
Protótipo de Software para ambiente de aprendizagem de Patchwork

Ariane Almeida
Maria Luiza Andrade Azzoni

Contextualização

Artesanato

Tradição local, familiar

Transmissão verbal do conhecimento

VS.

Campinas, hoje

Crescente caráter comercial

Aprendizagem via cursos

Proposta

Criar um contexto de aprendizagem de artesanato inovador, baseando-se no método da sala de aula invertida e no uso de uma plataforma online.



Conteúdo

- Relativo ao artesanato Patchwork
 - Conteúdo dividido em aulas com materiais diversos
 - Fundamentos básicos da costura
 - Técnicas básicas do Patchwork
 - Realização de peças
 - Conteúdo extra: história, informações úteis, etc.
-

População alvo

- Qualquer pessoa que queira aprender Patchwork
 - Brasil: 87% dos artesãos são mulheres
 - Cursos majoritariamente frequentados por mulheres adultas, que trabalham em suas casas, cuidando dos filhos e do lar.
 - Pensar a forma do conteúdo a partir desse contexto
-

Local de uso

- Software auxilia o processo de aprendizagem em cursos com encontros presenciais, em ateliês ou outros centros.
 - Sala de aula invertida: uso antes das aulas, em casa
 - Dispositivos móveis: flexibilização do uso
-

Tecnologia utilizada

- Plataforma online com conteúdos sobre artesanato
 - Professor e alunos tornam-se membros da rede
 - Acesso via navegadores ou download do app
 - Para uso em locais sem conexão Wi-fi, é possível fazer download dos conteúdos.
-

Tecnologia utilizada

- Usuário utilizará a seção sobre Patchwork
- Conteúdos das aulas e conteúdos extras

Aulas:

- Vídeo introdutório
 - Vídeo tutorial (passo a passo)
 - Simulador de cortes e costura
 - Costura por conta própria
 - Encontro com mediador
-

Papel do mediador

- Método da sala de aula invertida
 - Contato prévio do aluno com as informações via plataforma e atividades introdutórias antes da aula presencial
 - Professor como tutor, mediador
 - Diálogo e troca de experiências
 - Debates específicos e solução de dúvidas
-

Construção do conhecimento

- Modelo de aprendizagem construtivista
 - Ciclo: etapas de descrição-execução-reflexão-depuração
 - Interação sujeito, objeto e mediador.
 - Espiral de aprendizagem: desequilíbrios como fonte de progresso
-

Mecanismos de certificação

- Simulador do software: pontuação
 - Interação com o mediador: diálogo
-

Pontos positivos

- Uso da tecnologia no ensino de uma atividade tradicionalmente oral
 - Centralização de dados e materiais em um único software
 - Flexibilidade, praticidade e dinamismo do software em duas diferentes plataformas: desktop e aplicativo
 - Fonte de informação é o software no modelo de sala de aula invertida
-

Pontos negativos

- Exige que o aluno tenha alguns materiais próprios
 - Dificuldade de uso das tecnologias por usuários mais velhos: mudança e estímulo
 - Comprometimento do aluno no contato com as informações e realização das atividades básicas, prévias à aula com o mediador
-