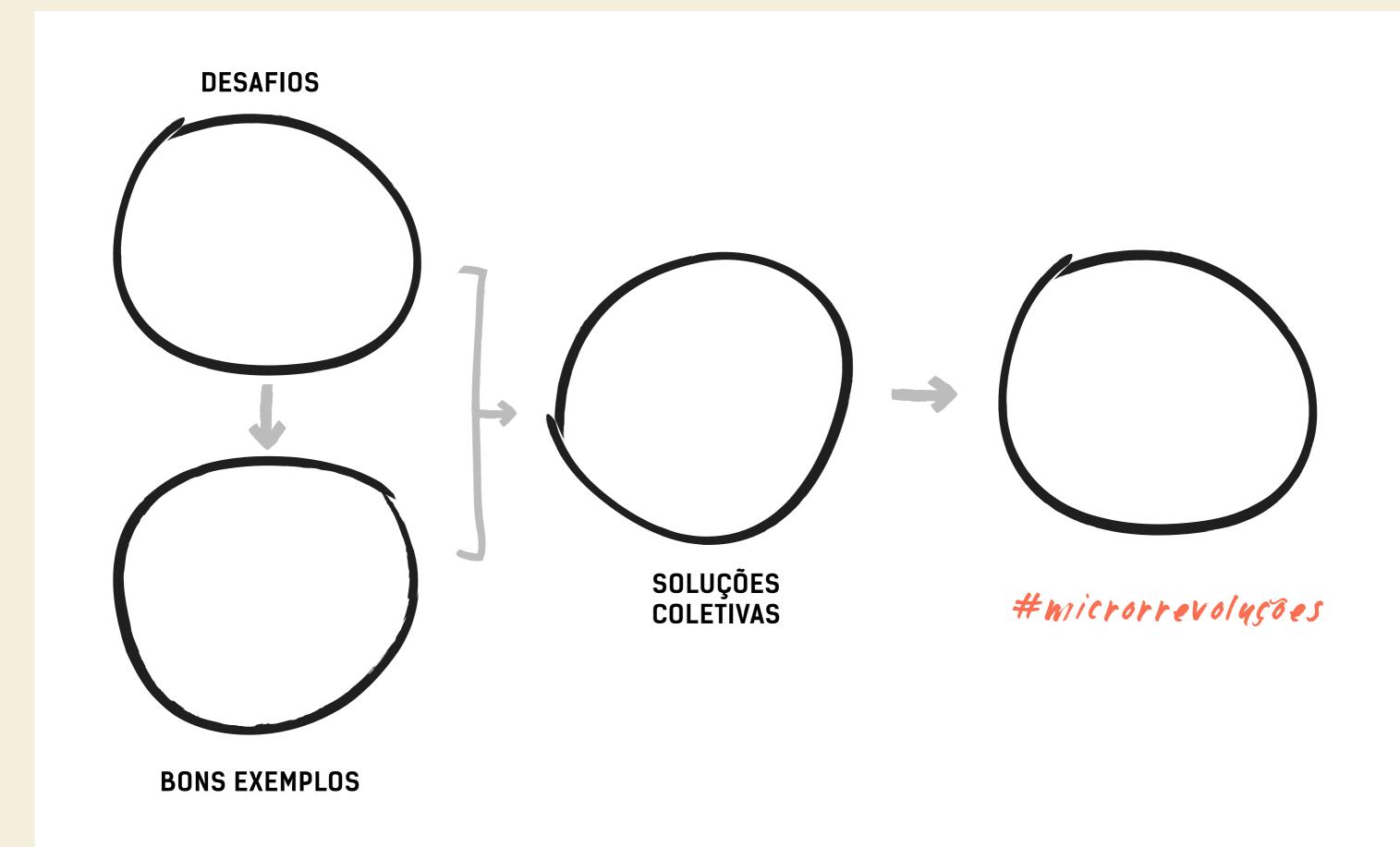


Imagens ilustrativas extraídas das atividades desenvolvidas durante as sessões de treinamento de professores em São Paulo e Salvador.

#### MAPA 1



#### MAPA 2



Baixe AQUI os aquivos para impressão.



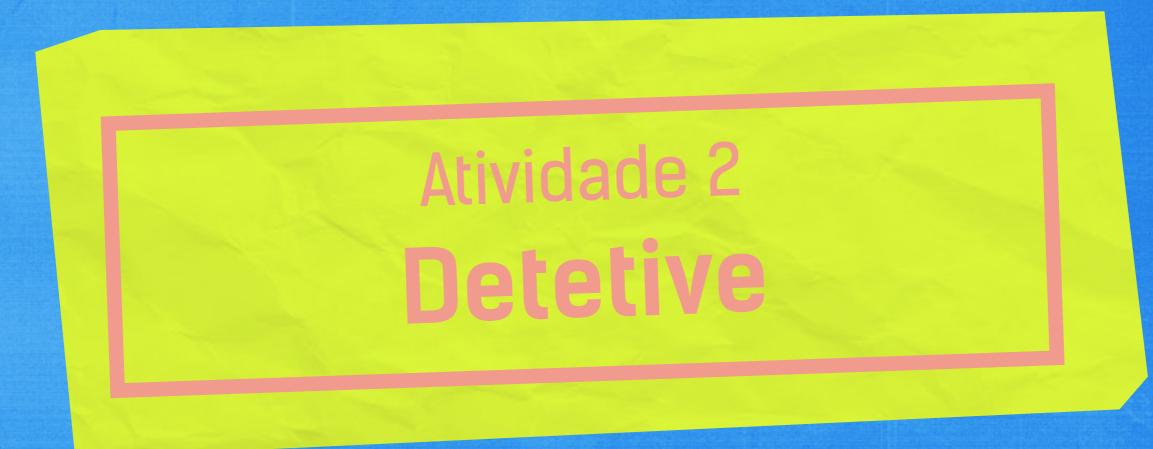
#### **COMPARTILHE!**

Mande fotos e depoimentos sobre a atividade e contribua com o movimento **EDUCAR PARA REVOLUCIONAR**.

Lembre de incluir:
SEU NOME
SUA ESCOLA
SUA CIDADE / ESTADO

Se quiser, complete respondendo: quais outras microrrevoluções você faria no seu dia a dia?

#Microrrevoluções #EducarParaRevolucionar #FashionRevolution



Quando entendemos como as coisas funcionam, passamos a nos interessar e cuidar mais delas. Há uma história por trás de cada produto, mas poucas vezes temos informações sobre o caminho percorrido por ele até chegar em nossas mãos. Esta atividade pretende iniciar uma conversa sobre a origem das coisas que nos cercam por meio de um processo de descobertas. É como uma história de detetive, que vai reunir todas as partes de uma peça de roupa (ou calçado, acessório, etc.) para desvendar de onde elas vêm, do que, como e por quem são feitas.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) prevê que a Educação básica deve promover a formação integral dos educandos<sup>5</sup>. Assim, alinhada com essa premissa, a atividade Detetive se faz tão necessária, uma vez que pretende estimular o senso crítico e o olhar sistêmico sobre o que consumimos.

Encorajamos que professores de diversas áreas do conhecimento orientem os estudantes nesta investigação.

Esta atividade apresenta mais 2 opções extras de execução, veja mais em <u>Investigando a jornada das roupas</u> e <u>Detetive em ação</u> para detalhes sobre a indicação etária, duração, materiais necessários e instruções.

5- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2020. Disponível em: <a href="http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc-etapa-ensino-medio">http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc-etapa-ensino-medio</a>. Acesso em 11 de março de 2020.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Fundamental (últimos anos), Ensino Médio e Ensino Superior

#### **TEMPO**

1h40 (podendo ser mais de acordo com a profundidade da pesquisa)

#### **MATERIAIS**

#### Para trazer de casa:

Peça para cada estudante levar 1 peça especial de seus guardaroupas (roupa, calçado, bolsa ou mochila), uma que eles usem no dia a dia. É importante que escolham uma peça que tenha pelo menos uma etiqueta indicando informações básicas sobre o produto.

#### Para usar em sala de aula:

- Acesso à internet
- Impressões A3 (ou maior) ou pedir para os estudantes fazerem suas próprias fichas.
- >> 1 impressão da **Ficha 1** por grupo (considerando 1 peça para investigação se mais peças forem objeto de estudo, imprimir uma Ficha 1 por peça);
- >> 2 (ou mais) impressões da Ficha 2 por peça.
- Revistas para recortar
- Canetas hidrográficas e esferográficas e/ou amostras de materiais diversos (tecidos, aviamentos, etc.).

#### **OBJETIVOS**

Seja curioso: despertar o interesse dos estudantes sobre a origem dos produtos que fazem parte do nosso cotidiano – como as nossas roupas – e os possíveis impactos que nossas escolhas de compra (ou de design) podem ter no meio ambiente e nas pessoas.

**Descubra:** encorajar os estudantes a pesquisarem o que as etiquetas das roupas não dizem, como os processos e pessoas envolvidas em suas produções, a origem e os impactos das diversas matérias-primas e substâncias que um único produto pode conter.

Faça algo: incentivar os estudantes a entrarem em contato com as marcas que consomem por meio de SAC, e-mail, telefone ou redes sociais para perguntar de onde vêm as matérias-primas de seus produtos, sua composição e quais processos e substâncias fazem parte de sua produção, utilizando #DoQueSãoFeitasMinhasRoupas?

Você já reparou que uma etiqueta de composição não chega nem perto de indicar a lista completa de seus itens? Ela mostra apenas um 'Made in' ('Feito no') que não diz nada sobre onde o tecido foi fabricado ou as matérias-primas adquiridas.

#### **PREPARAÇÃO**

- 1 Divida a sala em grupos de 4 a 6 pessoas.
- **2** Cada grupo deve analisar em conjunto as peças trazidas de casa e eleger apenas 1 para começar o projeto (caso seja decidido trabalhar com mais de uma peça, seguir as mesmas instruções em uma nova rodada investigativa e considerar um tempo maior de atividade).
- 3 Distribua as impressões da Ficha 1 para cada grupo (1 por peça) e da Ficha 2 (2 ou mais por peça).
- **4 -** O trabalho de detetive começa aqui. Guie os estudantes com o passo a passo a seguir, acompanhando as dicas e notando os detalhes à medida que o trabalho de investigação avança.

#### **PASSO 1: REUNINDO AS PISTAS**

Peça para os estudantes usarem a **Ficha 1** para identificar cada um dos itens que compõem a peça escolhida: tecido/matéria-prima principal, forro, tecidos/materiais dos detalhes, botão, zíper, etiqueta, linha de costura, aviamentos em geral, etc.

Essa identificação deverá ser feita por meio de desenho ou colagem de fotos ou revistas de itens similares aos originais ou colagem de pequenas amostras de materiais similares aos originais.

Peça para os grupos iniciarem uma investigação online buscando informações sobre a cadeia de produção de pelo menos 4 desses itens e de acordo com o passo a passo a seguir. As informações encontradas sobre cada item devem ser preenchidas na **Ficha 2**.

**PASSO 2: ORIGEM** 

#### Pergunte: 'De onde' estou me vestindo?

A primeira coisa que precisamos descobrir é de onde vêm os materiais que estamos vestindo. O que não é uma tarefa fácil, já que a etiqueta de composição indica somente o local de manufatura da peça e não a origem de suas matérias-primas. A tarefa aqui é pesquisar de onde pode ter vindo cada um dos itens escolhidos. As perguntas a seguir podem guiar esse passo:

- Quais os maiores produtores e/ou exportadores desse material?
- De qual(is) país(es)? (ex. Pesquisar os maiores exportadores e escolher o país que mais exporta ou o país em que a peça foi feita, caso esteja nessa lista).
- Sua origem é uma fazenda, uma mina, uma fábrica, um laboratório, etc?

#### PASSO 3: COMPOSIÇÃO

Pergunte: 'Do que' eu estou me vestindo?

Peça agora para pensarem sobre o que compõe esses materiais.

Para este passo, siga as sugestões de busca abaixo:

- Do que é feito/composto esse item?
- Como ele é cultivado ou produzido/transformado?
- Esse item possui (ou poderia possuir) algum tipo de certificação de origem/qualidade/social?

**PASSO 4: PROCESSOS** 

Pergunte: Como foi feito o que estou vestindo?

Além da origem e composição, os materiais podem passar por inúmeros processos até chegarem ao seu aspecto final. Neste passo, o objetivo é descobrir quais são essas etapas e seus prováveis impactos. As perguntas a seguir podem ajudar a desvendar o caminho percorrido até chegar em nossas mãos:

- Quais são as etapas e processos envolvidos na produção desse item? (fiação, tecelagem, tingimento, lavanderia, bordado, estamparia, curtimento, etc.)
- Quais são os principais impactos ambientais e/ou sociais de cada processo pelo qual ele passou?

43

#### **PASSO 5: PESSOAS**

#### Pergunte: Quem fez o que estou vestindo?

Por último, não podemos esquecer de desvendar as histórias humanas por trás do que vestimos. Quais mãos tocaram nossas peças antes de chegarem às nossas próprias mãos? Em que condições essas pessoas se encontram? Como elas se beneficiam ou são prejudicadas pela cadeia da moda? Para isso, sugerimos os guias de busca abaixo:

- Que pessoas estão envolvidas no processo de produção desse item? (agricultor, artesão, costureiro, modelista, etc.)
- Em que condições essas pessoas trabalham?
- Esse item pode ter sido produzido em lugares onde o trabalho análogo a escravo e/ou infantil é comum?

Obs.: Termos como 'saúde e segurança no trabalho' e 'toxicologia ocupacional' podem ajudar na busca. Alguns resultados podem ser inteiramente técnicos, mas existem estudos de caso detalhando ambientes de trabalho, acidentes ou efeitos da exposição a substâncias usadas no cultivo e fabricação de materiais na vida dos trabalhadores.

#### FINAL

Peça para os estudantes compartilharem suas descobertas com a classe. Além de apresentar as descobertas feitas por seu grupo, eles também podem dar suas impressões sobre:

- O que eles já sabiam sobre as histórias de suas peças?
- O que eles não imaginavam sobre as histórias de suas peças?

Fichar todo o material desenvolvido pelos grupos (Fichas 1 e 2) em um mesmo livro ou pasta que poderá se tornar o banco de dados/materiais da classe e ser alimentado continuamente, incentivando uma espécie de alfabetização por meio de materiais.

#### **GUIA DA ATIVIDADE**

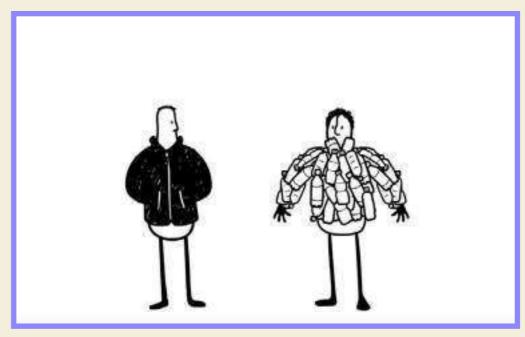
#### **Dicas**

- 1 Lembrar de registrar informações, citações e fontes.
- 2 Anotar os nomes dos trabalhadores quando citados em histórias e relatórios.
- **3 -** Usar mais de uma fonte: quanto mais descobertas, de mais fontes, mais crível será o relato.
- 4 A nossa <u>Biblioteca de Referências no Pinterest</u> pode ajudar a encontrar relatórios sobre o cultivo/fabricação de materiais em diferentes países, assim como seus impactos nas vidas das pessoas por trás de nossas roupas e no meio ambiente.
- **5 -** Pesquisa de imagens podem ser úteis, já que elas podem levar a mapas ou gráficos que fornecem respostas mais rápidas e objetivas.
- **6** Incentivar que os estudantes peçam ajuda uns aos outros para gerar maior debate.
- 7 Pré-aula: você pode pedir para que os estudantes façam uma pesquisa prévia, em casa, para chegarem mais munidos de informações para a atividade.

Você pode usar esses vídeos (e/ou similares) no início da atividade para inspirar a busca através das 2 fibras mais usadas na indústria da moda global: o poliéster e o algodão respectivamente.



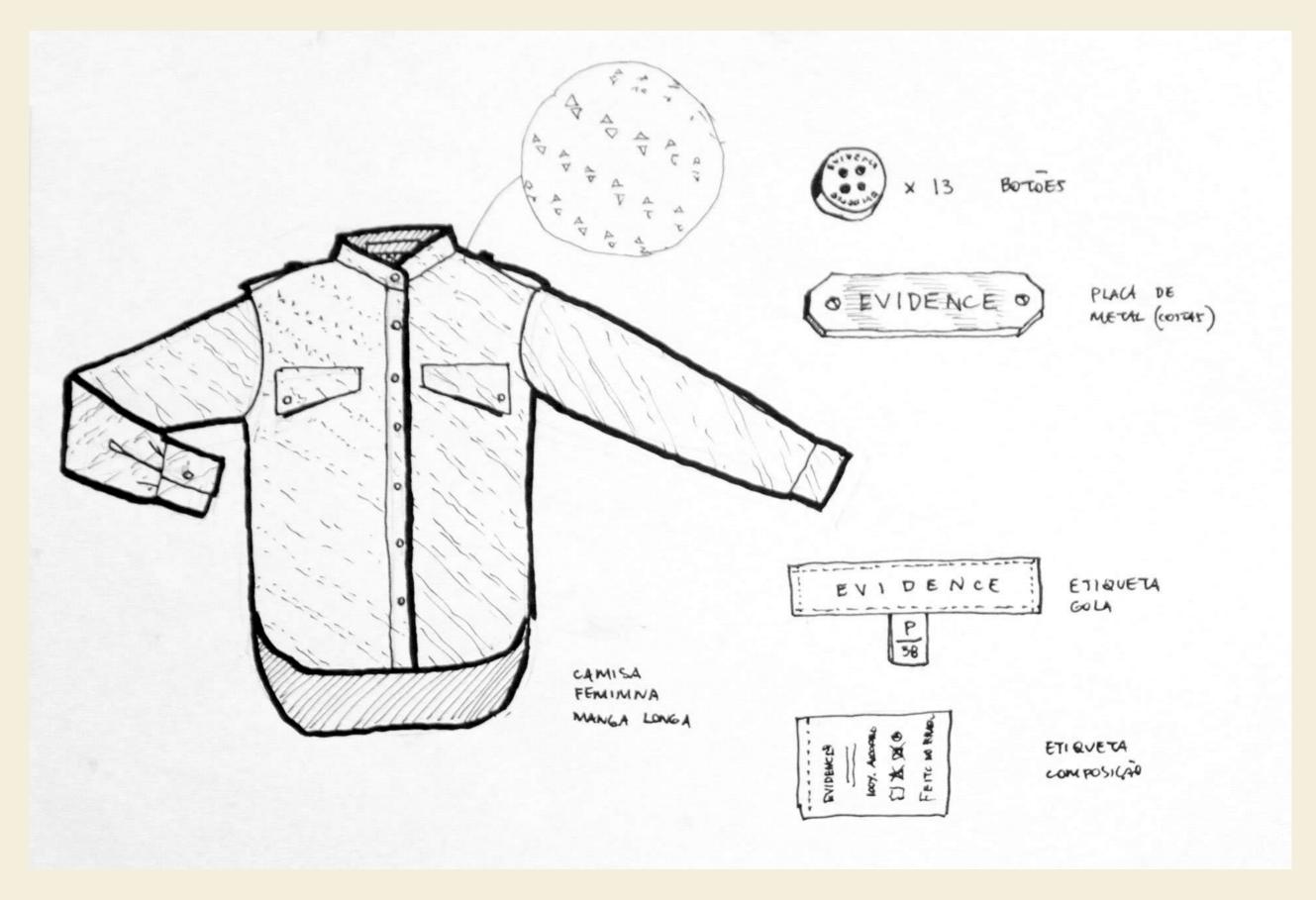
Exemplo: este <u>vídeo</u> rastreia a cadeia do algodão de uma camiseta convencional (com legendas em português).



Exemplo: aqui um <u>vídeo</u> sobre os impactos das microfibras sintéticas.

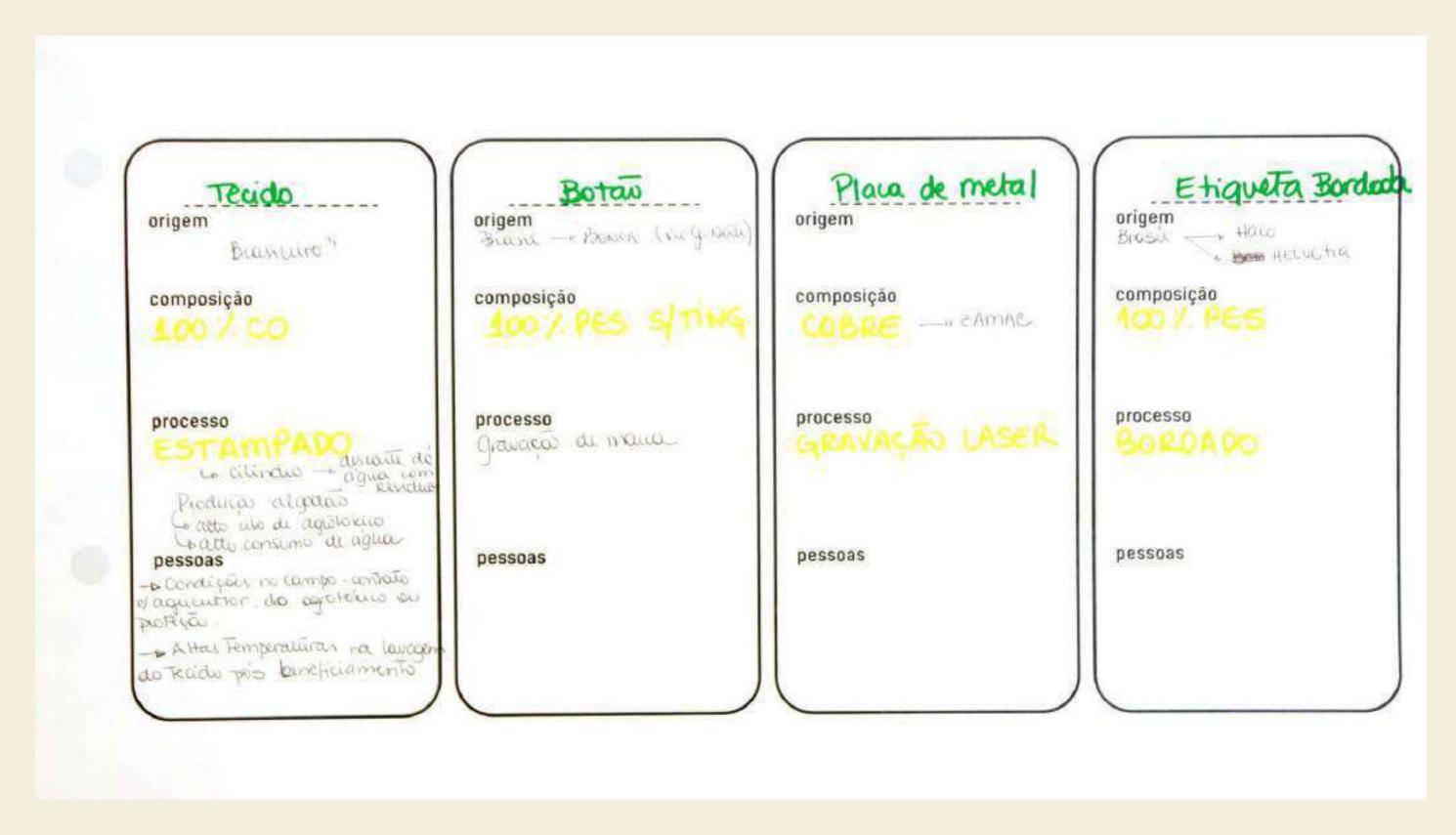


#### **EXEMPLO FICHA 1**



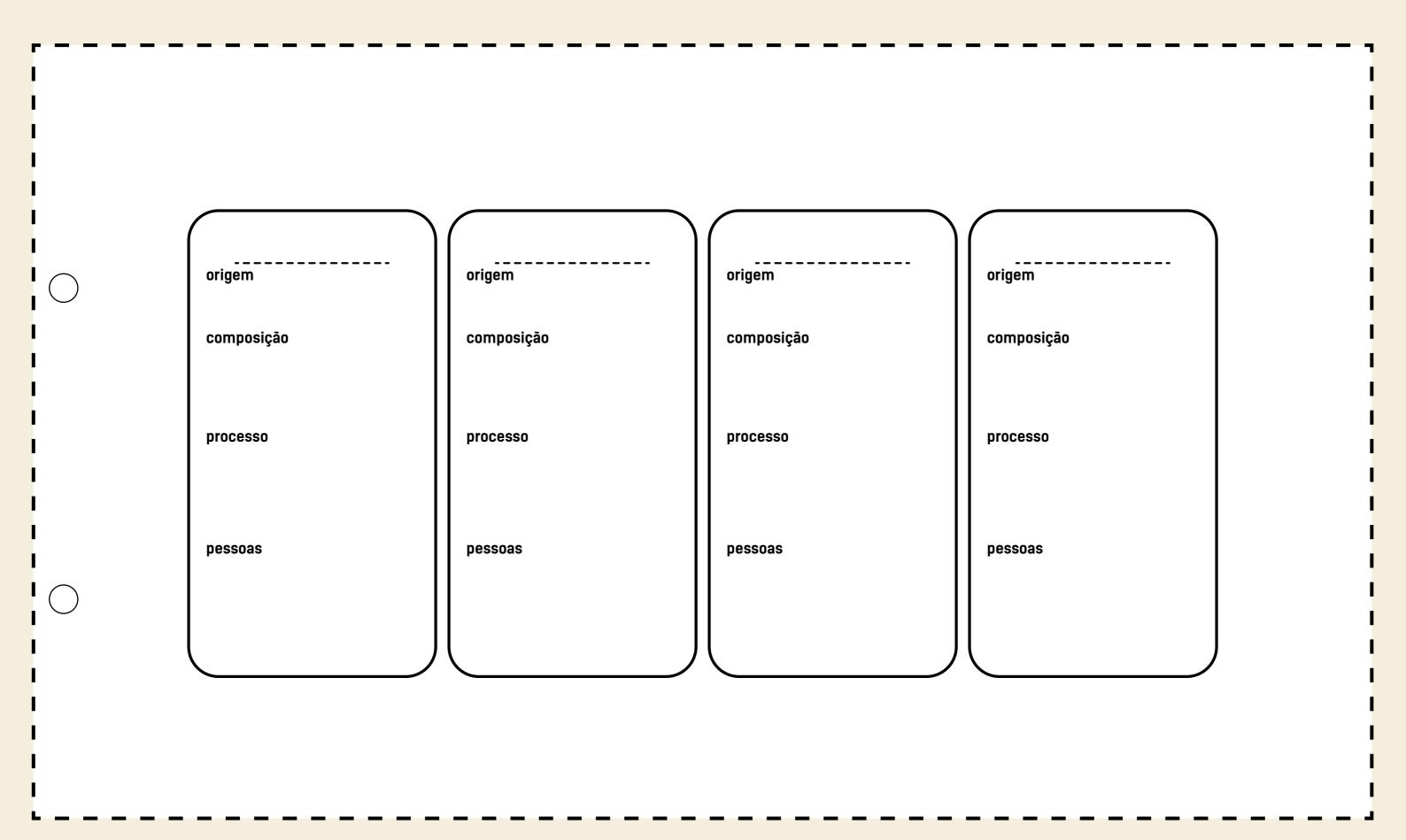
Imagens ilustrativas extraídas das atividades desenvolvidas durante as sessões de treinamento de professores em São Paulo e Salvador.

#### **EXEMPLO FICHA 2**



Imagens ilustrativas extraídas das atividades desenvolvidas durante as sessões de treinamento de professores em São Paulo e Salvador.

#### FICHA 2





Esta atividade pode ser um complemento da primeira atividade – **Detetive** – ou pode ser aplicada sozinha.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Fundamental (últimos anos), Ensino Médio e Ensino Superior

#### **TEMPO**

50 min. - 1h40

#### **MATERIAIS**

#### Para trazer de casa:

Peça para cada estudante levar 1 peça especial de seus guardaroupas (roupa, calçado, bolsa ou mochila), uma que eles usem no dia a dia. É importante que escolham uma peça que tenha pelo menos uma etiqueta indicando informações básicas sobre o produto.

#### Para usar em sala de aula:

- Acesso à internet
- Impressões A3 (ou maior) do Mapa mundi, considerar 1 por grupo
- Canetas hidrográficas e esferográficas

#### **INSTRUÇÕES**

#### Preparação

- 1 Divida a sala em grupos de 4 a 6 pessoas.
- 2 Cada grupo deve analisar em conjunto as peças trazidas de casa e trabalhar com 1 por vez. Cada peça deverá seguir as mesmas instruções em uma nova rodada investigativa.
- 3 Distribua as impressões do Mapa para cada grupo (1 por peça).
- 4 O trabalho de detetive começa aqui. Guie os estudantes com o passo a passo a seguir, acompanhando as dicas e notando os detalhes à medida que o trabalho de investigação avança.

#### Passo a passo

- 1 Peça para os estudantes lerem as informações da etiqueta de composição da peça.
- 2 Peça para escolherem somente 1 cor de caneta para a primeira peça e destacarem no mapa o país onde ela foi produzida. Cada peça deverá ter uma cor de caneta diferente em cada rodada.
- **3 -** Peça para destacarem o país onde a peça foi comprada e o Brasil (caso ela tenha sido comprada em outro país).
- 4 Agora, peça para que descubram e indiquem no mapa de quais países podem ter vindo o tecido/material principal; o tecido/material dos detalhes; aviamentos; e demais itens da peça.



## Dica: a busca pode começar pelos países mais populares pela produção, fabricação e/ou exportação de cada item.

- **5** Peça para que desenhem uma linha entre o país onde a peça foi feita e o Brasil (caso ela não tenha sido produzida aqui). Em seguida peça para que tracem uma linha conectando todos os países de origem de cada item da peça ao seu país de produção.
- **6** Escreva o nome de cada estudante na linha que corresponde a sua peça conectada ao Brasil.
- 7 Siga o mesmo passo a passo para cada peça do grupo.
- **8** Ao final, peça para que analisem juntos todas as linhas criadas no mapa e discutam a respeito.

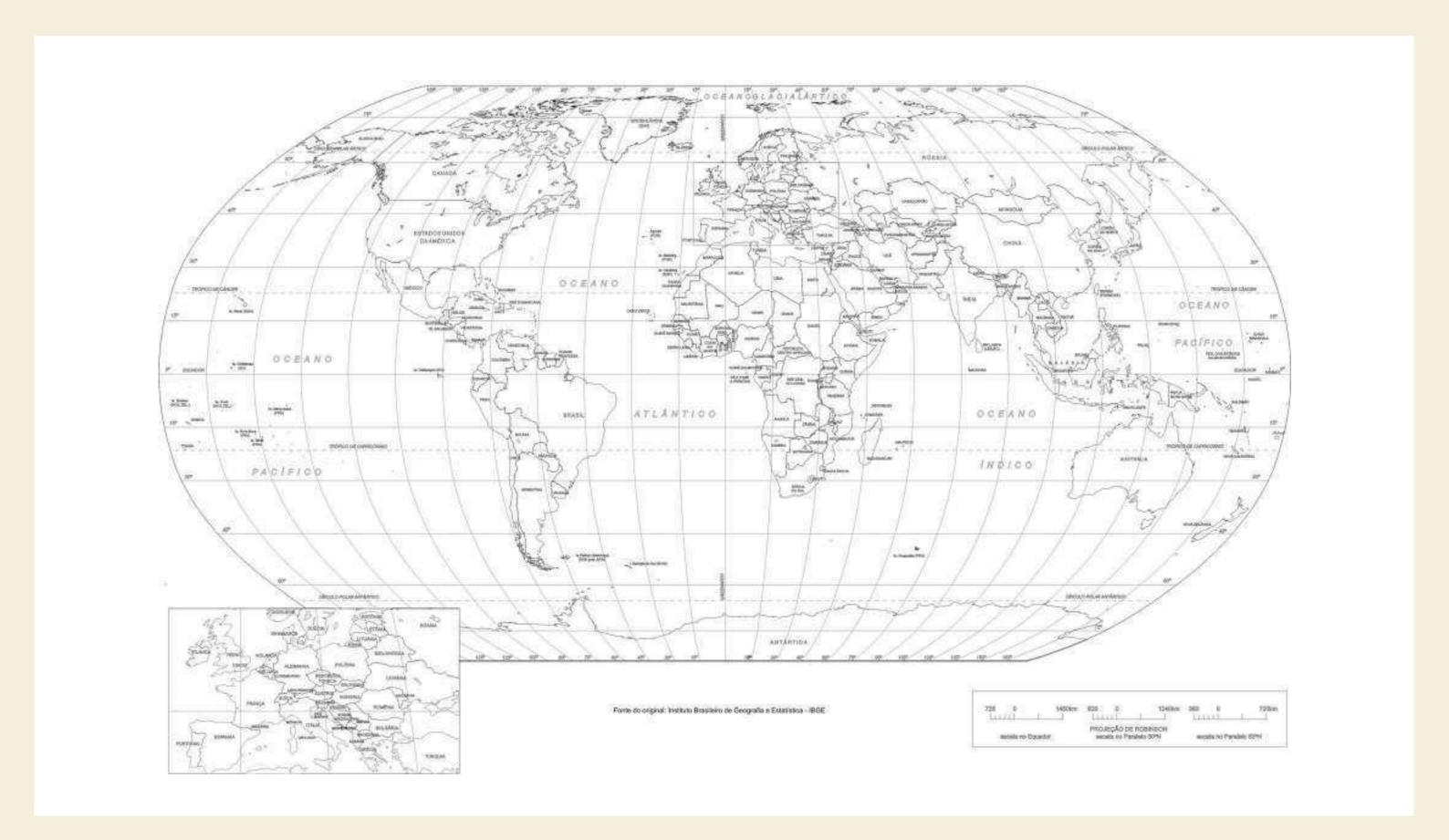
#### Dicas para orientar a discussão:

- Por quantos países, culturas, geografias, sociedades e economias cada peça passou? O que cada uma dessas esferas pode nos dizer?
- Em que condições se encontram as pessoas que trabalham em cada uma dessas produções, em cada um desses países?
- Quais os tipos de transporte usados em cada uma dessas etapas?
- Quais os químicos e outros insumos usados cada item? Quais os possíveis impactos eles causam nas pessoas envolvidas em suas produções e no meio ambiente?

- Quantos quilômetros cada peça pode ter percorrido até chegar nas mãos de cada um deles?
- Qual seria o verdadeiro custo final de cada peça, tendo em visto sua jornada completa, os materiais utilizados, a mão de obra empregada, seus possíveis impactos sociais e ambientais?

Professores de diferentes áreas do conhecimento podem orientar as reflexões de acordo com os contextos e demandas de suas disciplinas.

#### **MODELO MAPA**





Se quiser ir além, você pode organizar uma pesquisa de campo com os estudantes indo até uma rua comercial, centro comercial ou shopping e pedir para que eles observem as etiquetas de composição das peças nas lojas.

Peça para identificarem o país em que a maior parte das roupas foi produzida, a matéria-prima mais utilizada, o preço médio das roupas. Peça ainda para tentarem descobrir alguma informação sobre quem fez as roupas. Oriente também para que conversem com os vendedores para tentar descobrir essas e outras informações sobre as roupas e a própria marca.

Ao voltarem para a sala de aula, organize um espaço de reflexões, onde os estudantes possam compartilhar o que descobriram (ou o que não foi possível descobrir) e conduza para possíveis desdobramentos em sua disciplina ou mesmo em trabalhos interdisciplinares.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Fundamental (últimos anos), Ensino Médio e Ensino Superior

#### **TEMPO**

Aprox. 3 horas em campo.

#### **MATERIAIS**

#### Para levar para campo:

- 1 caneta
- 1 caderno para anotações

#### **COMPARTILHE!**

Mande fotos e depoimentos sobre a atividade e contribua com o movimento **EDUCAR PARA REVOLUCIONAR**.

Lembre de incluir:
SEU NOME
SUA ESCOLA
SUA CIDADE / ESTADO

#EducarParaRevolucionar #DoQueSãoFeitasMinhasRoupas #FashionRevolution Atividade 3

Se minha roupa falasse

Uma comunidade pode ser entendida por um grupo de pessoas que compartilham algo em comum como, por exemplo, a cultura, a localização, a língua, os valores, etc. A ecologia, por sua vez, define comunidade pela totalidade dos organismos vivos que fazem parte do mesmo ecossistema e interagem entre si, correspondendo não apenas à reunião de indivíduos (população) ou sua organização social (sociedade) e sim ao nível mais elevado de complexidade de um ecossistema<sup>6</sup>.

Nesta atividade queremos propor a criação de um ecossistema de pessoas que se conectam pelas roupas. Nós compartilhamos nossas roupas com cada uma das pessoas que fizeram parte de sua produção por meio de linhas invisíveis. Tornar essas linhas visíveis pode ser um meio de sensibilização sobre como nossas escolhas tocam outras pessoas.

Além disso, ao recriar essas linhas e histórias invisíveis, com seus personagens de características individuais, acreditamos que as roupas podem não ser descartadas tão rapidamente. Aqui, esses vínculos entre quem faz e quem consome serão criados a partir de uma peça prestes a ser descartada. E agora? De 'quem' ela veio e pra 'quem' ela vai?

Ao promover as ações propostas por esta atividade, o professor estará convidando seus estudantes ao exercício da empatia e respeito à diversidade, ajudando a promover a empatia e a integração dos jovens, que se estenderá para a sociedade. Isso tudo alinhado à BNCC, que indica a importância de "exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos<sup>7</sup>...".

A empatia é um conceito importante para esta atividade. Ela define o processo de se sentir como outra pessoa - o que pode acontecer de diferentes formas como, por exemplo, por meio da empatia cognitiva. A empatia cognitiva ocorre quando nos colocamos no lugar da outra pessoa para apreciar sua vida e como ela entende o mundo e a si mesma. Portanto, histórias empáticas nos ajudam a nos identificar com as vidas de outras pessoas.

Assim, é preciso adotar uma abordagem mais completa, e empática, ao tentarmos recriar o caminho percorrido por nossas roupas até chegarem às nossas mãos. Devemos tratar as pessoas que encontramos como pessoas inteiras, considerando seus universos dentro e fora do trabalho, para, então, tentar enxergar por meio de suas visões de mundo e sentir por meio de suas experiências, crenças ou medos.

Depois disso, cabe a nós pensarmos sobre como essas influências moldam as pessoas e suas maneiras de agir no mundo, assim como sobre nossas semelhanças e diferenças e como poderíamos estar conectados de outras formas.

<sup>8-</sup> Inspirado em Follow the Things (https://followtheblog.org/follow-it-yourself-fashion/) e RSA ANIMATE: The Power of Outrospection (https://www.youtube.com/watch?v=BG46IwVfSu8).



**EMPATIA** 

<sup>6-</sup> Wikipedia: https://pt.wikipedia.org/wiki/Comunidade
7- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2020. Disponível em: http://
portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bnccetapa-ensi-no-medio. - Acesso em 11 de março de 2020.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Fundamental, Médio e Superior

#### **TEMPO**

Aprox. 1h40

#### **MATERIAIS**

#### Para trazer de casa:

Peça para cada estudante levar uma peça de roupa, calçado ou bolsa/mochila que não queiram mais e estejam dispostos a descartar.

#### Para usar em sala de aula:

- Impressão de 6 cópias (ou mais) em tamanho A3, por grupo, da **Colmeia** para recortar.
- Canetas hidrográficas, esferográficas, materiais para desenho.
- Tesoura.
- Cola.
- Revistas para recortar.

#### **OBJETIVOS**

**Seja curioso:** despertar a curiosidade dos estudantes sobre quem está por trás da cadeia de produção da moda, assim como onde cada um de nós se encaixa nesse (eco)sistema.

**Descubra:** incentivar, por meio de um olhar empático, que os estudantes desvendem e recriem as linhas invisíveis que nos conectam a essas pessoas, que podem estar muito longe ou muito perto de nós, além de possibilitar o desenho de novos (e melhores) finais para essas histórias.

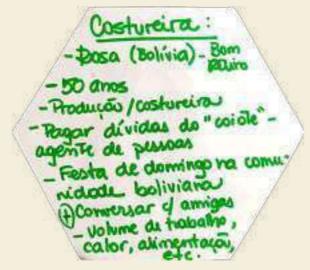
Faça algo: encorajar os estudantes a criarem laços mais profundos e duradouros com suas roupas, por meio de narrativas escritas ou visuais, e incentivar que entrem em contato com as marcas que consomem por meio de SAC (serviço de atendimento ao consumidor), e-mail, telefone ou redes sociais para perguntar #QuemFezminhasRoupas?

#### **INSTRUÇÕES**

- 1 Forme grupos de 4 a 6 estudantes.
- 2 Peça para que recortem os hexágonos da Colmeia impressa.
- 3 Cada estudante deverá começar com 1 hexágono e se descrever nele por meio de uma foto, texto ou desenho e colocar no centro da mesa.
- 4 Em seguida, cada estudante deverá preencher os próximos hexágonos da sua colmeia representando as pessoas presentes nas diferentes etapas de produção da peça trazida de casa. Cada hexágono deve contar a história de 1 pessoa por meio de um texto, foto ou desenho (vide fig. 1).

Figura 1





## Os tópicos abaixo podem ajudar a guiar a criação desses personagens:

#### Sugestões de etapas da cadeia produtiva:

- · Consumidor (estudante)
- · Varejo (vendedores, estoquistas, gerentes, etc.)
- Transporte (motoristas, empacotadores, carregadores, etc.)
- · Confecção (modelistas, cortadores, costureiros, etc.)
- Estamparia
- Lavanderia
- Tingimento
- Tecelagem
- Fiação
- Origem (agricultores, mineradores, criadores, pecuaristas, etc.)

#### Sugestões de características para a criação dos personagens:

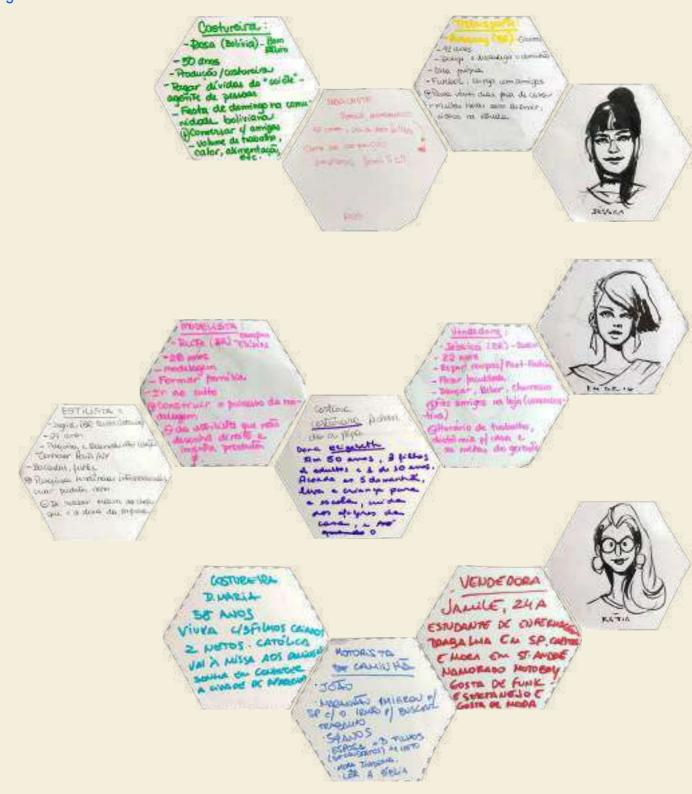
- Nome
- País de origem
- Onde mora
- Idade
- O que faz ali
- Sonhos
- Lazer
- O que gosta sobre sua profissão
- O que não gosta sobre sua profissão

Dica: colar fotos para representar os personagens em cada hexágono pode ser uma maneira interessante de visualizar e reconhecer a diversidade (de pessoas, nacionalidades, culturas) dentro de um mesmo ecossistema.

- **5** Esses hexágonos também devem ser colocados na mesa, partindo do hexágono de cada estudante, como forma de reconstruir da jornada de cada peça. Os hexágonos devem estar todos conectados (vide fig. 2).
- **6** Peça para que os estudantes reflitam em grupo sobre cada um desses personagens, suas histórias, as condições em que vivem e trabalham, em que parte do mundo eles se encontram, dentre outros aspectos da vida desses personagens.
- 7 Enquanto uma grande colmeia se forma na mesa, as linhas invisíveis que nos conectam a pessoas que nem mesmo imaginávamos ficam cada vez mais visíveis. Peça para que os estudantes encontrem também pontos de congruência e similaridades entre seus personagens. Eles podem aproximar esses hexágonos.
- 8 Peça agora para que identifiquem as diferenças entre os personagens e reflitam sobre elas.
- **9** Peça para que pensem também sobre quem seriam os personagens pelos quais essas peças ainda passarão (e a colmeia continua se formando).
- 10 Novas narrativas: por fim, peça para que os estudantes criem novas histórias e conexões ao reagrupar os hexágonos de diferentes maneiras. O que elas contarão?

#### **GUIA DA ATIVIDADE**

Figura 2



Imagens ilustrativas extraídas das atividades desenvolvidas durante as sessões de treinamento de professores em São Paulo e Salvador.



Você pode usar esses videos (e/ou similares) no início da atividade para inspirar os estudantes a criarem suas próprias narrativas partindo das roupas que trouxeram.



Exemplo: <u>vídeo</u> "Handprint". Direção: Mary Nighy



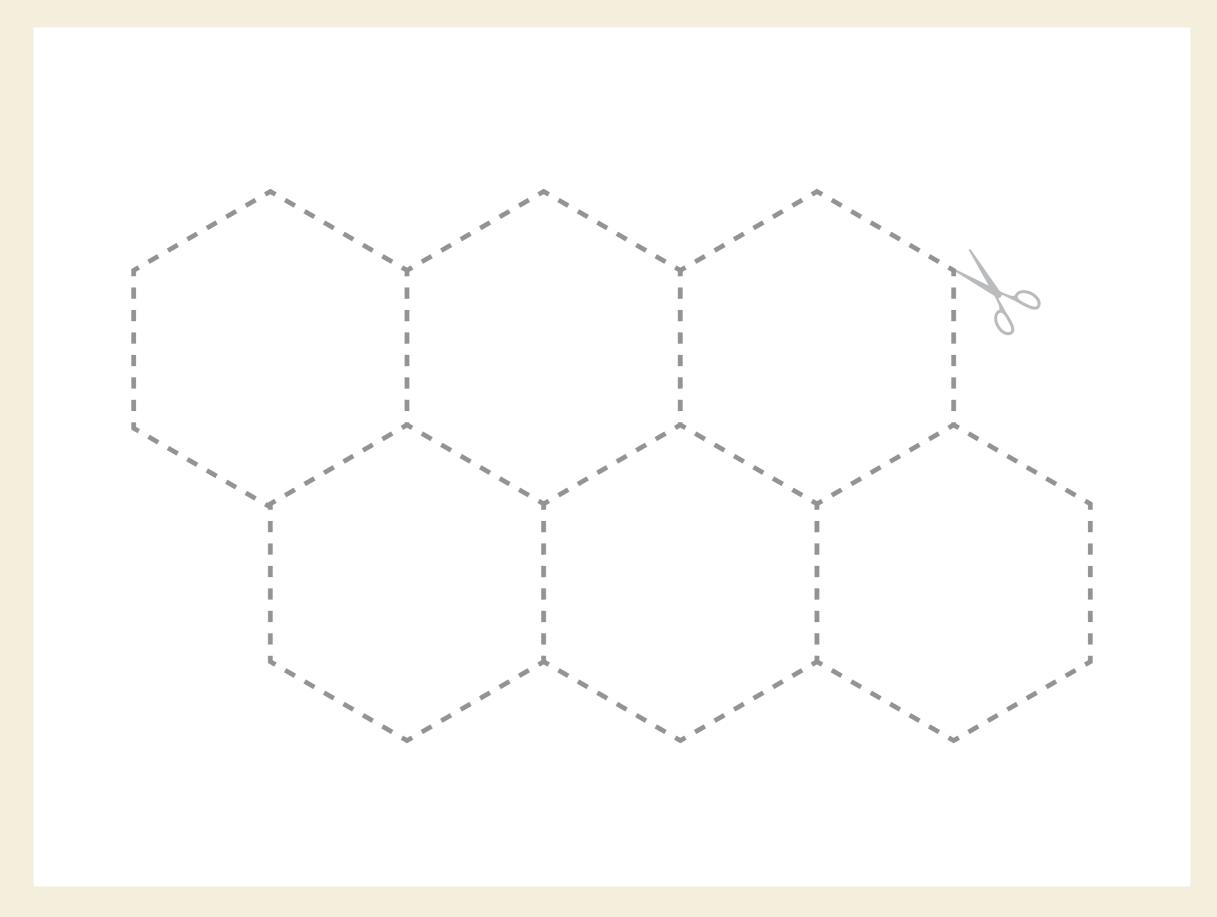
Exemplo: <u>trailer</u> do documentário brasileiro "Lixo Extraordinário". Direção: Lucy Walker, Karen Harley e João Jardim

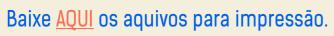
#### **QUER COLABORAR?**

Você tem outras referências de vídeos ou materiais online que possam inspirar essa atividade?

Mande para a Elisa Tupiná no <u>frd.comunicacao3@gmail.com</u> com o assunto: <u>Educar para revolucionar</u>

#### **MODELO COLMEIA**





## Atividade Extra BAZAR DE TROCA

Você pode organizar com os estudantes um bazar de trocas com as peças que eles trouxeram e incentivar novas formas de relações com o consumo.

Veja **AQUI** as dicas do **ROUPA LIVRE** para organizar um bazar de trocas.



#### **COMPARTILHE!**

Mande fotos e depoimentos sobre a atividade e contribua com o movimento **EDUCAR PARA REVOLUCIONAR**.

Lembre de incluir:
SEU NOME
SUA ESCOLA
SUA CIDADE / ESTADO

Caso vocês tenham conseguido organizar um bazar de trocas também queremos saber como foi!

#EducarParaRevolucionar #QuemFezMinhasRoupas #FashionRevolution

# Atividade 4 Jogo da transparência

Para o **Fashion Revolution**, transparência significa a divulgação pública de dados confiáveis, detalhados e comparáveis sobre políticas, compromissos, práticas e impactos sociais e ambientais de uma empresa em toda a sua cadeia de valor.

Esta atividade consiste em um jogo de cartas<sup>10</sup> baseado nos resultados apresentados pelo **Índice de Transparência da Moda Brasil** (ITM Brasil) nas seguintes categorias: Resultados Finais; Políticas e Compromissos; Governança, Rastreabilidade; Conhecer, Comunicar e Resolver; e Tópicos em Destaque.

#### **INDICAÇÃO**

Ensino Médio e Superior

#### **TEMPO**

Aprox. 50 minutos

#### **MATERIAIS**

- Impressões do Modelo da Carta (1 página / 8 cartas por estudante).
- Canetas para desenhar e escrever nas cartas.

#### **OBJETIVOS**

**Seja curioso:** despertar o interesse dos estudantes sobre os possíveis impactos sociais e ambientais dos seus hábitos de consumo.

**Descubra:** estimular que os estudantes reflitam sobre o que quer dizer transparência, assim como seus benefícios e possíveis impactos nos trabalhadores do setor e meio ambiente.

**Faça algo:** incentivar os estudantes a baixarem o ITM Brasil para saber mais sobre as políticas, compromissos, práticas e cadeia de fornecimento das marcas que consomem e exigirem mais transparência da indústria **#Transparêncialmporta** 

10- Este jogo de cartas foi baseado no Super Trunfo, da Grow, que consiste em uma disputa onde o ganhador de cada rodada é aquele com a maior pontuação na característica escolhida, ex.: velocidade, altura, etc.

#### **INSTRUÇÕES**

#### Preparação

- 1 Baixe a última edição do <u>Índice de Transparência da Moda</u>

  <u>Brasil aqui</u>.
- 2 Imprima o ITM Brasil em formato paisagem ou projete em sala de aula as seguintes páginas: Resultados finais (p. 37); 1. Políticas e Compromissos (p. 44); 2. Governança (p. 51); 3. Rastreabilidade (p. 56). 4. Conhecer, Comunicar e Resolver (p. 62); 5. Tópicos em Destaque (p. 68).
- 3 Divida a sala em grupos de cerca de 4 pessoas.
- 4 Distribua as impressões do **Modelo da Carta** para cada estudante (cerca de 8 cartas por pessoa).
- **5 -** Peça para os estudantes pensarem quais marcas avaliadas no ITM Brasil estão presentes em seus guarda-roupas (caso não haja, peça para imaginarem produtos dessas marcas).
- **6** Peça para que desenhem uma peça de roupa, calçado ou acessório, etc. dessas marcas em uma carta em branco (1 peça por carta).
- 7 Em seguida, as categorias (Resultados Finais; Políticas e Compromissos; Governança, Rastreabilidade; Conhecer, Comunicar e Resolver; e Tópicos em Destaque) correspondentes a cada marca devem ser preenchidas com os números encontrados no ITM Brasil.

#### **0 J0G0**

- 8 Com as cartas do grupo finalizadas, um jogador deve juntar todas, embaralhar e distribuir igualmente entre os jogadores. **Importante:** todas as cartas devem permanecer viradas para baixo.
- **9 -** O jogador 1 pega a carta de cima de sua pilha, escolhe uma categoria (a de maior pontuação) e fala sua pontuação para o restante do grupo, virando a carta no centro da mesa.
- 10 Os jogadores 2, 3 e 4 pegam a carta de cima de suas pilhas, falam as pontuações dessa mesma categoria e colocam as cartas no centro da mesa.
- 11 O vencedor da rodada é o que tiver maior pontuação na categoria escolhida. Ele deve recolher as 4 cartas da mesa e começar a nova rodada com a próxima carta de sua pilha.
- 12 O jogo continua até acabarem as cartas e o jogador com o maior número de cartas é o vencedor.

#### **GUIA DA ATIVIDADE**

1.

#### POLÍTICAS E COMPROMISSOS

- Quais são as políticas sociais e ambientais da empresa?
- Como a empresa está colocando essas políticas em prática?
- Como a empresa decide quais questões priorizar?
- Quais são as metas da empresa para reduzir seus impactos?

2.

#### **GOVERNANÇA**

- Há responsabilização no nível da diretoria pelos impactos sociais e ambientais causados pela empresa?
- É possível entrar em contato facilmente com um departamento ou indivíduo responsável por responder sobre esses impactos?
- Como a empresa vincula questões referentes a direitos humanos e aspectos ambientais à avaliação de desempenho de seus executivos, funcionários e fornecedores?

3.

#### RASTREABILIDADE

- A empresa publica uma lista de fornecedores que abranja desde a etapa de confecção até a de matéria-prima?
- Em caso afirmativo, qual o nível de detalhamento dessas informações?

4.

#### CONHECER, COMUNICAR E RESOLVER

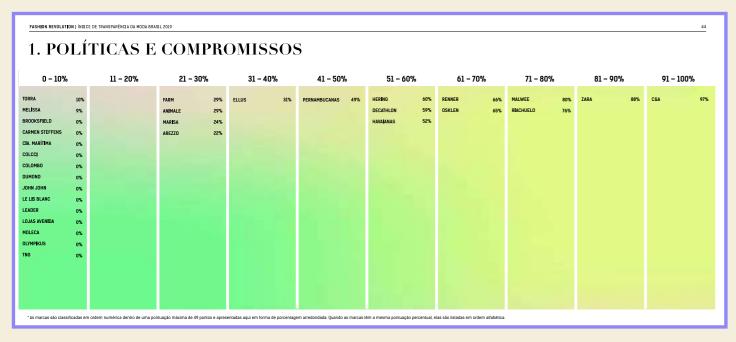
- Como a empresa avalia a implementação de suas políticas na cadeia de fornecimento?
- Como a empresa remedia problemas encontrados nas instalações dos fornecedores?
- A empresa divulga as descobertas das auditorias de fornecedores?
- Como os trabalhadores podem relatar queixas?

5.

#### TÓPICOS EM DESTAQUE

- (ODS 5) O que a empresa está fazendo para promover a igualdade de gênero e o empoderamento feminino, internamente e em sua cadeia de fornecimento?
- (ODS 8) O que a empresa está fazendo para garantir o pagamento de salários dignos, promover a liberdade de associação, a igualdade racial e a regularização dos trabalhadores imigrantes?
- (ODS 12) O que a empresa está fazendo para combater o desperdício e reduzir a geração de resíduos do processo de produção, assim como para promover práticas de reaproveitamento e reciclagem dos produtos?
- (ODS 13) O que a empresa está fazendo para contribuir com o combate à crise climática e para garantir uma gestão sustentável e eficiente dos recursos naturais?

#### **GUIA DA ATIVIDADE**







Encontre as páginas de pontuação no **Índice de Transparência da Moda Brasil** clicando aqui.

#### **GUIA DA ATIVIDADE**

Ex. Se nessa rodada a categoria escolhida foi 'Rastreabilidade', a carta vencedora é a da Havaianas.

Então, o jogador que colocou a carta da Havaianas, fica com as 4 cartas, escolhe a próxima categoria e inicia uma nova rodada.









#### **MODELO DA CARTA**

Nome da Marca:	Nome da Marca:	Nome da Marca:	Nome da Marca:
Desenhe seu ítem de roupa aqui			
Os Resultados Finais	Os Resultados Finais	Os Resultados Finais	Os Resultados Finais
Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos
Governança	Governança	Governança	Governança
Rastreabilidade	Rastreabilidade	Rastreabilidade	Rastreabilidade
Conhecer, Comunicar E Resolver			
Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque
Nome da Marca:	Nome da Marca:	Nome da Marca:	Nome da Marca:
Desenhe seu ítem de roupa aqui			
Os Resultados Finais	Os Resultados Finais	Os Resultados Finais	Os Resultados Finais
Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos	Políticas E Compromissos
Governança	Governança	Governança	Governança
Rastreabilidade	Rastreabilidade	Rastreabilidade	Rastreabilidade
Conhecer, Comunicar E Resolver			
Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque	Tópicos Em Destaque

#### SOBRE O ÍNDICE DE TRANSPARÊNCIA DA MODA BRASIL



O Índice de Transparência da Moda é uma análise desenvolvida pelo Fashion Revolution, que indica em que medida grandes marcas da indústria estão divulgando publicamente suas informações em prol de uma maior prestação de contas. O projeto existe globalmente desde 2016 e revisa e classifica marcas de acordo com a disponibilização de dados públicos em seus canais sobre suas políticas, práticas e impactos sociais e ambientais.

O Brasil foi o primeiro país a receber uma edição nacional anual, que acontece desde 2018.

Você pode baixar a última edição do **Índice de Transparência da Moda Brasil** completo e em português <u>aqui</u>.

#### **COMPARTILHE!**

Mande fotos e depoimentos sobre a atividade e contribua com o movimento **EDUCAR PARA REVOLUCIONAR**.

Lembre de incluir:
SEU NOME
SUA ESCOLA
SUA CIDADE / ESTADO

#EducarParaRevolucionar #Transparêncialmporta #FashionRevolution

### Referências adicionais

#### **FASHION REVOLUTION:**

Biblioteca de referências: <a href="https://br.pinterest.com/fash\_rev\_brasil/biblioteca-de-referências/">https://br.pinterest.com/fash\_rev\_brasil/biblioteca-de-referências/</a>

Como ser um Revolucionário da Moda: <a href="https://www.fashionrevolution.org/wp-content/uploads/2017/04/How-to-be-a-Fash-Revolutionary\_portuguese.pdf">https://www.fashionrevolution.org/wp-content/uploads/2017/04/How-to-be-a-Fash-Revolutionary\_portuguese.pdf</a>

Fórum Fashion Revolution: http://bit.ly/ebookforum

Índice de Transparência da Moda Brasil: <a href="https://issuu.com/fashionrevolution/docs/frindicedetranparenciadamodabrasil\_2019">https://issuu.com/fashionrevolution/docs/frindicedetranparenciadamodabrasil\_2019</a>

#### SITES:

Akatu: https://www.akatu.org.br/

Climainfo: https://climainfo.org.br/

Ellen MacArthur Foundation: https://www.ellenmacarthurfoundation.org/pt/economia-

circular/conceito

Escravos Nem Pensar!: http://escravonempensar.org.br/

Follow the things (em inglês): https://followtheblog.org/

Greenpeace: https://www.greenpeace.org/brasil/

Instituto Identidades do Brasil: <a href="http://simaigualdaderacial.com.br/site/?page\_%20">http://simaigualdaderacial.com.br/site/?page\_%20</a>

<u>id=1130</u>

Observatório do Clima: http://www.observatoriodoclima.eco.br/

Página 22: <a href="http://pagina22.com.br/">http://pagina22.com.br/</a>

Ponto Eletrônico: http://pontoeletronico.me/

The Story of Stuff Project (em inglês e português): https://www.storyofstuff.org/

#### **DOCUMENTÁRIOS E VÍDEOS:**

Christien Meindertsma: How pig parts make the world turn (legenda em português): https://www.youtube.com/watch?v=BRETz2F-heQ

Estou me guardando para quando o carnaval chegar (disponível no Netflix): vitrinefilmes.com.br/site/?page\_id=5357

Oceanos de plástico (disponível no Netflix): https://www.netflix.com/br/title/80164032 0

Sonho Brasileiro: https://vimeo.com/30918170

Patriot Act with Hasan Minhaj: a verdade sobre a fast fashion (disponível no

Netflix): https://www.netflix.com/br/title/80239931

River Blue: <a href="http://riverbluethemovie.eco/">http://riverbluethemovie.eco/</a>

RSA ANIMATE: The Power of Outrospection (em inglês): <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a> watch?v=BG46IwVfSu8

Rubem Alves: A Escola Ideal – o papel do professor: <a href="https://www.escoladigital.pb.gov.">https://www.escoladigital.pb.gov.</a>
br/odas/rubem-alves-a-escola-ideal-o-papel-do-professor

The story of microfibers / A história das microfibras (legenda em português): <a href="https://storyofstuff.org/movies/story-of-microfibers/">https://storyofstuff.org/movies/story-of-microfibers/</a>

The story of stuff / A história das coisas (legenda em português): <a href="https://storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/">https://storyofstuff.org/movies/story-of-stuff/</a>

The True Cost: https://truecostmovie.com/

Udita / Arise (em inglês): https://www.youtube.com/watch?v=g\_tuvBHr6WU

Unravel (em inglês): https://vimeo.com/ondemand/unravel

#### LIVROS:

A história das coisas: da natureza ao lixo, o que acontece com tudo que consumimos, Annie Leonard.

Cultura do Consumo: fundamentos e formas contemporâneas, Isleide Fontenelle.

Design para um mundo complexo, Rafael Cardoso.

Haverá a idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável, Thierry Kazazian.

Limites do Crescimento: a atualização de 30 anos, Donella Meadows.

Moda & sustentabilidade: design para mudança, Kate Fletcher e Lynda Grose.

Moda e Sustentabilidade: uma reflexão necessária, Lilyan Berlim.

Moda Ética Para um Futuro Sustentável, Elena Salcedo.

Moda Sustentável: um guia prático, Alison Gwilt.

O bem viver: uma oportunidade para imaginar outros mundos, Alberto Acosta.

#### **OUTROS:**

Cadeia produtiva do setor têxtil e confecção: <a href="https://www.fiesp.com.br/elos-da-cadeia-textil-e-confeccao/">https://www.fiesp.com.br/elos-da-cadeia-textil-e-confeccao/</a>

#### 101

#### **AGRADECIMENTOS**

O kit de ferramentas Educar para Revolucionar foi escrito por Eloisa Artuso, diretora educacional do Instituto Fashion Revolution Brasil com o apoio de Elisa Tupiná e Isabella Luglio, que também coordenaram a condução de todas as atividades do Programa Educacional Jovens Revolucionários. O Programa contou ainda com o apoio e participação de Fernanda Simon, diretora executiva do Instituto, Ana Fernanda Souza, Bárbara Poerner, Igor Arthuzo, Loreny Ielpo e Mariana Chaves. O design foi elaborado por Igor Arthuzo.

Gostaríamos de agradecer ao lan Cook, por ter compartilhado suas experiências e conhecimentos com nossa equipe, convidados e público e por suas grandes contribuições ao projeto!

Um enorme agradecimento aos participantes do workshop criativo, que colaboraram e inspiraram a criação das atividades educativas com suas ideias brilhantes: Coral Michelin, Cristina Dias, Eduarda Frandsen, Guilherme Dias, Iza Dezon, Jackson Araújo, José Augusto Marinho, Juliana Bastos, Júlia Toro, Lucius Humberto Vilar, Mariana Rocha, Monayna Pinheiro, Sara Oliveira, Verena Lima e Vitória Pretti.

A todos os professores e educadores que participaram ativamente das sessões de treinamento e contribuíram com ideias e experiências ricas, que ajudaram na finalização desse material, muito obrigada!

Agradecemos muito à Carolina Terrão, Dandara Valadares, Fabrício Vieira, Gabriel Silva e Paula Leal, por nos acompanharem e apoiarem o projeto com tanta energia e dedicação.

Nosso agradecimento especial a toda equipe do British Council envolvida no Programa Educacional! Muito obrigada por todo apoio e pela oportunidade de realizar este projeto.

E, finalmente, gostaríamos de agradecer a você por ler esta publicação e apoiar o Fashion Revolution. Esperamos que possa gerar bons frutos, dentro e fora das salas de aula!

#### **OBRIGADA!**



acompanhe nossas redes:

www.fashionrevolution.org/brazil

@ afash\_rev\_brasil

Assine nossa newsletter educacional para receber novidades sobre eventos, ações e como se envolver





