

# Ambiente Virtual de Aprendizagem para Ensino de Costura: um Estudo Fundado nas Concepções Intersubjetivas do Conhecimento

Elisangela M. Guimarães, [elismanarim@gmail.com](mailto:elismanarim@gmail.com) – Instituto Federal de Santa Catarina, Joinville, Brasil

Elenir C. Morgenstern, [elenir.m@gmail.com](mailto:elenir.m@gmail.com) – Universidade da Região de Joinville, Joinville, Brasil

## Resumo

*O presente artigo, resultado de pesquisa de Mestrado Profissional em Design/UNIVILLE, apresenta possibilidades de ampliação do ensino de costura, por intermédio de ambiente virtual de aprendizagem (AVA), conjecturando acesso ao aprendizado de costura à estudantes do Curso Técnico de Produção e Design de Moda do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC) do Campus Jaraguá do Sul (SC). A relevância da pesquisa encontra-se na observação da carência de profissionais no setor de confecção, mais especificamente da costura, na falta de qualificação desses profissionais e no desinteresse por essa atividade. Entende-se que, mediante o desenvolvimento de uma plataforma de ensino a distância (EAD), os estudantes não necessitarão exclusivamente posicionar-se perante uma máquina para aprender técnicas e processos da costura, pois terão acesso, por meio de propostas interativas, a um conhecimento coletivo, possibilitado pelo ciberespaço, formador de uma inteligência coletiva. Focalizando as concepções intersubjetivas do conhecimento, trazendo como base teórica a hermenêutica e a dialética, apresentam-se, neste artigo, possibilidades intersubjetivas para a aprendizagem de costura a distância por meio do desenvolvimento de AVA que congregará games de costura, nos quais simular-se-ão montagem de partes de peças do vestuário. O jogo, configurado a partir de diretrizes resultantes de investigação teórica, intenta ampliar possibilidades de acesso a saberes relacionados a questões técnicas de costura, por intermédio de processos intersubjetivos de aprendizagem.*

**Palavras-chave:** *costura; concepções intersubjetivas; ambiente virtual de aprendizagem; ensino a distância.*

## Virtual Learning Environment for Sewing Teaching: A Study Based on Intersubjective Concepts of Knowledge

### Abstract

*This article, the result of research of professional master's in Design /UNIVILLE, presents possibilities for expansion of the sewing education through virtual learning environment (VLE), sewing learning access conjecturing the Technical course students of Fashion Design and production of the Federal Institute of education, science and technology of Santa Catarina (IFSC) Campus Jaraguá do Sul (SC). The relevance of this research lies in the shortage of professionals in the manufacturing sector, more specifically of the seam, in the absence of qualification of these professionals and the lack of interest on this activity. It is understood that, by developing a platform for distance education (EAD), students don't need exclusively position themselves in front of a machine to learn techniques and processes of sewing, because it will have access, via interactive proposals, a collective knowledge, made possible by the cyberspace, trainer of a collective intelligence. Focusing on the intersubjective conceptions of knowledge, bringing as theoretical basis hermeneutics and dialectics, we present, in this article, intersubjective learning possibilities of sewing the distance through the development of AVA that will bring together games which simulate sewing will be assembling parts of garment parts. The game, set up from guidelines resulting from theoretical research, try expand possibilities of access to knowledge related to technical issues, through intersubjective learning processes.*

**Keywords:** *sewing; intersubjective conceptions; virtual learning environment; distance education.*

























Figura 03: Chat de conversa com compartilhamento de telas do game simulador de costura.

Assim, o game torna-se um dispositivo tecnológico utilizado no avanço do ensino dos alunos de Moda do IFSC de Jaraguá do Sul, auxiliando na construção dos conhecimentos acerca de técnicas de costura do vestuário e contribuindo para o crescimento pessoal e profissional do estudante. Ainda, proporcionará à comunidade acesso a conhecimentos de costura, por meio de interação com estudantes ou pessoas com experiências na área. Esta troca de informações pode despertar interesse pela profissão de costureira.

Por fim, um jogo que simule uma operação de montagem de uma parte de peça do vestuário e ainda proporcione debates entre os usuários, gratuitamente, é algo novo no que diz respeito ao ensino e aprendizagem de costura. Esta ferramenta busca facilitar a compreensão da montagem de peças do vestuário, no caso da braguilha com zíper para um primeiro momento.

O game também busca despertar interesse das pessoas pela atividade de costura, mostrando que mesmo em uma atividade tão antiga pode se ter inovações, mostrando especialmente aos mais jovens que a costura pode ser tecnológica e inovadora.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral da investigação, ora relatada, foi a ampliação do acesso ao aprendizado de costura, para os estudantes do Curso Técnico de Produção e Design de Moda do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina (IFSC) do *Campus* Jaraguá do Sul, com a finalidade de acrescentar (ao ensino de costura) material de apoio, por meio de ferramentas online. Por intermédio do desenvolvimento de um ambiente virtual de aprendizagem, de acesso facilitado e gratuito, intencionou-se estender conhecimentos da atividade de costura a estudantes e sociedade em geral despertando o interesse pelo ofício.

Mediante a verificação da falta de profissionais no setor de costura do vestuário, alvitrou-se o desenvolvimento de um AVA para aprendizagem de costura, em que os estudantes não necessitassem posicionar-se perante a máquina para aprender técnicas e processos da costura. Com isso, propôs-se o ensino de costura a distância, na modalidade semipresencial, possibilitando ampliar oportunidades de aprendizagem aos estudantes.

Intencionou-se capacitar os estudantes nas técnicas e nos processos da costura, por meio de propostas interativas, promotoras de um conhecimento coletivo, acessado pelo ciberespaço, formador de inteligência coletiva. Aplicou-se, para tanto, o método fundado nas concepções intersubjetivas do conhecimento, que propõe a construção do conhecimento coletivo, em que o professor deixa de ser mero repassador de informações. O conhecimento, com base neste paradigma, é construído conjuntamente, com todos os membros

envolvidos no processo de ensino aprendizagem compartilhando suas experiências e conhecimentos.

No centro das concepções intersubjetivas elegeram-se as teorias hermenêutica e dialética. A hermenêutica, propõe a busca da verdade que ultrapasse as convenções preestabelecidas, procurando a verdadeira compreensão. A dialética, enfatiza o debate crítico, busca de entendimento compartilhado, ampliação de possibilidades e limites da racionalidade.

Com base nestas teorias refletiu-se acerca de possibilidades de ensino intersubjetivo para a aprendizagem de costura a distância, por meio de AVA, investindo-se numa proposta dinâmica e diferenciada, na qual estudantes, professor e comunidade serão capazes de interagir uns com os outros, com vistas à construção do conhecimento coletivo para a costura, por meio do game simulador de costura.

O jogo de costura apresenta as partes necessárias para a montagem da braguilha com zíper. A comunicação entre usuários acontecerá por meio de chat de diferentes formas, o usuário escolhe a opção que achar mais interessante, podendo ser feita por meio de compartilhamento de tela, em que um pode visualizar o jogo do outro, ou apenas por meio de conversas, em que os jogadores dialoguem acerca das possibilidades de montagem correta da peça. Com estas opções de compartilhamento o estudante estará contribuindo para a construção do conhecimento coletivo, para uma inteligência coletiva por meio do ciberespaço.

Propondo que o game tenha como base metodológica os processos intersubjetivos de aprendizagem, almejando o ensino de costura a distância/semipresencial. Por meio desta ferramenta propõe-se ampliação dos conhecimentos de costura aos estudantes de Moda do IFSC e também a sociedade em geral, bem como almeja-se ampliar suas possibilidades de aprendizagem e, por consequência, capacitá-los com as técnicas e os processos da costura.

Com esta ferramenta de ensino busca-se ampliar os conhecimentos técnicos dos processos e técnicas de costura do vestuário, bem como incentivar os jovens a conhecer esta atividade investindo em sua profissionalização na área.

## REFERÊNCIAS

- [1]. ANDRIOLI, Antônio Inácio. A crítica da hermenêutica e a hermenêutica da crítica. In: HEUSER, Ester Maria Dreher. **Linguagem, escrita e mundo**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [2]. ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DO VESTUÁRIO (Abravest). **Blog Iemi**. 18 set. 2015. Disponível em: <<http://abravest.org.br/site/blog-iemi-18-09-2015>>. Acesso em: 5 out. 2015.
- [3]. BARROS, Monalisa Alves. **Ferramentas interativas na educação a distância**: benefícios alcançados a partir da sua utilização. 2013. Disponível em: <<http://dmd2.webfaccional.com/media/anais/ferramentas-interativas-na-educacao-a-distancia-beneficios-alcançados-a-partir-da-sua-utilizacao.pdf>>. Acesso em: 12 fev. 2016.
- [4]. BICALHO, Rute Nogueira de Moraes. **O processo de construção intersubjetivo do conhecimento em educação a distância**. Brasília: Instituto de Psicologia/Universidade de Brasília, 2010.
- [5]. Bruno, Flavio da Silveira. **A quarta revolução industrial do setor têxtil e de confecção: a visão de futuro para 2030**. 1. ed. – São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

- [6]. CAMPUS, Vera. **A força do Sul**. 2010. Disponível em: <<http://www.oconfeccionista.com.br/index.php/edicoes-antiores/edicao>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- [7]. CASTOLDI, Teresinha Tondetto. Conhecimento e educação: uma reconstrução histórica. *In*: MARQUES, Mario Osório (Org.). **Educação: saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [8]. CENTRAL DOS SINDICATOS BRASILEIROS (CSB BRASIL). **25 de maio: Dia da Costureira**. 25 maio 2014. Disponível em: <<http://csbbrasil.org.br/25-de-maio-dia-da-costureira>>. Acesso em: 10 jun. 2015.
- [9]. FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. 8. ed. Curitiba: Positivo, 2010.
- [10]. GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Tradução de Flávio Paulo Meurer. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- [11]. IAROZINSKI, Maristela H. **Contribuições da teoria da ação comunicativa de Jürgen Habermas para a educação tecnológica**. Dissertação (Mestrado em Tecnologia)—Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná, Curitiba, 2000.
- [12]. LÉVY, Pierre. **A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?** São Paulo: Loyola, 1998.
- [13]. \_\_\_\_\_. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 5. ed. São Paulo: 34, 1999.
- [14]. MARQUES, Mario Osório. **Conhecimento e modernidade em reconstrução**. Ijuí: Editora Unijuí, 1993.
- [15]. \_\_\_\_\_. **Educação, saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [16]. MARSIANI, Francesco. Subjetividade e intersubjetividade entre semiótica e fenomenologia. **Galaxia**, São Paulo, n. 28, p. 10-19, dez. 2014.
- [17]. MATTAR, João. Aprendizagem em ambientes virtuais: teorias, conectivismo e MOOCs. **São Paulo: TECCOGS-PUC/SP**, n. 7, p. 21-40, 2013.
- [18]. MORGENSTERN, Elenir Carmem. Gadamer: o jogo no contexto da experiência do autor. *In*: HEUSER, Ester Maria Dreher. **Linguagem, escrita e mundo**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [19]. \_\_\_\_\_. **Arte, experiência e intersubjetividade**. Ijuí: Editora Unijuí, 2004.
- [20]. \_\_\_\_\_. EVERLING, Marli T. Uma revisão bibliográfica acerca da potencialidade e limitações de ambientes virtuais de aprendizagem. *In*: ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ENSINO A DISTÂNCIA, 2006. Anais... 2006.
- [21]. PEREIRA, Alice T. Cybis; SCHMITT, Valdenise; DIAS, R. Á. C. **Ambientes virtuais de aprendizagem**. 2014. Disponível em: <<http://disciplinas.stoa.usp.br>>. Acesso em: 7 ago. 2015.
- [22]. POLANGE, Ivete. **Educação a distância: por que fazer e como escolher?** 2014. Disponível em: <<http://www.abed.org>>. Acesso em: 8 ago. 2015.
- [23]. ROCKENBACH, Arlindo L. Relacionamento professor/aluno nos paradigmas do conhecimento. *In*: MARQUES, Mario Osório. **Educação, saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [24]. ROSTAS, Márcia Helena S. Guimarães; ROSTAS, Guilherme Ribeiro. **O ambiente virtual de aprendizagem (Moodle) como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem: uma questão de comunicação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- [25]. SALES, Mariluce. **Interação e interatividade em educação**. Disponível em: <<http://www.educarbrasil.org.br/publicacoes/interacao-e-interatividade-em-educacao/>>. Acesso em: 15 mar. 2016.
- [26]. SAWAYA, Márcia Regina. **Dicionário de informática e internet**. São Paulo: Nobel, 1999.
- [27]. SILVA, Grazielle Santos; JUSTINO, Lúvia Dutra. **Novas práticas na educação: o uso de jogos digitais para fortalecer a aprendizagem**. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/nehete/hipertexto2009/anais/m-o/novas-praticas-na-educacao.pdf>>. Acesso em: 17 set. 2016.
- [28]. STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert D. **Comunicação, mídia e tecnologia**. Tradução de José Antonio Lacerda Duarte. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004.
- [29]. TROMBETTA, Derlan. Os desafios da escola na sociedade da informação. *In*: MARQUES, Mario Osório (Org.). **Educação: saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [30]. RIBEIRO, Elvia Nunes; MENDONÇA, Gilda Aquino de Araújo; MENDONÇA, Alzino Furtado de. **A importância dos ambientes virtuais de aprendizagem na busca de novos domínios da EAD**. 2007. Disponível em: <<http://www.abed.org>>. Acesso em: 6 ago. 2015.
- [31]. ROSADO, J. dos R. História do jogo e o game na aprendizagem. **SEMINÁRIO JOGOS ELE**, 2006.
- [32]. ROCKENBACH, Arlindo L. Relacionamento professor/aluno nos paradigmas do conhecimento. *In*: MARQUES, Mario Osório. **Educação, saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.
- [33]. ROSTAS, Márcia Helena S. Guimarães; ROSTAS, Guilherme Ribeiro. **O ambiente virtual de aprendizagem (Moodle) como ferramenta auxiliar no processo de ensino-aprendizagem: uma questão de comunicação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009.
- [34]. SALES, Mariluce. **Interação e interatividade em educação**. Disponível em: <<http://www.educarbrasil.org.br/publicacoes/interacao-e-interatividade-em-educacao/>>. Acesso em: 15 mar. 2016.
- [35]. TROMBETTA, Derlan. Os desafios da escola na sociedade da informação. *In*: MARQUES, Mario Osório (Org.). **Educação: saberes distintos, entendimento compartilhado**. Ijuí: Editora Unijuí, 2000.