

Arte de Tecer: Um Aplicativo para o Ensino de Crochê para Iniciantes

Luana Figueredo Silveira
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense
Passo Fundo, Brasil
luanasilveira.pf029@academico.ifsul.edu.br

Camila Besold
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense
Passo Fundo, Brasil
camilabesold@ifsul.edu.br

Anubis Graciela de Moraes
Rossetto
Instituto Federal Sul-Rio-Grandense
Passo Fundo, Brasil
anubisrossetto@ifsul.edu.br

ABSTRACT

The paper aims to show the prototype of the development of an accessible educational application for Android and Web platforms, focused on teaching the basic concepts and techniques of crochet, covering different age groups and promoting skills for income generation and personal well-being. The research starts from the recognition that crochet, as a craft practice, has cultural, social and economic relevance, contributing to inclusion, preservation of traditions and cognitive development. Given the increased demand for manual activities during periods of instability, such as the COVID-19 pandemic, and the potential of crochet as a source of income and emotional relief, the creation of an application that facilitates autonomous, accessible and safe learning is proposed, encouraging new skills and entrepreneurial opportunities.

Keywords

Crochet, App, Teaching

1 Introdução

A estimulação motora, cognitiva e emocional é fundamental para o bem-estar e para a manutenção das funções cerebrais. Atividades que envolvem coordenação motora fina, como o crochê, contribuem tanto para o desenvolvimento infantil quanto para a preservação das habilidades motoras no envelhecimento, período em que ocorre perda gradual de precisão e agilidade [1, p. 65]. Além dos benefícios terapêuticos, o crochê possui forte relevância cultural e econômica, destacando-se como uma prática capaz de gerar renda e promover inclusão social, movimentando um setor artesanal expressivo no Brasil.

Diante da necessidade de estratégias acessíveis que estimulem a cognição, a motricidade fina e o empreendedorismo, torna-se pertinente oferecer formas de aprendizado que não dependam de instrutores presenciais. Nesse contexto, propõe-se o desenvolvimento de um aplicativo educativo que ensine as técnicas básicas de crochê de maneira autônoma, acessível e segura, beneficiando pessoas de diferentes idades e realidades sociais.

2 O Artesanato como Atividade Econômica e Cultural

Desde os primórdios da história, a produção artesanal tem acompanhado a trajetória da humanidade, manifestando-se em diversas formas, como pinturas, fabricação de ferramentas e armas rudimentares, utensílios domésticos, esculturas, confecção de vestimentas, entre outros. De acordo com Santos et al. [2], foi na Idade Média que essa atividade começou a se estruturar como um segmento

específico de trabalho. Nessa época, a produção encontrava-se concentrada nas mãos dos artesãos, que, com o tempo, passaram a se organizar coletivamente para atender às crescentes demandas do mercado de trabalho e de consumo, tornando-se assim uma forma de trabalho cooperativo.

Dentre as diversas formas de produção artesanal, o crochê se destaca por sua versatilidade, apresentando múltiplas formas, funções e aplicações. Nesse contexto histórico, destaca-se que “durante o Renascimento, o crochê foi considerado um fazer para passar o tempo [...] mulheres se reuniam para ‘crochetar’ peças luxuosas que imitavam renda Tambour, para serem usadas como adornos de roupas ou na decoração” [3, p. 61]. Assim, o crochê transcende o aspecto utilitário, tornando-se também uma forma de expressão estética e social.

3 O Crochê como Prática Terapêutica

Além de sua função estética e econômica, o crochê também tem sido reconhecido por seus benefícios terapêuticos. Por sua natureza rítmica e concentrativa, essa prática pode ser incorporada como *hobby*, fonte de renda e, principalmente, como uma ferramenta de cuidado com a saúde mental. Segundo o Oliveira et al. [4], atividades artesanais como o crochê vêm sendo recomendadas por médicos e psicólogos no tratamento de doenças neurológicas, como Alzheimer e Parkinson. O ato de crochetar estimula a concentração, promove o relaxamento e atua como um agente redutor da ansiedade e da angústia. Nesse sentido os autores ressaltam que “assim como outras atividades que envolvem linhas, agulhas e trabalhos manuais, o crochê encontra-se na natureza das ocupações prazerosas e afetivas, corroborando no tratamento de doenças [...]” [4, p. 09].

Essa prática artesanal, além de seus benefícios emocionais e cognitivos, também contribui significativamente para o desenvolvimento sensorial e motor. Conforme mencionam [5], um simples rolo de barbante pode favorecer a percepção e a integração de noções de espacialidade. Além disso, a utilização adequada das cores pode estimular a expressão afetiva e emocional, enquanto a modelagem dessas peças promove a estimulação tátil, o fortalecimento muscular, a melhoria da estrutura postural e o desenvolvimento da capacidade de expressão e de planejamento.

4 Tecnologia e Inclusão Digital no Ensino de Habilidades Manuais

O avanço das tecnologias digitais ampliou o acesso ao ensino de habilidades manuais, permitindo que técnicas artesanais, como o crochê, sejam aprendidas de forma mais democrática. Plataformas como o YouTube e Pinterest oferecem grande variedade de tutoriais e receitas visuais, facilitando o aprendizado autônomo. Além disso,

softwares específicos para criação de padrões — como MyCrochet [6], Stitchworks [7] e SymbiCro [8] — auxiliam na produção de gráficos detalhados, replicando a lógica tradicional de construção de carreiras e simetria dos doilies, que são peças rendadas geralmente circulares, caracterizadas por desenhos detalhados e delicados.

Outros recursos online, como *blogs* e sites especializados, também contribuem para a popularização do crochê. Exemplos incluem o Blog do Crochê [9], que integra videoaulas e ferramentas de cálculo; o site da Círculo [10], com vídeos e receitas organizadas por dificuldade; e o aplicativo Love Círculo [11], que reúne *e-books* e utilitários para artesãos. A plataforma acadêmica Na Linha [12] complementa esse ecossistema ao oferecer conteúdos educativos sobre técnicas artesanais. Em conjunto, esses meios digitais reforçam a inclusão digital e ampliam as oportunidades de aprendizagem no campo do artesanato.

5 Metodologia

A metodologia adotada neste trabalho baseia-se no levantamento dos requisitos funcionais e não funcionais da aplicação, seguido pela definição da arquitetura do sistema e pela modelagem de seus componentes lógicos e estruturais. Inicialmente, foram identificadas as principais funcionalidades necessárias para apoiar o aprendizado de crochê, como o acesso a materiais, vídeos, receitas, cálculo de preços e compartilhamento de conteúdos entre usuários. Também foram definidos requisitos não funcionais relacionados ao armazenamento, usabilidade, desempenho e às plataformas de distribuição.

Com base nesses requisitos, elaborou-se o modelo de dados por meio do Diagrama de Classes, ilustrado na Figura 1, o qual demonstra a maneira como as informações são persistidas, incluindo usuários, vídeos, materiais compartilhados e comentários moderados por meio de uma ferramenta de inteligência artificial (ChatGPT).

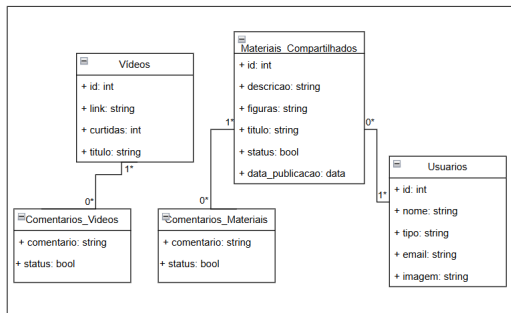


Figura 1: Diagrama de classes referente a persistência.

Os aspectos tecnológicos foram definidos considerando a necessidade de desenvolvimento multiplataforma e armazenamento em nuvem. Assim, optou-se pelo uso do framework Flutter para criação da interface e pela plataforma Firebase para gerenciamento de dados, autenticação de usuários, armazenamento de arquivos e hospedagem da versão Web. A ferramenta ChatGPT foi integrada ao fluxo de moderação e apoio ao conteúdo textual.

Por fim, foi realizada a concepção das telas do aplicativo, seguindo princípios de usabilidade e clareza, o que resultou em um conjunto de interfaces capazes de orientar o usuário desde o aprendizado inicial até o compartilhamento de suas próprias receitas. O modelo

de duas telas, apresentado na Figura 2, ilustra a estrutura inicial da interface e serviu como base para a organização dos componentes visuais.

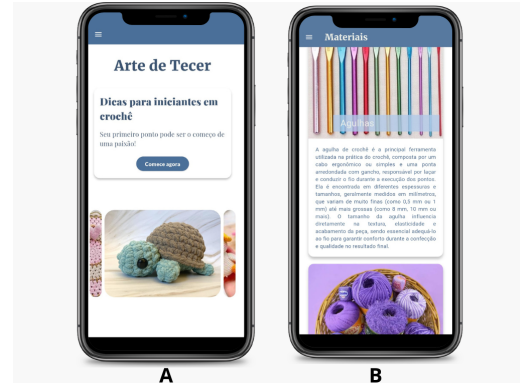


Figura 2: Telas do aplicativo.

Embora o projeto já apresente sua estrutura central implementada, ele ainda se encontra em andamento. O próximo passo consiste na finalização do aplicativo e a etapa de avaliação prática da ferramenta, a ser realizada com dois grupos específicos. O primeiro grupo é composto por crianças e adolescentes entre 8 e 15 anos, participantes do Instituto Medianeira Casa da Criança, localizado em Rio Pardo (RS), instituição que desenvolve atividades relacionadas ao ensino de artesanato. O segundo grupo é formado por integrantes do projeto Mulheres Mil – Artesãs em Crochê, de Passo Fundo (RS), composto por mulheres com idades entre 18 e 80 anos. A escolha desses grupos busca compreender a aplicabilidade e acessibilidade do aplicativo em públicos distintos, considerando diferentes níveis de familiaridade com tecnologia, além de diferentes necessidades pedagógicas.

A avaliação será realizada por meio de questionários adaptados conforme o perfil de cada grupo. Para as crianças e adolescentes, serão utilizados instrumentos simplificados, com escalas visuais e perguntas diretas que permitam identificar impressões sobre usabilidade, clareza dos vídeos e facilidade de navegação. Já para o grupo de mulheres adultas, será aplicado um questionário mais detalhado, baseado em escalas Likert, abrangendo aspectos como utilidade das funcionalidades, legibilidade, clareza das receitas, usabilidade geral e satisfação com a experiência proporcionada pelo aplicativo. Essa diferenciação busca captar percepções específicas e contextualizadas, garantindo uma análise mais precisa do impacto da ferramenta em diferentes contextos sociais e faixas etárias.

Espera-se que os resultados dessa avaliação contribuam para o aprimoramento da aplicação, permitindo ajustes que reforcem sua efetividade, acessibilidade e relevância diante das necessidades reais dos usuários. Assim, o projeto segue em evolução, com o objetivo de consolidar-se como uma ferramenta educacional acessível, inclusiva e capaz de fortalecer práticas culturais e artesanais em múltiplos públicos.

6 Considerações Finais

O desenvolvimento deste aplicativo representa um avanço significativo na integração entre tecnologia e práticas manuais, especialmente no contexto do crochê, permitindo que usuários de diferentes faixas etárias tenham acesso a conteúdos estruturados, interativos e acessíveis. O sistema foi projetado para apoiar o aprendizado inicial, incorporando ferramentas de tradução, consulta de materiais, videoaulas, compartilhamento de receitas e cálculo de preços. A aplicação dessas funcionalidades demonstra o potencial das tecnologias móveis para promover autonomia, criatividade e inclusão digital.

Além de sua contribuição para a aprendizagem autônoma e para a preservação de práticas culturais, o desenvolvimento do aplicativo dialoga diretamente com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável [13]. Ao oferecer uma ferramenta acessível que estimula habilidades manuais associadas ao bem-estar emocional — como a redução da ansiedade, o aumento da concentração e o fortalecimento da autoestima — o projeto alinha-se ao ODS 3 (Saúde e Bem-Estar). Da mesma forma, ao contemplar públicos tradicionalmente compostos por mulheres, como artesãs e participantes de projetos sociais, e ao promover autonomia, qualificação e oportunidades de geração de renda, a iniciativa contribui para o ODS 5 (Igualdade de Gênero e Empoderamento das Mulheres e Meninas). Por fim, ao fomentar inclusão digital, ampliar o acesso a práticas culturais e fortalecer comunidades locais por meio do artesanato, a proposta também se articula ao ODS 11 (Cidades e Comunidades Sustentáveis), na medida em que potencializa práticas sociais resilientes, colaborativas e culturalmente significativas.

Referências

- [1] Márcio James Soares Guimarães. Brincar para desenvolver a motricidade fina. *Brinquedos e cultura: Aspectos interdisciplinares do brincar*, page 65, 2022.
- [2] Thiago de S. Santos, João Paulo de B. Nascimento, Guilherme de F. BORGES, Aline F. de Oliveria Moraes, and Eliane Teixeira. O artesanato como elemento impulsionador no desenvolvimento local em municípios brasileiros. *Anais do VII Simpósio de Excelência de Gestão e Tecnologia*, 2010.
- [3] Sônia M. A. Holdorf Braun. Intervenção urbana com fios: o tricô e o crochê na arte contemporânea em uma perspectiva educativa, 2013.
- [4] Ana C. Carneiro Oliveira, Nadja Maria Mourão, Flávia N. de Oliveira Castro, et al. Design e o crochê no universo feminino. *Colóquio Internacional de Design*, 8 (5), 2020.
- [5] Maria H. Mota Guedes, Helisamara Mota Guedes, and Martha E. Ferreira de Almeida. Efeito da prática de trabalhos manuais sobre a autoimagem de idosos. *Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia*, 14:731–742, 2011.
- [6] Software MyCrochet. Software mycrochet, 2025. URL <https://gloriadriana.blogspot.com/2018/06/programa-mycrochet-menu-modo-de-selecao.html>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [7] Stitchworks Software. Stitchworks software, 2025. URL <http://stitchworkssoftware.com/>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [8] Software SymbCro. Software symbcro, 2025. URL <https://symbcro.software.informer.com/>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [9] Blog do Crochê. O blog do crochê passo a passo, 2025. URL <https://www.croche.com.br/>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [10] Círculo. Círculo - fios e acessórios para crochê, tricô, bordado e macramê, 2025. URL <https://www.circulo.com.br/>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [11] Love Círculo. Love círculo, 2025. URL <https://play.google.com/store/search?q=love+circuloc=appshl=ptBR>. Acesso em: 8 set. 2025.
- [12] Ana Luiza M. C. de Souza. Na linha: uma plataforma digital para técnicas manuais com uso de linhas. *Trabalho de Conclusão de Curso - Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro*, 2021.
- [13] Organização das Nações Unidas. Transformando nosso mundo: a agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. <https://brasil.un.org/pt-br/91863-agenda-2030-para-o-desenvolvimento-sustentavel>, 2015. Acesso em: 02 dez. 2025.