



mestrado^{ufpe}emdesign

mestrado acadêmico

**CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN**

Brincando com a roupa:

**um estudo sobre o público infantil e a compreensão
das roupas que atuam como brinquedo**

Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra

Recife, 2009

Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra

**Brincando com a roupa:
um estudo sobre o público infantil e a compreensão
das roupas que atuam como brinquedo**

Dissertação de mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Design; Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Mestrado em Design, Linha de pesquisa: Linguagem Gráfica.

Orientador: Hans Waechter

Recife, 2009

Bezerra, Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo

Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo / Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra. – Recife: O Autor, 2009.

181 folhas. : il., fig., gráf., quadros.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco. CAC. Design, 2009.

Inclui bibliografia e anexos.

1. Desenho - Moda. 2. Crianças - Desenvolvimento. 3. Comunicação visual. I. Título.

74 CDU (2.ed.)

740 CDD (22.ed.)

UFPE

CAC2009-74



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

PARECER DA COMISSÃO EXAMINADORA
DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE
MESTRADO ACADÊMICO DE

MARCELA FERNANDA DE CARVALHO GALVÃO FIGUEIREDO BEZERRA

“Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo”

ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: DESIGN E ERGONOMIA

A comissão examinadora, composta pelos professores abaixo, sob a presidência do primeiro, considera a candidata MARCELA FERNANDA DE CARVALHO GALVÃO FIGUEIREDO BEZERRA

Aprovada

Recife, 20 de julho de 2009.

Hans da Nóbrega Waechter

Prof. Hans da Nóbrega Waechter (UFPE)

Silvio Romero Botelho Barreto Campello

Prof. Silvio Romero Botelho Barreto Campello (UFPE)

Maria Alice Vasconcelos Rocha

Profa. Maria Alice Vasconcelos Rocha (UFRPE)

*Para os crentes, Deus está no princípio das coisas.
Para os cientistas, no final de toda reflexão.*
Max Planck

Dedico esse trabalho às duas pessoas
que me completam: meus amores,
Rodrigo e Liz.

Agradecimentos

Embora uma dissertação seja, pelo perfil acadêmico, um trabalho de caráter individual, existem contributos que não podem nem devem deixar de ser realçados. Por esse motivo, expresso os meus eternos agradecimentos:

Agradeço em primeiro lugar a Deus, por estar sempre presente na minha vida, que me deu forças para começar e terminar mais essa batalha, até quando eu desacreditava disso.

Ao marido Rodrigo, pela paciência, dedicação e zelo, com nós mesmos e principalmente com nossa florzinha, Liz. E a ela, pela compreensão, mesmo que incompreendida das horas ausentes, viagens e faltas diversas. Mamãe vai compensar, prometo!

Aos meus pais, Francisco e Ana, por me ensinarem tanto na vida, me fizeram quem eu sou, com defeitos e, principalmente, virtudes, o que certamente ajudou no resultado deste trabalho. Dedico em especial ao meu pai, que mesmo não estando mais entre nós, esteve comigo em todo momento, com seu amor incondicional que ultrapassa vidas.

A minha irmã, Renata e Lulu, minha afilhada, que sempre me fizeram rir, ao me manter acordada nas infundáveis viagens insones para orientação.

Aos meus outros pais, Sivaldo e Irenilda, por serem o porto seguro da minha família sempre. Em especial, agradeço pela ajuda dada nesse último ano, em todos os aspectos.

A tia Iza e tio Hilton e todos da minha família, pela confiança que depositam em mim e nos meus passos. Obrigada por investirem em mim e acreditarem que eu conseguiria, sempre.

Ao meu querido amigo e orientador Hans Waechter, pelo apoio, ensinamento e paciência.

A Malwee, em especial a Dayse, Jonas e todo o departamento de marketing que me cederam horas e materiais indispensáveis para que eu pudesse desenvolver a pesquisa.

Ao Colégio Diocesano de Caruaru, em especial Monsenhor Olivaldo, às professoras Joelma, Eliedja, Fabiana e minhas crianças fofas que contribuíram enormemente para a pesquisa.

Aos meus amigos do mestrado: Cacai, Naroca, Tata, Fafá, Fábio, Gisele, Susi, Belle e Dani, por tudo o que contribuíram para o amadurecimento e finalização desse trabalho.

A minha amiga e *pseudo* co-orientadora Rô, pela paciência, dedicação, investimento e por acreditar em mim desde um finado começo desfocado. Sem ela eu não teria conseguido.

Ao meu amigo e padrinho Ed, sempre comigo, há anos entre risadas e choros, que me ajudou com dicas, correções e incentivos.

A sempre querida Si, pelos ensinamentos extra-acadêmicos, diariamente.

Aos mestres Solange, Clylton, Alice, Marconi, Dani, Valdonilson, Lu Freire, Victor, Evilásio e outros muitos que acreditaram em mim e ajudaram nessa jornada da educação até hoje.

Aos meus amigos de plantão pelo apoio: Va, My, Lóris, Kelly, Ci, Rô Duarte, lury, Hegla, Cris, Gisa, Sandrinha, Chico e Meide, Kal, Fê, Dema, Lu Oliveira, Josi, Lívia, Breno (meu aluno-fotógrafo), Mari, Bucca, Shirley e a todos que de alguma forma se fizeram presentes durante o desenvolvimento desse trabalho, mas nesse momento me fogem à lembrança.

Resumo

O mercado de moda a cada estação tem se estabelecido como referência no que diz respeito ao consumo de produtos nos diversos segmentos existentes. Nos últimos anos é comum a utilização de cores e formas aplicadas às peças de vestuário infantil, aliando diversão ao ato de vestir. Ao explorar características sensoriais como aroma, texturas e imagens nas roupas, muitas confecções hoje se utilizam de aplicações divertidas nas peças, comparando-as diversas vezes a jogos e brincadeiras presentes no universo infantil.

Esta pesquisa objetiva compreender como a criança se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo, observando não só o usuário do produto, mas propondo questionamentos a respeito do desenvolvimento infantil, moda e consumo, focando a inter-relação entre os tópicos abordados e suas influências durante a criação de vestuário para crianças.

Por se tratar de um estudo de caso da grife Zig Zig Zaa, da malharia Malwee, aqui foram observadas 17 peças de diversas coleções da grife destinadas a meninos e meninas, além da realização de experimento com 16 crianças do Ensino Infantil.

Palavras-chave: Design de Moda, Criança, Linguagem Visual.

Abstract

The fashion market each season has been established as a reference with regard to the consumption of the various existing segments. In recent years it is common the use of colors and shapes applied to children's clothing, combining fun in the act of dressing. By exploring the sensory characteristics such as aroma, texture and images on clothing, many garments today are used for applications in the fun parts and compare them several times to plays and games at the infant universe.

This research aims to understand how the child relates to clothes whose have elements that acts as a toy, noting not only the user of the product, but proposing questions about child development, fashion and consumption, focusing on the interrelationship between the topics and its influences while the whole children clothing creation process.

As it is a case based on the Zig Zig Zaa brand from Malwee Knitting, here were found 17 pieces of various collections of the brand aimed at boys and girls, besides conducting experiment with 16 children in the Children's Education.

Keywords: *Fashion Design, Child, Visual Language.*

Sumário

Introdução	12
1 Fundamentação Teórica	19
1.1 Roupas Infantil	19
1.1.1 Definição e Histórico	19
1.1.2 Moda e cultura	24
1.1.3 A linguagem das roupas	29
1.1.4 Elementos do vestuário	33
1.1.5 Ergonomia e usabilidade no vestuário infantil	41
1.2 A linguagem visual e as representações gráficas	46
1.2.1 A forma como suporte para as diversas representações gráficas	47
1.2.2 A cor como transmissora de informações	50
1.2.3 A textura e suas interpretações	51
<i>Textura Visual</i>	52
<i>Textura Tátil</i>	53
1.2.4 Elementos da linguagem visual e seu uso na moda	54
1.3 Desenvolvimento infantil	58
1.3.1 A criança e as fases do desenvolvimento	58
<i>Estágio sensório-motor (zero a dois anos)</i>	58
<i>Estágio pré-operatório (dois a sete anos)</i>	60
<i>Estágio operatório concreto (sete a doze anos)</i>	63
1.4 O brinquedo e a relação com a criança	66
1.4.1 O brinquedo e a educação	68
1.4.2 Indicações por faixa etária	70
1.5 A criança e o consumo	73
2 Metodologia Geral	77
2.1 Natureza da pesquisa	77
2.2 Estudo de caso - Malwee e Zig Zig Zaa	78
2.3 Amostragem	80
2.4 Instrumentos de coleta de dados	82
2.5 Análise dos dados	87
2.6 Etapas da pesquisa	88
2.7 Modelo de Protocolo Experimental / Dissertação de Mestrado	90
2.8 Aplicação do Experimento	91
3 Observação da roupa infantil	95
3.1 Resultado meninas	96
3.2 Resultados meninos	106
4 Observação da relação entre a criança e as roupas	116
4.1 Realização do Experimento	116

4.2 Experimento	117
4.3 Análise do experimento	122
5 Validação do experimento	130
5.1 Validação da metodologia e instrumentos	130
5.2 Validação do protocolo experimental	134
6 Conclusão geral e recomendações	136
7 Referências bibliográficas	144
8 Anexos	149

Introdução

A cada ano durante as semanas de moda no país - a exemplo do São Paulo Fashion Week, Fashion Rio e Recife Fashion - é possível notar o constante investimento em novidades e características que aplicadas às roupas, agregam mais valor ao produto. Além dos modelos diferentes a cada estação, novos aviamentos, acessórios e modelagens são explorados procurando dar um novo significado ao simples ato de cobrir o corpo. A utilização de modernas tecnologias torna possível também o uso de ferramentas diferentes e características inovadoras ao vestuário. Como exemplo de novidades desenvolvidas para valorizar o mercado da moda, observa-se o desenvolvimento de tecidos inteligentes - que mantêm a temperatura do corpo mesmo com oscilações térmicas externas¹-, de roupas que já possuem proteção contra os raios solares através do próprio tecido² e até as que auxiliam no cuidado com a saúde, informando quando o organismo necessita de água³. O público infantil não fica de fora dos novos conceitos aplicados ao vestuário. A cada estação surgem estilos diferentes nas confecções juvenis, explorando cada vez mais, outros artifícios para inovar no desenvolvimento das coleções. Hoje já existem tecidos impermeáveis que não mancham, possibilitando maior liberdade nas brincadeiras das crianças, tecidos práticos que não amassam ou vestimentas que aliam vestir à diversão. Aplicações externas, cores e cheiros são utilizados nas roupas infantis hoje, procurando atrair o público, ao entrar no seu mundo de diversão. Além disso, aplicações acessórias como chaveiros, aviamentos aparentes e até estímulos sonoros aplicados ao vestuário infantil são utilizados hoje por confecções como auxiliares no desenvolvimento infantil.

¹ <http://www.inovacaotecnologica.com.br/noticias/noticia.php?artigo=010160041015>

² <http://www.uvline.com.br/uvline/Downloads/Releases/novidadeProtecaoSolarTextil.pdf>

³ <http://diario.iol.pt/tecnologia/tecido-suor-nutrientes-atletas-agua-tecnologia/960513-4069.html>

A roupa além de possuir características como conforto - térmico e de movimento - e durabilidade, agora tende a estabelecer uma relação de troca com o usuário. Talvez pelo fato da criança passar muito tempo em contato com o vestuário, ele vem sendo abordado pelos designers de moda como um fio condutor de informações, que pode ser explorado para transmiti-las da maneira mais produtiva. A máxima de 'aprender brincando' pode ser o suporte para o desenvolvimento dessas coleções.

A temática abordada nesta pesquisa caminha pela compreensão das características usadas hoje pelos designers de moda durante a criação do vestuário infantil, passando pelo entendimento dos elementos que se fazem presentes nessas roupas e finalmente na adaptação de um instrumento de análise para ser aplicado a fim de se observar as crianças quando entram em contato com as roupas que possuem a presença de apliques em sua confecção. Dessa forma, abrange o vasto estudo já existente acerca do público infantil e quais caminhos podem ser percorridos para que se faça uma investigação rica desse segmento no mercado.

Para isso, será revisitada aqui a moda desde os tempos primitivos e a sua relação com o público infantil, ao apontar o momento em que o vestuário produzido para as crianças apresenta-se ainda igual ao dos adultos, chegando aos dias atuais, em que existe uma preocupação por parte dos designers e estilistas ⁴ em desenvolver produtos condizentes com as realidades dos usuários.

⁴ De acordo com Christo (2008, p.30), o designer de moda desenvolve atividades "preocupado com as questões objetivas do produto, ou seja, com questões específicas do objeto, ignorando os conteúdos subjetivos, ou as questões que dizem respeito ao sujeito, como gosto e os conteúdos simbólicos. Por outro lado, esta relação nos faria entender o estilista como um profissional criativo, livre para a conceituação de um objeto e desvinculado as questões que envolvem o mercado, um sujeito livre para criar peças únicas".

Essa fatia do mercado, o público infantil, representa hoje, juntamente com os jovens, percentual importante da população brasileira⁵. Dito isto, observamos o poder da indústria nacional ao produzir moda, muitas vezes ditando tendências para o resto do mundo. Com essa consciência, o nosso Estado se consolida ano a ano no setor de confecções, através da qualificação profissional, refletindo em pesquisas e observando seu potencial na indústria. O Polo de Confecção do Agreste apresenta importante contribuição na produção nacional hoje, com o setor de malharia e jeans operando com números significativos no Estado. A relevância desta pesquisa reside em tentar identificar e compreender esses novos elementos aplicados ao vestuário infantil, com a proposta de sugerir contribuições acerca dos estudos sobre a moda infantil, além de propor uma pesquisa que possa contribuir com as atividades desenvolvidas hoje no Pólo de Confecções do Agreste.

O objetivo geral desta pesquisa é compreender como a criança, durante uma fase específica no seu desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo.

Para isso, o objeto de estudo será a confecção infantil Zig Zig Zaa. O projeto da coleção compreende peças denominadas, pelos criadores, como ideais e educativas, a partir das aplicações das roupas para cada idade a que se destina.

Alguns objetivos específicos foram estabelecidos como etapas para alcançar o objetivo geral, são eles:

⁵ Segundo o Censo 2000, somente as crianças de 0 a 6 anos, que inclui a idade dos sujeitos dessa pesquisa, representam 9,64% da população total nacional. Outro recenseamento acontecerá no país em 2010, atualizando esse número.

- a) Analisar e identificar as aplicações presentes nas roupas infantis selecionadas;
- b) Estabelecer categorias para as aplicações presentes na roupa;
- c) Adaptar um instrumento de análise para observar as aplicações presentes nas peças infantis;
- d) Observar a relação que ocorre entre a criança e as roupas que atuam como brinquedo;
- e) Analisar se as peças da coleção utilizam elementos compatíveis com as atividades desenvolvidas e compreendidas pelas crianças na faixa etária analisada.

As questões de pesquisa aqui propostas circundam o público infantil e as atividades que podem estar ligadas à confecção de peças capazes de lhe proporcionar algum estímulo, além de apenas cobrir o corpo. Para tanto, três questões principais foram investigadas:

- Por que estudar a moda infantil?
- Que elementos presentes às roupas infantis estimulam atividades além de cobrir o corpo?
- Os elementos aplicados às roupas relacionam-se com as atividades propostas por autores para estimular o desenvolvimento infantil?

Dessa forma, em parceria com os objetivos gerais e específicos, as questões foram também responsáveis pela observação do problema aqui exposto. Durante a pesquisa, a hipótese de investigar se as aplicações sensoriais inseridas às roupas infantis estimulavam a criança com 3 anos de idade durante o seu desenvolvimento foi a pergunta-chave para o andamento do trabalho. Todas as atividades aqui propostas tinham como objetivo responder a essa pergunta inicial, observando para

isso, todas as etapas e questionamentos existentes durante o processo.

Alguns conteúdos foram propostos no início das atividades com o objetivo de favorecer um direcionamento da pesquisa. Para isso, as áreas do conhecimento relacionadas com a pesquisa foram apontadas, de maneira que se interligavam entre si.



A dissertação apresenta-se dividida em três partes distintas, porém interligadas: a introdução, o desenvolvimento e a conclusão. O desenvolvimento subdividiu-se ainda em blocos relacionados à fundamentação teórica e metodologia da pesquisa, abordando as temáticas que auxiliaram o andamento da dissertação.

O capítulo 1 tratou da fundamentação teórica utilizada para embasamento dos conteúdos presentes na pesquisa. Para tanto, foi dividido em subcapítulos para melhor organização dos pensamentos e temáticas propostos ao longo da análise. No tópico 1.1 foram observadas as definições referentes à moda, abordando questões

de sua história, os elementos presentes nas roupas e identificação dos valores propostos pela moda, a partir das linguagens inseridas nas peças.

O tópico 1.2 se propôs a apresentar os elementos da linguagem visual, representados graficamente, como a forma, a cor, a textura e as suas transposições para uso na moda. Para tanto, adaptações e novos usos foram observados para facilitar o andamento do trabalho.

O tópico seguinte, o 1.3 abordou o desenvolvimento infantil e suas diversas fases, com a proposta de conhecer o público, suas preferências e limitações, favorecendo uma análise mais direcionada a esse grupo.

O tópico 1.4 observou duas realidades relacionadas com o público infantil: a relação entre o brinquedo e a criança, ao visualizar que valores eram atribuídos ao brinquedo ao relacioná-lo com a educação e as indicações por faixa etárias, apresentando critérios estabelecidos para o uso do brinquedo durante as várias idades da criança.

O tópico 1.5 abordou a relação existente entre a criança e o consumo, ao observar os valores sugeridos e compreendidos pelas crianças durante o processo de escolha e compra de objetos para elas propostos.

O capítulo 2 descreveu a metodologia geral utilizada nessa pesquisa, apontando a natureza da pesquisa, o estudo de caso a ser realizado, a amostragem e quais os

instrumentos de coleta de dados seriam propostos para aplicação, além de apresentar as fases e como seria conduzido o tratamento dos dados.

Os capítulos 4, 5 e 6 apresentaram as amostras analisadas, além de conduzir os resultados obtidos, discussões e conclusões apresentadas durante ao longo da observação dos materiais.

Por fim, foram apresentadas as conclusões finais de todos os resultados propostos ao longo da pesquisa, a relevância das análises aqui elaboradas, além das considerações e indicações para possíveis estudos.

1 Fundamentação teórica

1.1 Roupa infantil

Antes de dissertar sobre a história das roupas infantis, torna-se necessário definir alguns termos que por terem usos tão próximos - e muitas vezes aplicados erroneamente - tornam sua conceituação confusa e em alguns casos controversa. É necessário definir a tênue relação que trata a moda, o vestuário e a roupa, termos que serão amplamente utilizados ao longo deste texto. Rocha (2007) postula que não existe uma conceituação clara para os termos.

Para a autora, a moda sempre está na moda, apenas o vestuário é que muda, posiciona o usuário; a roupa apenas o apresenta. Ela estabelece ainda, embasada em Hoeks e Post (2006), que enquanto a indústria do vestuário ocupa-se em vender produtos, a indústria da moda vende significados. As duas tornam-se, assim, responsáveis pela satisfação dos desejos do usuário.

A autora ainda esclarece que as relações entre moda e vestuário interagem de forma interdisciplinar com diversos campos como ciências sociais, psicologia, design, marketing, comunicação, entre outras, e reforça a importância de estudar os conceitos sob a ótica de cada disciplina. Uma vez estabelecidas essas definições é possível iniciar o estudo que será apresentado em seguida.

1.1.1 Definição e histórico

Para entender o vestuário infantil, convém observar todo o caminho percorrido até aqui, visando compreender as características do segmento desde seu surgimento. Desde os tempos bíblicos, é possível dizer que há a preocupação em esconder o corpo nu com algum material, seja ele pele ou folhagens. Flügel (1966, p.12) apresenta uma abordagem ainda atual relacionada ao aspecto emocional do usuário com a roupa, descreve-a como a primeira impressão dos nossos semelhantes. Ela se apresenta como segunda pele há muito tempo. Segundo ele, as roupas têm três

funções básicas: enfeite, pudor e proteção. O enfeite valoriza o corpo, destacando elementos da silhueta; o pudor estimula o contrário, cobrindo o corpo a fim de escondê-lo e a proteção é a qualidade que tem a roupa de amparar o corpo das variações climáticas. Não existe unanimidade entre os estudiosos para definir qual deles teve início primeiramente. Segundo Flügel (1966), uma minoria realça o pudor como função primária, citando o exemplo bíblico da folha de parreira, como uma maneira de evitar a exposição dos órgãos sexuais, mas existe uma grande maioria dividida entre as duas outras funções como sendo a mais importante ou inicialmente estabelecida. Nesse estudo será observada a relação entre as três funções aplicadas ao vestuário, extraindo de cada uma a fatia de importância mais significativa na roupa.

Passando por diversas civilizações, o vestuário adquiriu características próprias dos povos em cada época em que era utilizado. Desde os povos primitivos, segundo Braga (2004, p.18), vários elementos eram usados para confecção das peças. De início, peles de animais serviam de matéria-prima para proteger o homem das variações climáticas, visto que ele era nômade. Com o abandono da vida nômade, o homem mudou também suas necessidades primárias e modo de vida. Com isso, outros materiais para composição da vestimenta passaram a fazer parte de sua rotina: um tecido inicialmente artesanal feito de linho vegetal deu origem às saias que seriam posteriormente adornadas com conchas, sementes, garras e dentes de animais. A tecelagem já era dominada pelos povos mesopotâmicos e, com isso, o algodão - usado inicialmente como acabamento das peles de animais vestidas no corpo - passou a ser matéria-prima predominante na civilização (BRAGA, p. 20). Pode ser datado daí o uso de materiais produzidos pelo homem para cobrir seu corpo, seja protegendo ou enfeitando.

No mercado de confecções, existem diversos públicos a serem atingidos dependendo das suas características específicas de necessidades e restrições. Dentre os segmentos que se fazem presentes, o público masculino, feminino e infantil são os três grupos que apontam como os estruturais para criação de produtos e serviços. Durante muito tempo, as roupas confeccionadas para as crianças seguiam o vestuário adulto. Para Gonçalves & Beirão Filho (2007, p. 2), não existia uma produção específica para o público menor, estabelecendo-se apenas, uma redução das proporções nas peças.

Quanto ao vestuário, antes mesmo da construção do mundo da infância, já se constituía em agente de controle e disciplinamento, porque submetia a criança a roupas carregadas de símbolos, com a mesma aparência da vestimenta de seus pais, forçando-a, portanto, a permanecer comportada nos espaços que lhe eram destinados.

Entretanto, somente a partir do século XVIII o vestuário infantil tornou-se mais leve. Ainda segundo Gonçalves & Beirão Filho (2007, p. 3), Jean Jacques Rousseau com apoio de médicos, filósofos e educadores propôs maior liberdade de movimentos para as crianças, ao alterar tecidos, eliminar elementos desconfortáveis e adotar cores mais leves no vestuário dos pequenos. Cardoso (1998, p. 53) ratifica isso ao afirmar que somente com os primeiros sintomas que resultariam na Revolução Francesa, as crianças adquiriram liberdade de movimentos no uso do vestuário. Para ele:

À medida que as crianças começam a ser importantes e a ter interesse para os pais, a roupa tornou-se símbolo de “status” exterior, revolucionando o traje infantil. De qualquer forma, o processo é gradual, mas lento, coexistindo o novo estilo de roupa com as miniaturas dos adultos. (...)

No século XVIII e XIX reconhece-se que a roupa dos adultos é pouco confortável e prática para as crianças, começando a desenvolver-se roupa mais simples e confortável (por exemplo, as calças).

Com o desenvolvimento da medicina e da psicologia, descobriu-se que o vestuário pode prejudicar o crescimento e desenvolvimento natural das crianças. Neste sentido, a roupa de crianças deve ser

mais leve, confortável, prática e permitir os movimentos, obrigando alterações no estilo.

Pode-se dizer que este fato seria o ponto de partida para um novo olhar sobre a maneira de vestir esse público em especial. O conforto e a simplicidade eram características desse novo pensamento e, ao contrário das pesadas vestimentas imitando os adultos, calças curtas eram indicadas para os meninos e vestidos mais leves e desprovidos de pesados adereços vestiam as meninas.

No Brasil, essa adaptação no vestuário só aconteceu por volta de 1920. Até lá, a indumentária infantil caracterizava-se ainda pela semelhança com a dos adultos (figura 1 e 2), conforme afirma Gonçalves & Beirão Filho (2007, p.5).

Até os anos 1920 as roupas infantis se assemelhavam às dos adultos. Para as meninas, os vestidos ainda eram muito sofisticados, com numerosos babados, até 1920. Após essa data, se assemelhavam à moda adulta um vestido reto com cintura notadamente baixa. Da mesma forma, os meninos seguiam, em 1930, as influências militares do pós-guerra.

Como na grande maioria dos acontecimentos, o Brasil recebe as influências com algum retardo em oposição a outros países, principalmente os europeus, quase sempre personagens dos fatos mais importantes da história das civilizações.



FIGURAS 1 e 2: Trajes infantis dos anos de 1920 (GONÇALVES E FILHO, 2007, p. 5).

Com a I Guerra Mundial, os trajes infantis foram repensados e sua configuração foi adaptada buscando uma maior liberdade para os usuários. Segundo Cardoso (1998, p. 53), muitos valores foram novamente colocados na balança e as crianças passaram a ter atenção diferenciada, quanto aos seus gostos, práticas e necessidades de desenvolvimento. Isso refletiu diretamente na concepção das roupas, que além de representarem um novo olhar lançado pelos criadores no que diz respeito à formulação dos elementos do vestuário, agora também se pensava nesse público enquanto consumidor real das peças, avaliando seus interesses e procurando agradá-los na hora da compra. Fica aparente que se começou aí a pensar no indivíduo enquanto usuário, considerando suas necessidades físicas, fisiológicas e, porque não, emocionais. O cotidiano das crianças certamente ficou mais simples e as atividades realizadas de forma mais prazerosa.

A vestimenta de aparato - também conhecida como 'roupas de domingo' (GONÇALVES & BEIRÃO FILHO, 2007, p.7) - era usada pelas crianças durante o período de pós-segunda guerra, representando status, considerando a melhoria na qualidade de vida das classes menos abastadas, diretamente ligadas ao conforto. Com a chegada dos anos 60, as roupas de aparato foram sendo substituídas mais uma vez por roupas mais leves, resistentes e desprovidas de adornos. Gonçalves & Beirão Filho (2007, p.7) e Cardoso (1998, p.53) concordam ao citar como marco do período pós-guerra o surgimento do jeans. A peça passou a ser usada nas composições de meninas e meninos, reforçando o abandono das roupas formais usadas pelos adultos e a constante adoção das vestimentas propostas para o público infantil com suas necessidades e limitações.

Com toda essa evolução e adaptação das necessidades, a vestimenta infantil mudou completamente sua apresentação e função primária - que a princípio referia-se a cobrir o corpo, seja como enfeite, pudor ou proteção. Hoje ela aparece diferente; além de adaptá-la ao público-alvo, seus criadores apresentam sempre características que agregam mais valor ao produto, fazendo com que as crianças sintam-se atraídas pelas diversas características que o vestuário tem mostrado. Dentre os diversos segmentos do vestuário, o infantil tem configurado uma significativa fatia no mercado brasileiro. Nos últimos 15 anos, o segmento pulou de 23% para 27%, ratificando que esse nicho de mercado tende a estimular cada vez mais a produção nacional (FEGHALI, 2004, p.92). O segmento infanto-juvenil vem sendo alvo de diversas empresas, recheado de inovações para atrair o público, garantir uma boa receptividade e com isso atingir a marca de até 900 milhões de peças/ano (OLIVEIRA, 2004). Essas inovações representam formas, cores, tecnologia e aplicações nas peças que diferem do simples vestir dando uma nova roupagem ao vestuário hoje.

1.1.2 Moda e Cultura

Ao observar os diversos segmentos presentes no mercado de moda, pode-se questionar a relação estabelecida entre seus consumidores e a vestimenta que ele adota. Diversos autores abordam essa relação como comportamental, como característica sócio-cultural, e, outros vão ainda além, estabelecem conceitos que levantam a possibilidade de que a moda define ou formula a personalidade das pessoas, como postula Crane:

Nos séculos anteriores, as roupas constituíam o principal meio de identificação do indivíduo no espaço público. Na Europa e nos Estados Unidos, de acordo com o período, vários aspectos da identidade expressavam-se através do vestuário, entre eles a

ocupação, identidade regional, religião e classe social. Certos itens usados por todos, como chapéus, eram particularmente importantes, emitindo sinais imediatos sobre o status social atribuído pelo indivíduo ou almejado por ele. (CRANE, 2006, p. 21-22).

Pôde-se observar que questão da cultura influenciar na 'leitura' da roupa de um indivíduo ou grupo não é um dado recente. Desde os tempos mais antigos existia uma classificação, ainda que não-formal, para estabelecer diferenças - a partir da indumentária usada - entre classes e grupos fechados. Braga (2004, p.20) aponta ainda que, na Mesopotâmia roupas suntuosas, utilizadas com diversos complementos serviam de base para remeter prestígio ao indivíduo, diferenciando-o dos demais. No Egito também era possível notar essa distinção entre os nobres e os menos favorecidos, a partir da vestimenta usada, estabelecendo uma ou outra classe. Ao longo de toda a história da humanidade é possível constatar esse fato. Na sociedade de 1750, por exemplo, as mulheres dos trabalhadores manuais da França eram proibidas de vestirem-se como as esposas dos mestres de ofício, outras não podiam usar adornos pertencentes a outras classes (CIDREIRA, 2005, P.101). Crane (2006, p.24) ratifica que em alguns países existiam até leis suntuárias - que pregavam a redução de gastos excessivos dos indivíduos - que definiam quais materiais e ornamentos poderiam ser utilizados pela população a depender da classe social que ele ocupava. Para o autor, com o século XX a indumentária perdeu a importância econômica, com trajes disponíveis em todos os preços, mas a questão simbólica permaneceu e, os indivíduos ainda hoje são compreendidos também pelo que vestem. Para Eco (*apud* Cidreira, 2005, p.98), “a roupa é comunicação” e o sistema da moda apresenta ‘códigos do vestir’ (*grifo do autor*) que, embora sem tanta força ou atuando de maneira bastante volátil, fazem-se presentes a cada momento.

Cidreira (2005, p. 95), uma das referências em moda e cultura, observa a vestimenta à luz dos conceitos de que quando o indivíduo veste-se “exerce um ato de significação”, e, com isso contrapõe Flügel (1966, p.12) ao estabelecer que a função da roupa vá além do ‘triângulo das motivações’ (*grifo da autora*): enfeite, pudor e proteção. Cidreira ainda questiona as implicações da moda/cultura na atualidade, tratando o tema sob diversos pontos de vista, dentre eles as interferências da moda na personalidade, sua relação com o consumo e seu viés com a comunicação.

Quando se trata do público infantil, ainda é possível observar essa relação entre o vestuário como símbolo de referência pessoal. Desde o fim da Segunda Guerra Mundial - com o conhecido *baby boom* - o segmento mais jovem passou a ter um tratamento diferenciado, com diversos produtos sendo desenvolvidos para atendê-lo. O fenômeno foi resultado de uma explosão econômica mundial durante esse período (GUNTER & FURNHAM, 1998, p.13-14) e com isso, o consumo dessa fatia do mercado estabeleceu-se de maneira mais significativa, quando a roupa passa a representá-lo no meio ao qual está inserido.

Para Cardoso (1998, p.23), a partir dos anos 80, tem-se dado uma atenção redobrada a essa fatia do mercado, oferecendo mais opções de produtos direcionados ao público específico considerando suas necessidades. Para o autor, com o crescimento das crianças, elas passam de influenciadores a consumidores de produtos. Gunter & Furnham (1998, p.25) reforçam o pensamento de Cardoso (1998, p.23), ao apresentar que essa capacidade de compreender a escolha por parte da criança “é adquirida através de um processo de socialização”. Para eles:

Isto pode ser definido como o processo através do qual as crianças adquirem as competências, o conhecimento e as atitudes indispensáveis para funcionarem totalmente como consumidoras. (...) Este processo é moldado por uma série de forças socioculturais, incluindo os pais, os colegas, a escola, as experiências de compra e os meios de comunicação.

Com isso, é possível observar a importância que esses diversos fatores possuem quando se trata da criança como consumidora. Gunter & Furnham (1998) ainda afirmam que estudos acerca do consumo infantil apontam preferências das crianças na hora das compras. Para os autores, podem-se dividir essas escolhas em dois grandes grupos: os alimentares - as crianças optam por frutas, bebidas doces e cereais ao definir a compra - e os não-alimentares - em que brinquedos e roupas são itens preferenciais do público infantil. Hoje ainda é possível observar essas preferências presentes no cotidiano da criança enquanto consumidora. Em se tratando de vestuário, além da configuração da própria roupa, hoje existe um grande aparato ancorado na comunicação (publicitária ou jornalística, por exemplo) que existe para reforçar e agregar ainda mais valor à indumentária.

Segundo Frederico (2008, p.6), alguns aspectos são responsáveis pela influência na decisão de produtos pelas crianças, pois revelam as necessidades e/ou preferências do consumidor e são responsáveis por agregar mais valor ao bem, tornando-o desejável ou necessário. Cobra (2007, p.102) aponta que os mercados necessitam ser segmentados porque os consumidores são diferentes e, para atingir de maneira mais objetiva cada público, é necessário que se conheça “gostos, interesses, desejos e preferências pessoais, em suas necessidades físicas, emocionais e psicológicas”. Ao entender as crianças como um público possuidor de características próprias, Senguder (*apud* Frederico, 2008, p.4) aponta a existência de lacunas que configuram as preferências dos segmentos, entre eles o infantil.

Para o autor, bases físicas e emocionais são utilizadas durante o processo de configuração de um produto ou serviço. Para isso, critérios são adotados para atingir cada segmento, observando essas bases que compõe cada público:

Bases físicas para a segmentação:	Bases comportamentais para a segmentação:
Geográfica: <ul style="list-style-type: none"> • Região • País • Cidade • Estado Demográfica: <ul style="list-style-type: none"> • Idade • Gênero • Educação • Raça • Classe social Sócio-econômica: <ul style="list-style-type: none"> • Ocupação • Renda • Nível de educação 	Psicográfica: <ul style="list-style-type: none"> • Personalidade • Estilo de vida • Sentimentos • Atitudes • Motivações psicológicas Ocasão de uso do produto: <ul style="list-style-type: none"> • Uso freqüente • Uso eventual • Não usuário Benefícios: <ul style="list-style-type: none"> • Funcionais • Emocionais

Tabela 1. Bases para segmentação do mercado (Fonte: Frederico, 2008, p.5).

A partir dessas características, podem-se observar elementos próprios do público-alvo, entendendo preferências e necessidades por determinado produto ou serviço (FREDERICO, 2008, p.6). Dentre os segmentos existentes na indústria do vestuário, essas várias características estão relacionadas à melhor aceitação do produto no mercado. Para atingir o setor infantil, é preciso que se tenha uma compreensão mais aprofundada do público acerca do que ele percebe ou deseja, colocando na mesa também questões referentes às várias fases do crescimento infantil e com isso, abandonar a prática de criar empiricamente, compreendendo o grau de importância das informações durante essas várias fases (SILVA, 2004, p.1). Dessa forma, é possível revelar forças e fraquezas do mercado no qual está inserido e desenvolver alternativas válidas para um melhor posicionamento no mercado

considerando afinidades que farão produtos e serviços bem aceitos pelo público a que se destinam.

1.1.3 A linguagem das roupas

Como visto até agora, a roupa tem outras funções além do simples vestir. Desde os tempos antigos, cobrir o corpo está recheado de significados inscritos na indumentária usada, marcado na personalidade de quem a usa, refletindo aos demais uma série de características passíveis de interpretação. Seja a partir de um estilo, uma cor ou uma forma, a vestimenta carrega em si elementos que representam o usuário perante o grupo ao qual faz parte. Catoira (2006, p.62) postula que “como no discurso falado, cada indivíduo tem seu próprio estoque de palavras e emprega variações de tons e significados”. A partir de seus elementos, a roupa pode indicar sexo, idade, raça, religião, além de outros como revolta, *status*, profissão, origem do usuário, possuindo dessa forma, uma leitura individual ou coletiva a partir dos valores nela inscritos. Para Mesquita (2004, p.76) o corpo pode ser suporte de inúmeros discursos, reafirmando a questão da moda como linguagem. E ainda ressalta a necessidade do consumidor de identificar seu estilo a partir do que veste, fazendo-se entender por sua aparência, Mesquita argumenta que:

No contemporâneo, a moda estimula sua função ligada à comunicação e linguagem, assim como suas interseções com estilos de vida. Seria pertinente imaginar que, uma grande maioria de pessoas está tão interessada em moda, exatamente por querer aprender essa ‘língua’, desejar se comunicar por meio das roupas e usá-las ‘a seu favor’.

(MESQUITA, 2004, p.76)

Com isso, observa-se a partir de Cidreira (2005), a existência de um movimento entre o individual e o coletivo, configurando o modo de vestir do indivíduo que

reflete a sua imagem perante uma comunidade ou um grupo, mesmo que essa escolha tenha sido a princípio de outro. Concordando com os autores supracitados, Cardoso (1998, p.55), aponta a presença de um “código do vestuário” e que partindo dele torna-se possível identificar as pessoas com um estilo de vida, profissão ou classe social. Em todas as falas, entende-se que o usuário carrega na roupa elementos que transparecem algum conteúdo, por mais sutil que seja. Dentre os diversos valores propostos pela roupa, a identificação de cada um e sua relação com o usuário são essenciais para que a comunicação entre eles - e entre o indivíduo e o mundo que o cerca - seja estabelecida (figuras 3 e 4).



Figuras 3 e 4: Criança socialite e estilo festa. Capturadas em <http://thepreppyprincess.files.wordpress.com/2008/12/katie-holmes-30th-birthday-girl13.jpg> [14/05/09] e http://www.blacktie.com.br/kids/imagens/max/4087_4073.jpg [14/05/09].

Ao se tratar do vestuário, deve-se observá-lo também como produto de design, considerando as características próprias inerentes ao objeto, inserindo-o junto ao seu público. Ao observar a roupa enquanto enfeite, pudor ou proteção visualiza-se em cada uma dessas funções elementos próprios, capazes de satisfazer

determinados grupos, mediante suas necessidades. É o que aponta Bürdek (2001, p.54) ao tratar os objetos de design como possuidores de funções que possibilitam seu uso e satisfazem determinadas necessidades junto ao seu público. Dessa forma, cada artefato possui uma função - ou várias delas - para ser útil. Bürdek (2001) fala de funções práticas (as funções fisiológicas do uso, que atendem às necessidades físicas do usuário, preenchendo “as condições fundamentais para a sobrevivência do homem”), estéticas (que são adequadas às necessidades perceptivas do homem, diferenciando-os no mercado) e simbólicas (deriva das funções estéticas e se destaca a partir de características estéticas como cor, forma, acabamento). Com o conhecimento dessas funções durante o processo de criação de objetos, o designer, a partir de uma metodologia própria para desenvolvimento de cada produto, é capaz de projetar artefatos para atender às mais diversas necessidades. Para Mário de Araújo e Ernesto Melo e Castro (*apud* Cardoso, 1998, p.55), o vestuário apresenta uma função tripla (figuras 5, 6 e 7):

1- **função pragmática** (o vestuário é um revestimento do corpo que serve para proteger das condições ambientais (frio, calor, vento, neve, chuva) - para além disso a roupa poderá ser utilizada em função de determinado tipo de utilização: roupa de trabalho, roupa de desporto e roupa aeroespacial);

2- **função estética** (o vestuário serve para embelezar e de adorno, conjugando a satisfação dos seus gostos individuais com os gostos coletivos: psico-estética e sócio-estética);

3- **função representativa** (o vestuário funciona como representação social do indivíduo, como distintivo de classe social, profissão ou situação econômica).



Figura 5: Função pragmática, capturado em <http://www.chinchila.com.br/images/Coelho/ArtPeles/Bolero004-infantil1%20B.jpg> [14/05/09], figura 6: função estética, capturado em http://www.blacktie.com.br/kids/imagens/max/4067_4061.jpg [14/05/09] e figura 7: função representativa, capturado em <http://maniadehistoria.files.wordpress.com/2009/03/indios.jpg?w=510&h=408> [14/05/09].

É conveniente observar aqui que uma função não anula a outra, podendo a roupa apresentar duas ou até as três delas na sua formatação. Ao entender essas funções como partes essenciais do vestuário, cabe observar as características próprias da roupa e suas funções junto ao usuário, para assim identificar os elementos e correlacionar com suas causas de uso. Oliveira (2007, p. 34) considera o traje um discurso capaz de ser lido, comparando-se à linguagem verbal. Da mesma forma que Dondis (1991, p. 228) estabelece uma analogia entre as duas formas de linguagem - a verbal e a visual -, Oliveira aponta as possibilidades de compreender a moda a partir de cada “sílabas por ela escrita”. Assim como existem letras, palavras, frases e uma gramática estabelecendo normas e funções na linguagem verbal, os elementos visuais inscritos na moda são responsáveis por estabelecer o envio de informações para o usuário ou “leitor” da indumentária. Tecidos, cores, formas, costuras e acabamentos são as ferramentas da moda para esboçar suas indicações de uso, Oliveira argumenta que:

Nessas combinações, encontramos simetrias e assimetrias, contrastes e repetições, unidade, descontinuidade, ambigüidades, equilíbrio, harmonia, enfim, os mais diversos modos de organizar os elementos no discurso da roupa que se cria ou que se veste. Uma seqüência de botões, pela repetição de um mesmo elemento, geralmente redondo, gera determinado ritmo. (OLIVEIRA, 2007, p.34).

Esses elementos se mostram cada dia mais presente nas roupas, fazendo com que os grupos específicos de usuários para as quais foram desenvolvidas “leiam” essas mensagens e usufruam do produto. Com as roupas infantis não é diferente. Formas, elementos, cores e discursos próprios são cada vez mais aplicados ao vestuário procurando interagir mais com o usuário. Segundo Chen (*apud* Frederico 2008, p.7), desde menores, as crianças realizam suas escolhas tomando como base quatro aspectos de influência: pais, propaganda, aceitação em um grupo ao qual fazem parte (em sua maioria, amigos) e expressão de sua individualidade. Embora os pais tenham o poder de decisão final durante as compras, esse grupo busca a partir dos objetos que consome evidenciar um gosto pessoal, muitas vezes explicitando uma preferência por marcas e modelos. Com isso, torna-se possível compreender que o público infantil, embora não tenha totalmente poder no processo decisório de compra, desponta como um usuário consciente, leitor das características explicitadas nas peças do vestuário e como isso, receptor das informações nelas contidas.

1.1.4 Elementos do vestuário

A compreensão do vestuário engloba não só a forma final que está sendo apresentada, mas uma série de componentes que configuram esse objeto. Qualquer elemento que seja aplicado ao vestuário tem um objetivo definido e cada um deles é apresentado de uma maneira, possuindo a sua importância, tanto na representação da indumentária como na função que ele desempenha. Oliveira

(2007, p.35) aponta que “nada em um texto de moda é imune à produção de sentidos”.

Os elementos presentes no vestuário podem servir para diferentes funções, como adorno, acabamento, identificação do usuário, estilo da peça, conforto, entre outros. Alguns elementos nos são familiares e, a partir de Treptow (2005, p. 115), podem ser esclarecidos a seguir:

- **Tecido**

Entende-se que a função principal do tecido é servir de matéria-prima para o designer de moda. Este é seu principal uso, mas além dele, algumas características precisam ser observadas para conhecer o suporte em sua totalidade. Entender suas características, classificação e propriedades são essenciais para utilizá-lo de maneira mais apropriada em qualquer que seja a peça. O tecido possui fios entrelaçados que configuram sua textura, maciez e apresentação. As fibras podem ser:

1. **Naturais** - oriundas do reino animal (pêlo, lã, seda etc), vegetal (celulose) ou mineral (amianto);
2. **Artificiais** - apesar de utilizar matérias-primas naturais, passam por processos químicos e físicos para adquirirem características têxteis;
3. **Sintéticas** - são derivadas de reações químicas com macromoléculas, a exemplo do poliéster, oriundo do petróleo;
4. **Não-Sintéticas** - são originadas a partir de filmes sintéticos, como laminados metálicos.

O tecido pode ser plano, malha circular, malha retilínea, renda, fita e tecido não-urdido. O que define um tipo de tecido é a forma que seus fios são entrelaçados, resultando no caimento ou maleabilidade. Esse entrelaçamento é feito alternadamente entre a trama e o urdume (conjunto de fios montados de maneira perpendicular à trama) e define a aparência do tecido (figura 8).

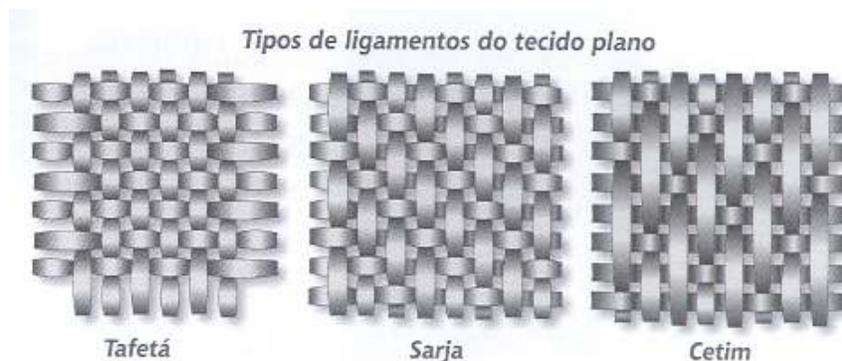


Figura 8: Entrelaçamento de trama e urdume (TREPTOW, 2005, P. 118).

Além da diversidade de tecidos encontrados a partir de suas características físicas, existem também os que possuem funções diferentes de servir unicamente como suporte de confecções. Os tecidos conhecidos como inteligentes apresentam-se hoje como um diferencial no atual mercado competitivo. Tecidos com proteção solar, outros que possuem sensores capazes de emitir informações a respeito do usuário ou se adaptam às variações de temperatura fazem com que empresas desenvolvam peças cada vez mais focadas para resolver problemas do seu usuário. Inúmeras são as funções que os novos tecidos possuem hoje e dentre essa diversidade existente no mercado, cabe ao designer escolher o que mais se adequa ao seu público ou vestuário.

- **Aviamentos**

Além dos tecidos, alguns elementos são utilizados durante a confecção do vestuário e podem ser definidos por sua função ou visibilidade na peça (figura 9).

Função		Visibilidade	
Componente	Decorativo	Aparente	Não-aparente
Aviamento utilizado na composição da peça, sem o qual ela não pode existir.	Aviamento utilizado apenas como adorno, mas sem característica funcional.	Aviamentos que são visíveis após a peça confeccionada.	Aviamentos que ficam no interior da peça.
Ex: linhas, zíperes, botões funcionais, etiquetas de composição, de tamanho, de CNPJ, de instruções de conservação.	Ex: franjas, patches (aplicações bordadas), etiquetas decorativas, puxadores de zíperes decorativos.	Ex: botões, zíper, bordados, etiquetas de tamanho ou composição.	Ex: entretelas e elástico.

Figura 9: Classificação dos aviamentos (TREPTOW, 2005, p.130).

Puls (2003, p. 9) define aviamentos como “aparelhos ou materiais necessários à execução ou à conclusão de uma peça de roupa”. A autora estabelece, em concordância com Treptow (2005), a existência de aviamentos decorativos ou complementares para a execução da peça. Puls (2003, p.9) exemplifica como aviamento decorativo as fitas de bordado inglês, ilhoses, lantejoulas, fivelas, fitas, tules rendas etc. Os aviamentos definidos como complementares seriam colchetes, botões, elásticos, ombreiras, zíper, linhas de costuras e entretelas.

Para Vieira (2007), os acabamentos não primam unicamente pela aparência. O conforto oferecido pelo produto deve ser a preocupação principal durante a confecção da peça. Os aviamentos são estabelecidos pelo designer a cada coleção, guiados pela necessidade na peça ou pelas tendências de mercado, a depender da sua função.

O setor de aviamentos, conforme Bourroul (2007, p.3), “movimenta de R\$ 500 a 600 milhões por ano, no Brasil, entre aviamentos em geral para diversas áreas”.

Neste número estão incluídos peças que apresentam diferenciais e vendem mais do que apenas assinar a marca da empresa, como tags e etiquetas com fragrâncias próprias ou etiquetas que deixam de ser um mero acessório e dão identidade às roupas, revestindo-as de qualidade, a exemplo de tags de grandes marcas nacionais como a Carmim (Figura 10).



Figura 10. Exemplo de aviamentos. Tags, *strass*, botões e etiquetas. Capturado em http://images.quebarato.com.br/photos/big/8/1/2A5B81_1.jpg [14/05/09]

• Modelagem

Outro aspecto que pode ser responsável pela leitura da peça e pelo conforto que ela proporciona ao usuário é a modelagem. Uma série de etapas configura o produto fazendo com que ele seja “bem projetado ultrapassando o limite do desejo e atendendo também necessidades de conforto, durabilidade e funcionalidade. (SOUZA, 2008, p.2)”, como é o caso da modelagem. Ao passo que projeta uma peça, o designer de moda deve considerar a série de atributos inerentes ao produto capazes de enriquecê-lo qualitativamente. A modelagem é responsável por dar vida ao desenho no papel ou tela do computador, transformando o tecido em elemento

tridimensional, adaptado ao corpo do usuário. Ela é responsável para que a roupa fique confortável e funcional. Segundo Souza (2008, p.3):

A modelagem tem como objetivo, adaptar a coleção à produção, através do desenvolvimento dos moldes, baseando-se o design do modelo, numa base de dados de moldes básicos, componentes normalizados e famílias ou blocos de moldes.

Para tanto, é essencial que durante o processo de modelagem, sejam consideradas as características específicas dos usuários femininos, masculinos e infantis. Dessa forma, os elementos de cada público serão absorvidos para que o resultado se adeqüe às suas reais necessidades.

Existem dois tipos de modelagem: “*moulage*” e modelagem plana.

Na *moulage* - do francês “forma” - o manequim serve de base para que a modelagem seja desenvolvida no próprio corpo a partir do seu revestimento com o próprio tecido (figura 11) e, com isso, seja possível ter um resultado mais preciso de altura, largura e profundidade, atingindo qualidade e alto grau de caimento (SOUZA, 2008, p. 3). Treptow esclarece que:

A “*moulage*” é o método característico da alta-costura, mas vem sendo empregada no desenvolvimento de peças para confecção industrial, pelo uso de manequins de prova (manequim de alfaiate) confeccionados em medidas padronizadas. Sobre o manequim é ajustado o “*toile*” de maneira a obter o caimento indicado no desenho de moda ou desenho técnico. (TREPTOW, 2005, P.154).

As formas do corpo têm melhor apreensão a partir dessa modelagem, em que o volume implica em uma peça-chave para o desenvolvimento do processo. Para Anicet (2007), existem duas vantagens básicas em se modelar utilizando a *moulage*. A primeira é que se pode entender o comportamento do tecido no corpo, como uma escultura, apropriando-se do volume para abrilhantar o resultado do processo. A segunda vantagem é “de ordem técnica. Uma vez que o molde pode ser extraído

do contato direto do tecido sobre o corpo”, favorecendo uma modelagem mais precisa.

Ambos os autores configuram a *moulage* como um processo de modelagem rico, possibilitando resultados interessantes no que diz respeito ao caimento e qualidade final.



Figura 11. Exemplo de roupa confeccionada a partir do método *moulage*. Capturada em <<http://www.anpedesign.org.br/artigos/pdf/A%20moulage%20como%20ferramenta%20de%20pesquisa%20em%20design%20de%20vestuar%85.pdf>> [14/05/09]

A modelagem plana (figura 12) apresenta os modelos traçados no papel, a partir de medidas pré-definidas do corpo humano estabelecidas através de tabelas. Para Treptow (2005, p.154-155), “as tabelas servem como referência para a construção de bases de modelagem, reproduzindo em duas dimensões as curvas do corpo humano”. No Brasil, existem cálculos específicos para as características físicas da população e são essenciais para que se desenvolvam peças adequadas para cada grupo de usuários. Nessa forma de desenho bidimensional, Souza (2008, p.2) atenta para a presença de instrumentos e materiais para modelar, a partir de diagramas que tomam forma ao respeitar à tabela de medida feminina, masculina e infantil.

Ainda segundo a autora, “nesse tipo de modelagem, as tabelas podem sofrer variações de acordo com o tipo de tecido que se vai trabalhar”. A depender das configurações específicas de cada suporte, características como elasticidade, por exemplo, devem ser consideradas, evitando um resultado diferente do esperado.

Além do desenho técnico, a modelagem plana também pode ser desenvolvida através do sistema CAD (*computer aided design*)/CAM (*computer aided manufacturing*) (figura 13). Segundo Souza (2008, p. 4), a modelagem plana informatizada “(...) possibilita desenhar, modelar, graduar, encaixar e riscar, rapidamente e com precisão, aumentando significativamente a produtividade dos modelistas”. Hoje uma técnica completa a outra e isso implica em executar uma série de atividades buscando o melhor resultado do produto, refletindo em benefícios para a empresa e para o usuário.

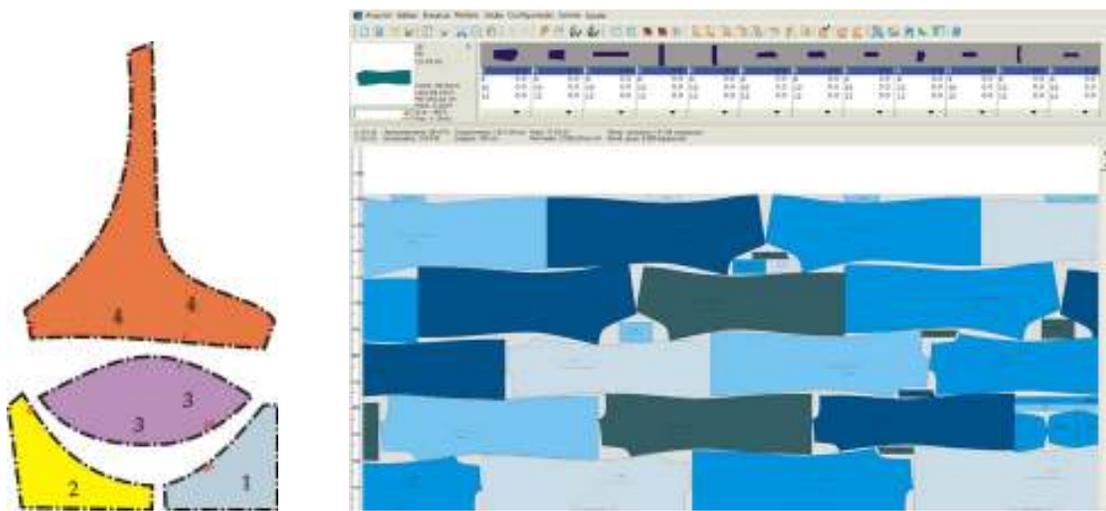


Figura 12: Modelagem plana para sutiã, capturada em http://bp1.blogger.com/R3JIEG7Vugl/AAAAAAAAAB0c/tqUak_nuyP0/s1600-h/Modelagem+do+suti%C3%A3.jpg [14/05/09] e figura 13: Modelagem Plana Informatizada utilizando o sistema CAD/CAM, capturada em www.audaces.com/novo/imagens/produtos/encaixe3.jpg [06/07/09]

A respeito da modelagem infantil, Barbosa R. (2008, p.8) aponta que:

A modelagem surge assim como um elemento de suma importância na produção do vestuário na medida em que esta tende a adaptar a roupa ao corpo que a veste. Nesse sentido, faz-se necessário quanto ao vestuário infantil, que a modelagem seja elaborada de forma a proporcionar conforto e liberdade de movimentos às crianças. As roupas infantis devem estar de acordo com o desenvolvimento físico, personalidade e atividades praticadas pelos infantes. Roupas apropriadas contribuem para a formação do seu caráter e encorajam seu acesso à responsabilidade e cooperação. O design da roupa infantil requer conforto tanto na modelagem como nos tecidos utilizados.

Para tanto, as características de cada público são essenciais para que se configurem peças ideais e, com isso, os produtos de design serão compreendidos em sua plenitude, englobando aspectos estéticos, qualidade, conforto e adequação ergonômica, como será visto no capítulo seguinte.

Como observado, além de meros elementos compositivos do vestuário, os itens vistos aqui são responsáveis pela emissão de informações de cada peça, podendo definir o uso, indicação e melhor resultado na relação roupa/usuário. Tais elementos são utilizados nas roupas para qualquer que seja o segmento e compreender a importância deles durante o processo de produção transforma-se em operação essencial para desenvolver um produto mais adequado para cada público, considerando as necessidades específicas do usuário.

1.1.5 Ergonomia e usabilidade no vestuário infantil

Diversas funções são atribuídas ao produto de design durante a sua concepção. Além das características vistas anteriormente por Cardoso (1998), a ergonomia apresenta-se como uma importante contribuição na prática de confecção de produtos de design. Segundo Munari (1998), a ergonomia se utiliza de conhecimentos que englobam a fisiologia e atividade humanas. Para Moraes & Mont'alvão

(1998), “a ergonomia tem como centro focal de seus levantamentos, análises, pareceres, diagnósticos, recomendações, proposições e avaliações, o homem como ser integral”. Com isso, observa-se que para a Ergonomia, todas as atividades desenvolvidas pelo homem, precisam ser elaboradas considerando-o como portador de necessidades que merecem ser atendidas. A relação do usuário entre a máquina e o ambiente em que vive deve ser considerada a fim de minimizar possíveis limitações existentes durante o uso do produto.

Segundo Montemezzo & Santos (2004, p.1), “pode-se perceber em certos produtos, o privilégio da função estética em detrimento de fatores importantes como segurança, eficiência, durabilidade e facilidade de uso”, descartando o interesse em produzir um produto que não atenda às necessidades físicas e fisiológicas do usuário. Para ela, o ritmo acelerado do homem hoje não descarta o apelo estético do produto, e sim, necessita de objetos que ofereçam relações de conforto e funcionalidade, tornando-os muitas vezes mais interativos por atenderem a mais necessidades do usuário. A crescente competitividade no mercado de design hoje tem feito com que os projetos cada dia mais representem o público a que se destinam, e o tornam, muitas vezes, personalizados para determinado grupo de usuários. Em se tratando de produtos de design de moda as preocupações giram em torno do usuário, principalmente porque as características de modelagem, tamanho e proporção delimitam seu uso, seja quanto à funcionalidade da peça ou conforto que ela proporciona. Cardoso (1998) postula que já a partir da segunda metade do século XIX, as roupas infantis passaram a ter características mais leves que as dos adultos, mostrando-se divertidas, práticas, confortáveis e fáceis de vestir. Devido às práticas diárias de brincadeiras e atividades diversas das crianças, a questão

ergonômica deve estar diretamente relacionada com o seu vestuário, como conclui Cardoso (1998) em sua pesquisa acerca do público infantil. Para ele o valor funcional, com efeito utilitário deve aparecer nas roupas infantis de forma inequívoca, a partir da preferência por parte das crianças por roupas fáceis de vestir e de usar, importando-se primeiramente por peças que não apertem. Como também aborda Martins:

Hoje, as roupas devem ser confortáveis, permitindo todos os movimentos. Não devem ser apertadas, pois podem prejudicar a circulação e a função respiratória. Devem oferecer proteção ao corpo e serem resistentes ao desgaste físico, cortes e abrasão (MARTINS, 2006, p.2).

Para a autora, a ausência de um padrão referente a cada um dos segmentos do mercado, reflete constantemente problemas relacionados às questões de usabilidade e conforto do usuário, o que pode ser evitado a partir da busca de adequação da roupa à forma corpórea e faixa etária do usuário. Com esse pensamento, Martins esclarece ainda que:

A aplicação desses princípios pode evitar, por exemplo, discrepância entre o desenvolvimento do produto e a vestibilidade das peças confeccionadas, inadequações de formas e materiais, cerceamento da mobilidade requerida pela roupa (MARTINS, *op. cit.*, p.3).

Um problema observado por Martins (2006b, p.3) é a ausência da fase de testes por parte de muitos designers, o que ocasiona diversos problemas de ordem ergonômica nos resultados dos produtos, só descobertos após da produção final. Para ela, “em geral, os desfiles (que apresentam os produtos ao mercado - *grifo nosso*) são ‘lineares’ e não testam as roupas nas diversas situações cotidianas”, o que ocasiona problemas relacionados ao conforto do usuário e principalmente à sua segurança (Martins, *loc.cit.*).

Outra questão pertinente durante a observação de produtos destinados às crianças diz respeito à segurança. Em determinadas idades, a criança coloca tudo na boca e corre o risco de se machucar, ao engolir peças que não foram projetadas previamente para esse fim. Além disso, extremidades pontiagudas ou faces amoladas são um risco constante se presentes em produtos infantis. A Cartilha ProTeste (2007) apresenta um guia de cuidados necessários durante a confecção de materiais destinados às crianças, em especial brinquedos. A publicação estabelece restrições que devem ser atendidas ao relacionar o produto com cada faixa etária. Rocha (2008, p.1) aponta que uma regulamentação está em discussão na França para definir padrões de resistência e toxicidade dos materiais aplicados às roupas infantis. Para ela, está sendo sugerida, por exemplo, uma classificação distinta para roupas de uso diurno e noturno, “além de uma avaliação por faixa de idade dos usuários” (ROCHA, *loc.cit*). Com esses cuidados ainda durante a fase de concepção, atentando para as questões ergonômicas do produto, é dever do designer propor produtos diferenciados, porém ajustados ao usuário, principalmente no que diz respeito à sua segurança e conforto. Devem ser evitadas aplicações de fios longos, possíveis de causar sufocamento; costuras frágeis, correndo o risco das peças soltarem; aplicação de partes muito pequenas, com a possibilidade da criança engolir, além de diversos cuidados que serão observados durante a confecção dos produtos. Os cuidados aqui observados podem ser aplicados aos brinquedos e demais produtos destinados às crianças, como bolsas, sapatos e roupas. Todos devem ser observados ao respeitar os limites e indicação de cada idade, garantindo dessa forma uma brincadeira saudável.

Além da segurança, é possível observar as roupas como “meios para que o homem possa executar determinadas funções”, como proposto por Lida (2005, p.313), ao afirmar que tal produto não pode impedir ações ou movimentos por parte do usuário, visto que ele atua como condutor. Assim, Lida (*loc.cit*) estabelece que os produtos passam a fazer parte de sistemas homem-máquina-ambiente, nos quais o estudo dos sistemas é imprescindível para que homem, máquinas e ambientes convivam de maneira harmoniosa, desempenhando suas funções sem interferir negativamente nas outras.

Lida (*op.cit*, p. 316) estabelece que os produtos tendam a satisfazer algumas necessidades do homem durante a execução de suas atividades. Para ela, a partir de três características básicas, os produtos funcionam da maneira ideal, interagindo com os usuários. A partir de suas considerações, foi proposto o seguinte esquema:

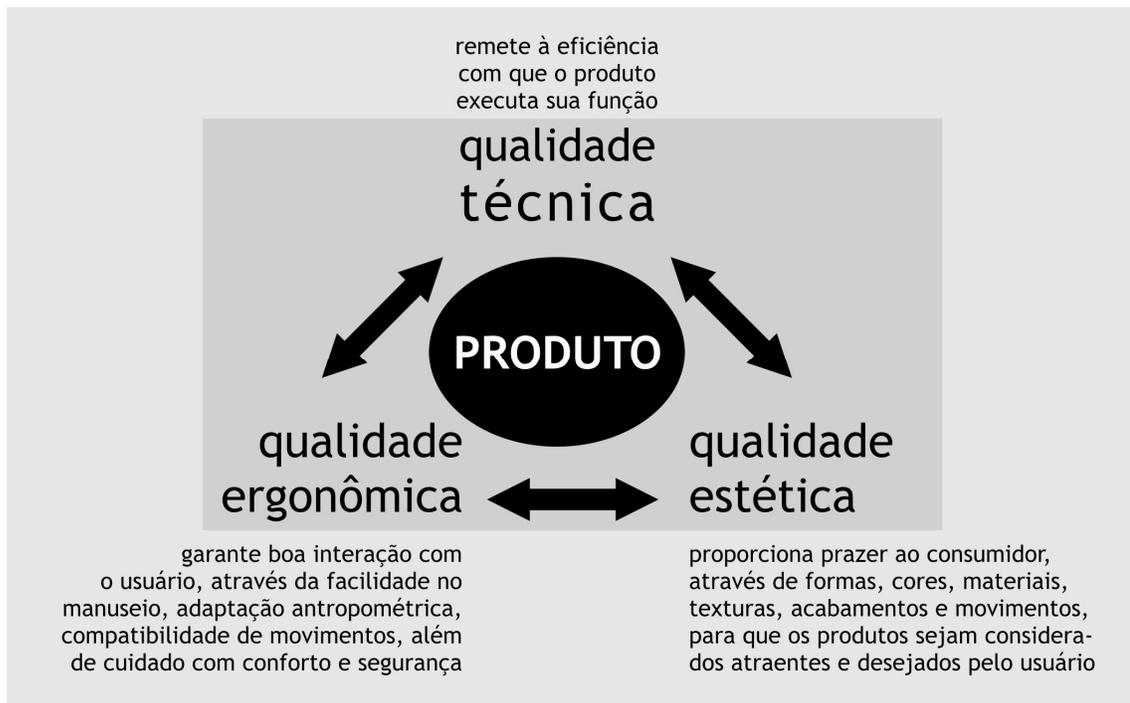


Figura 14. Adaptação nossa a partir de texto de Lida (2005, p. 316).

A partir das proposições de Lida (2005, p.316) é possível observar nas roupas infantis elementos como formas e cores extraídas do seu repertório (qualidade estética), a função de cobrir o corpo adequadamente ou proteger do sol e chuva (qualidade técnica) e respeitar os limites do usuário através da facilidade de uso, conforto e segurança, proporcionando a realização dos movimentos necessários (qualidade ergonômica). Ao aplicar esse esquema de qualidades no produto, certifica-se que sejam contempladas as necessidades das crianças, através do predomínio de uma ou outra característica, o que garante o bom desempenho da roupa.

1.2 A linguagem visual e as representações gráficas

Além das características formais, faz-se importante observar também as linguagens visuais presentes nas roupas, a fim de analisar todos os aspectos das peças. Posto isso, observa-se que na emissão de uma mensagem visual, diversos elementos se fazem presentes, compondo-a, cada um com significado próprio e possibilitando uma diversidade de entendimentos. Segundo Perazzo & Valença (1997, p.10), “(...) as imagens, assim como as palavras, têm sentidos múltiplos. A linguagem visual também produz sentidos e, para entendê-los, é preciso conhecer sua estrutura, seus elementos constitutivos”. Todo elemento utilizado pelo homem ao se comunicar representa algo e transmite uma sensação em qualquer suporte que seja aplicado, seja um impresso, uma pintura em um quadro ou uma peça de roupa. Cada elemento que os compõe está arraigado de significado, ainda que para seu criador apenas.

Durante o processo de composição da mensagem, os inúmeros elementos que a compõem, complementam-se entre si, servindo de estrutura para a informação.

Segundo Dondis (1991),

os elementos visuais constituem a substância básica daquilo que vemos, e seu número é reduzido: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento. Por poucos que sejam, são a matéria-prima de toda informação visual em termos de opções e combinações seletivas.

Na construção de uma imagem não só o significado implícito no contexto no qual está inserido importa. Qualquer elemento utilizado, dessa forma, agrega ao produto no qual está aplicado um significado, uma função.

Para esta pesquisa, interessa entender a partir de observações e análises quais elementos inseridos às roupas contribuem para a compreensão da mensagem, como forma, cor, textura, observados a partir de Dondis (1991), Perazzo & Valença (1997), entre outros autores a seguir.

1.2.1 A forma como suporte para as diversas representações gráficas

Alguns autores, como Dondis (1991), Gomes Filho (2008), Wong (2008) e Collaro (2007), foram consultados para estabelecer uma melhor definição acerca da forma, a partir dos significados por eles compartilhados.

Para Dondis (1991), a forma é descrita através de uma linha, e para ela, existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero. A autora estabelece ainda que essas três formas básicas sejam responsáveis pelas outras tantas existentes (Figura 12).

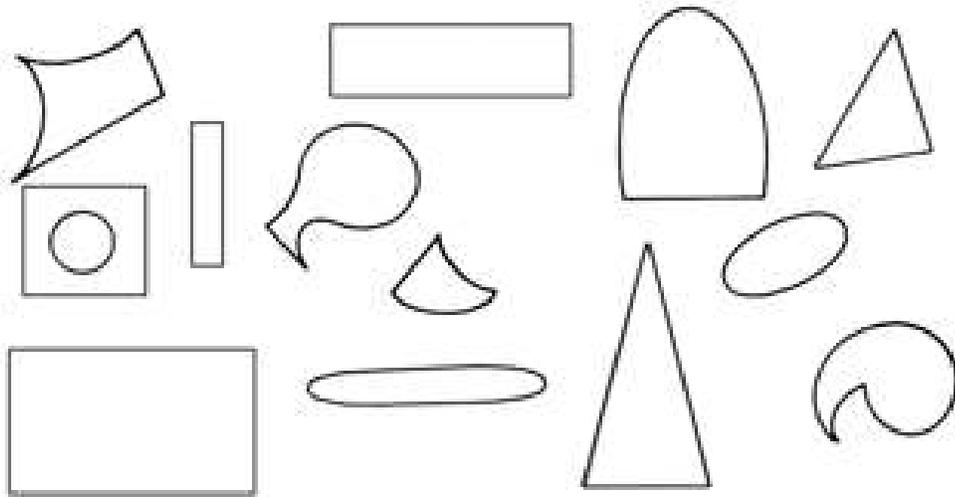


Figura 15. As formas, segundo Dondis (1991, p.59).

Gomes Filho (2008, p.41), define a forma como “os limites exteriores da matéria de que é constituído um corpo e que confere a este um feitio, uma configuração”. Para o autor, a presença de luz é fundamental para que se perceba a forma, a partir da transmissão de informações que a refração proporciona.

Wong (1998) estabelece a forma como qualquer elemento visível, que possua formato, tamanho, cor e textura. “Formas são formatos positivos, auto-suficientes, que ocupam espaço e são distinguíveis de um fundo” (WONG, 1998, p. 138). Para ele, existem formas bidimensionais e tridimensionais. O homem vive em um mundo tridimensional e devido a isso, sua experiência com relação à forma é primariamente tridimensional. Wong estabelece que a forma tridimensional

é aquela em direção à qual podemos caminhar, da qual podemos nos afastar ou em torno da qual podemos andar, pode ser vista de diferentes ângulos e distâncias. Está ao nosso alcance, podemos tocá-la ou mesmo manuseá-la (WONG, 1998, p.138).

E as formas bidimensionais são constituídas por Wong (op.cit.) como os pontos, linhas e/ou planos sobre uma superfície plana. O autor considera como bidimensionais as formas elaboradas pelo homem para comunicar idéias, registrar emoções ou transmitir visões artísticas.

Wong (op.cit.) postula, ainda, que a forma pode ser visualizada de diferentes modos. Dondis (1991) e Gomes Filho (2008) concordam ao afirmar que a forma pode ser observada como (figura 13):

- **Ponto** - Dondis (1991) e Gomes Filho (2008) apresentam-no como a unidade de comunicação visual mais simples e irredutivelmente mínima. Quando vistos, os pontos se ligam, sendo, portanto, capazes de dirigir o olhar;
- **Linha** - é formada pela proximidade entre os pontos. Também se pode estabelecer que a linha seja uma série de pontos em movimento (DONDIS, 1991), em que “o resultado é uma silhueta - a expressão mais simples de uma forma” (WONG, 1998, p.143);
- **Plano** - resultado de uma seqüência de linhas (GOMES FILHO, 2008), que geralmente é desprovido de detalhes (WONG, 1998, p.143);
- **Volume** - Wong (1998) define como uma combinação de linhas e planos que permite que áreas leves (linhas) e pesadas (planos) existam juntas dentro de um mesmo formato, utilizando-se de luz e sombra em sua configuração. Gomes Filho (2008) concorda ao afirmar que a sensação de volume é obtida a partir do uso de luz, brilho, sombra, textura etc.

a)

b)

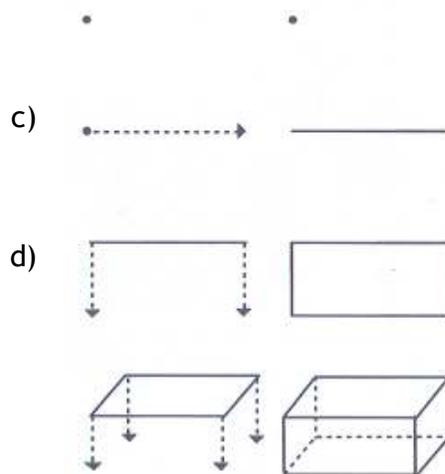


Figura 16. Representação de ponto (a), linha (b), plano (c) e volume (d), segundo Wong (1998, p.42).

Pôde-se observar a concordância dos autores no que configura o significado da forma enquanto elemento substancial do objeto. O vestuário também apresenta a forma como elemento presente na sua composição, mas diferentemente do conteúdo tratado pelos autores até aqui, a forma nas roupas está intimamente ligada à modelagem com que ela foi configurada. Apesar disso, a forma também está presente nas ilustrações e elementos inseridos às roupas. Nesta pesquisa, em especial, serão observados os dois tipos de forma bidimensional e tridimensional definidos por Wong (1998), por considerar os elementos impressos no vestuário e também os aplicados a ele.

1.2.2 A cor como transmissora de informações

Assim como a forma, a cor é um elemento que carrega em si informações acerca do objeto que compõe. Dondis (1991, p.64) afirma que a cor está diretamente associada às emoções e apresenta-se “impregnada de informações”. Gomes Filho aponta que:

(...) por ter um significado universalmente compartilhado por meio da experiência, a cor pode se constituir em uma linguagem e transmitir significados diversos, por meio, por exemplo, das cores primárias, quentes e frias, de tons pastéis etc. e de atributos como brilho, fosco, textura e suas combinações (GOMES FILHO, 2008, p.65).

Dessa forma, um objeto representado a partir de diferentes cores, possivelmente apresentará público-alvos distintos, ou pelo menos, mais indicados, através dos diversos significados que ela pode representar.

Concordando com Dondis (1991), Collaro (2007), afirma que pelo fato de representar contrastes, a cor não só transmite emoções, mas tem o poder de codificar informações. Por isso, Dondis (1991) afirma, ainda, que pelo fato da cor ser o mais emocional dos elementos específicos da percepção visual, sua força pode ser usada como forma de expressar e intensificar a informação visual.

O uso da cor durante o processo de criação de um objeto vem sendo atribuído para informar, persuadir ou vender. É indispensável para o designer enquanto compositor de uma mensagem compreender o uso das relações cromáticas nas suas criações. Esse entendimento dos elementos e dos contrastes atribuídos através da cor será observado aqui nesta pesquisa através da aplicação da cor nas roupas. Com isso, a importância de se observar a cor e suas funções nesta análise reside, principalmente, no interesse em classificar as interpretações e significados das cores aplicadas ao vestuário infantil.

1.2.3 A textura e suas interpretações

A textura, para Wong (1998), possui relação direta com as características referentes à superfície da forma, podendo ser simples ou decorada, lisa ou áspera,

além de ser possível que seu reconhecimento seja compreendido pelo sentido da visão ou pelo tato. Dondis (1991) concorda com esse conceito ao completar afirmando que, enquanto elemento visual, a textura substitui outro sentido, o tato. Para ele, é possível compreender a textura através do tato ou da visão, ou ainda através da combinação dos dois sentidos. A presença dos dois tipos de textura coexistindo em um único objeto proporciona uma sensação única para um e outro sentido, embora seja projetado um forte significado associativo entre eles. Dondis (1991, p. 70) ainda reforça que “o julgamento do olho é confirmado pela mão através da objetividade do tato”, valorizando o elemento tátil como emissor de informações. A textura pode ainda representar a sensação de volume, quando empregada na representação visual, como afirma Gomes Filho (2008).

Textura visual

Para Wong (1998, p.119), “a textura visual é estritamente bidimensional”. Para o autor, embora ela possa evocar sensações táteis, é percebida pelo olhar através da representação em duas dimensões, apenas. Sua produção é realizada através de diversas técnicas como desenho, pintura, impressão, mancha, queima, ranhura, raspagem, entre outras inúmeras formas de confecção.

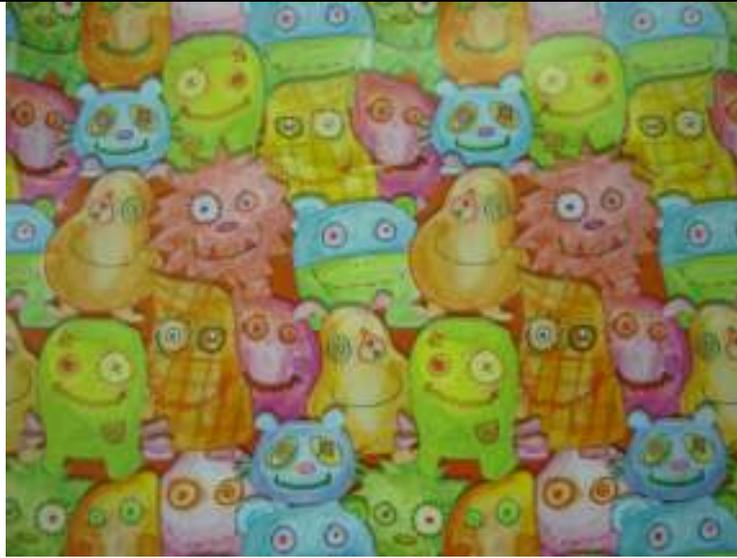


Figura 17. Exemplo de textura visual a partir de fotografia de papel de presente. Altura 705 pixels. Largura 1095 pixels. Formato jpeg. Foto particular).

Textura tátil

É o tipo de textura que além de ser apreciada com o olhar, pode ser tocada e sentida através do tato. Wong (1998) ressalta que a textura tátil se desprende da superfície de uma estrutura bidimensional aproximando-se de um relevo tridimensional. Toda superfície possui a textura tátil, ainda que esta seja quase imperceptível ao olho humano.



Nesta pesquisa, será observada a relação da textura - em especial, a tátil - na produção de sentidos aplicados ao vestuário infantil, reforçando as ilustrações ali encontradas. Para tanto, será observada sua importância durante a transmissão de informações.

1.2.4 Elementos da linguagem visual e seu uso na moda

Os diversos elementos que configuram a linguagem visual vistos até aqui são utilizados durante a emissão das mensagens, apresentando um significado próprio, que torna possível uma infinidade de interpretações. Muitos deles usados na linguagem impressa podem ser utilizados a partir de uma mesma estrutura na composição de significados no vestuário; outros necessitam de informações e formas de apresentação adaptadas ao novo suporte.

A partir do que já foi visto por Bürdek (2001) e Cardoso (1998) no capítulo anterior, os objetos de design e as roupas possuem funções que as representam e satisfazem necessidades junto ao seu usuário, tornando-os mais ou menos atrativos. Baxter pondera que:

quando se fala de um produto atrativo, raramente nos referimos ao seu som, cheiro ou paladar. A percepção humana é amplamente dominada pela visão e, quando se fala no estilo do produto, referimo-nos ao seu estilo visual, pois o sentido visual é predominante sobre os demais sentidos (BAXTER, 2003, p. 25).

Embora dito isto, sabe-se que a visão não representa o único sentido percebido no produto. A percepção através dos outros sentidos vem sendo explorada nos produtos de design, apresentando-se muitas vezes como seu diferencial frente ao concorrido mercado. Löbach (2001) propõe que a relação existente entre um objeto e um usuário a partir de processos sensoriais representa as funções estéticas do produto. Tais funções são estabelecidas através das características perceptivas presentes no produto, como a visual, sonora ou tátil. Löbach (2001) afirma ainda que os elementos estéticos sirvam de diferencial do produto frente à concorrência, atraindo a atenção e provocando a compra. Para tanto, é necessário que se utilize das experiências anteriores vividas pelo usuário relacionadas às características sensoriais, possibilitando um reconhecimento de funções através da percepção consciente da mensagem.

Nesta pesquisa, foi observado o vestuário infantil e os elementos sensoriais nele inscritos com o objetivo de conhecê-los, categorizá-los e entender sua relação com o usuário. Observou-se que muitas peças de vestuário infantil, hoje, contêm insumos em sua confecção que vão além do tecido - e suas estampas -, linha e cores. Formas diferenciadas, apliques e elementos que estimulam os demais

sentidos além da visão, como cheiros e texturas se fazem presentes para agregar ainda mais valor ou não aos produtos. Com essa observação, surgiu a necessidade de classificar essas aplicações, objetivando facilitar o uso das denominações encontradas. Além disso, tornou-se possível estabelecer uma categorização nas peças de vestuário. Para tanto, foi observada a presença de:



Aplicação em relevo - representa as aplicações externas ao vestuário, normalmente costuradas ou presas à roupa, sugerindo um segundo elemento que não a vestimenta em si, como por exemplo, um broche fixado à peça.

Elemento tátil - diferentemente da aplicação em relevo está inscrito no vestuário, sendo possível sua identificação através do tato (e da visão, segundo Dondis, 1991). Pode ser exemplificado a partir de um bordado, uma textura ou pintura com relevo.

Elemento visual - é representado pelas ilustrações, inscrições e textos impressos nas peças.

Elemento sonoro - caracteriza as aplicações que podem ser ouvidas quando estão em contato com o usuário. Um exemplo é o uso de plástico interno no tecido ou um botão que, quando pressionados, emitem ruídos.

Elemento aromático - representa um cheiro ou odor aplicado intencionalmente durante a confecção da roupa. Este elemento procura comunicar ou reforçar uma informação. Uma ilustração pode conter a imagem e o aroma de morango, reforçando a mensagem emitida para o usuário.

É de grande importância conhecer a força desses elementos durante a transmissão da informação, em especial no vestuário, durante esta pesquisa. Com isso, foi possível compreender o valor agregado ao produto através da apresentação estética, ao observar sua aparência e como ocorreu a recepção junto ao usuário.

A partir do entendimento da linguagem visual e das representações gráficas possíveis de serem aplicadas às roupas, coube ao pesquisador observar as questões relacionadas aos seus usuários, neste caso o público infantil, que será abordado no tópico seguinte.

1.3 Desenvolvimento infantil

1.3.1 A criança e as fases do desenvolvimento

Para compreender o público infantil se faz necessário entender o universo no qual ele está inserido. Isso implica observar a criança durante as diversas fases do seu desenvolvimento e, a partir daí estabelecer regras, preferências e determinações direcionadas para cada idade.

Para Montigneaux (2003), desde o nascimento a criança representa um ser com características individuais, inicialmente apresentando um quadro de dependência total da figura materna. Esse período no qual a criança ainda apresenta pouca atividade e é essencialmente receptivo aos estímulos é denominado fase simbólica e nele a criança tem suas necessidades supridas pela mãe.

Com o passar dos meses, diversas características apresentam-se mais evoluídas na criança e, segundo Montigneaux (2003), a partir dos cinco meses a percepção infantil “se afirma progressivamente”, reagindo de maneira diferente aos diversos estímulos a ele apresentados. A partir dessa etapa, a criança passa a tomar mais consciência do mundo que a cerca.

Para tornar mais simples e clara a abordagem de cada um dos estágios de desenvolvimento da criança, a seguir serão apresentados individualmente, segundo Kudo et al (1994) e Montigneaux (2003):

Estágio sensório-motor (zero a dois anos)

A fase, que compreende os dois primeiros anos de vida do bebê, é marcada pelo desenvolvimento diretamente ligado às atividades sensoriais e motoras. A criança é

conduzida pelas informações sensoriais, como a visão, ou motoras, como a apreensão do objeto (MONTIGNEAUX, 2003). Para Kudo et al (1994, p.249), nessa fase o brincar é quase funcional para criança e, a partir dele, desenvolve “desde os primeiros reflexos até a formação das bases do pensamento infantil; desde a quase imobilidade para o andar ereto, a criança rapidamente ingressa num universo de ações e reações”.

Das atividades presentes durante essa fase, Kudo et al (1994) cita:

- O aperfeiçoamento do movimento de “pinça” entre o polegar e o indicador, que faz com que a criança consiga pegar pequenos objetos;
- A realização de tarefas que causam uma reação chegando a prever resultados;
- Experiências usando a memória, em que, a partir da recordação do fato, podem repeti-las posteriormente;

Montigneaux (2003) e Kudo et al (1994) concordam ao colocar os pais como responsáveis pelas atividades desenvolvidas e evoluídas pela criança neste estágio. É através deles que a criança repete as ações pegando objetos ou pronuncia sons, servindo de modelo e provedor durante as brincadeiras.

Para Montigneaux (2003), o desenvolvimento da criança se dá observando a tabela 2:

	Desenvolvimento Cognitivo	Desenvolvimento Psicológico	Socialização
0  2-3 anos	Pensamento e ação estão próximos Capacidade limitada de raciocínio “Inteligência da ação” (baseada na experimentação) A criança trata as informações no modo perceptivo (ver) e sensorial (tocar) Início do acesso à representação simbólica dos objetos	Relação simbólica com a mãe Processo de separação-individualização em relação à mãe (consciência de sua própria existência) A criança diferencia o mundo interior (o eu) do exterior (o não-eu)	A criança se isola em si mesma Dificuldade de comunicação Primeiros passos em direção à autonomia pelo controle do corpo (controle da evacuação) ou pela oposição (“não”) Os pais constituem o principal agente de socialização

Tabela 2. Estágio Sensório-motor (MONTIGNEAUX, 2003, p. 32).

Estágio pré-operatório (dois a sete anos)

Durante esse estágio, o desenvolvimento do pensamento tem início e esse fato define também a questão da aquisição da linguagem (MONTIGNEAUX, 2003, p.35). Devido a isso, para Kudo et al (1994), a criança a partir daqui passa a planejar mentalmente suas ações, ao analisar os fatos e considerar as questões sempre a partir de si própria, de suas emoções e experiências. Montigneaux (2003) complementa ao definir que nessa faixa etária, a dependência da criança transforma-se em relativa autonomia.

Esse estágio é dividido em outros dois períodos:

a) Período pré-conceitual (dois a quatro anos)

O período pré-conceitual representa uma fase na qual a criança intensifica as atividades físicas proporcionadas pelo domínio de seus movimentos, como correr e

parar com facilidade ou apresentar a coordenação das mãos de forma mais precisa. Durante esse estágio, as ações da criança começam a ter início mentalmente, embora o desfecho ainda ocorra ao acaso (KUDO et al, 1994).

A autora define que o infante brinca paralelamente com outras crianças, sem ainda estabelecer uma socialização plena. Enquanto Montigneaux (2003), apesar de considerar que a atividade social da criança tem início nessa fase, aponta também a relação da criança consigo mesma, enfatizando o egocentrismo, não por descartar um ponto de vista diferente do seu, e sim, por não possuir a capacidade de compreender outro ponto de vista, cuja existência ela ignora.

Nessa fase, inicia-se o jogo do simbólico - o 'faz de conta' - onde a criança tenta compreender a realidade que a cerca. "Nessa brincadeira os objetos são portadores de seu significado pessoal e de sentimentos humanos, podendo representar-se uns aos outros" (KUDO et al, 1994, p.249). Para a autora, a atividade se apresenta como a mais marcante do período, em que gradativamente, a criança vai inserindo fatos do presente, passado e futuro na sua esfera de atividades, o que Montigneaux (2003) chama da junção do universo de ação (o infante desenvolve atividades baseadas na experimentação) ao universo de representação (desenvolve atividades de um universo mais vasto e rico, incluindo noções de tempo e espaço).

Ambos os autores apontam que nessa fase as crianças conseguem, gradativamente, participar de atividades entre si e obedecer a regras, como esperar a vez e compreender ordens simples. A partir desse estágio, as relações sociais passam a se fazer mais presentes, possibilitando o relacionamento inter-pessoal da criança.

b) Período intuitivo (quatro a sete anos)

Dando continuidade ao estágio anterior, o período (tabela 3) é marcado pela ênfase nas relações sociais, em que a criança estabelece trocas entre outras crianças e adultos que fazem parte do seu convívio (KUDO et al, 1994, p. 250). Nessa faixa etária, a criança tem interesse em descobrir o porquê de tudo (KUDO et al, 1994) e a falta de respostas a essas perguntas faz com que ela configure uma representação imaginária do mundo em que vive (MONTIGNEAUX, 2003).

Segundo Kudo et al (1994), a linguagem da criança nessa fase tem um desenvolvimento mais aperfeiçoado, tornando-se mais independente e semelhante aos adultos ao seu redor. A autora também cita a evolução da coordenação motora fina como destaque no período, em que a criança dá início às atividades manuais mais delicadas, usa ferramentas manuais, como chaves, martelos ou tesouras.

	Desenvolvimento Cognitivo	Desenvolvimento Psicológico	Socialização
2-3 anos ↓	As ações são interiorizadas A criança é capaz de se projetar no tempo e no espaço O desenvolvimento da fase simbólica lhe permite representar mentalmente os objetos concretos Desenvolvimento da linguagem O raciocínio se apóia somente sobre a percepção das coisas	Construção de uma imagem mental da mãe Desenvolvimento da atividade fantasmagórica (sonho, imaginário e realidade se misturam)	Desenvolvimento da atividade social por imitação dos adultos Na hora do recreio na escola, a criança brinca na presença de outras crianças (desenvolvimento de atividades lúdicas cada vez mais cooperativas)

7 anos	Representação do mundo fortemente personalizada	Desenvolvimento de sua personalidade e aquisição de sua identidade sexual	A abertura social da criança continua dependente dos pais
--------	---	---	---

Tabela 3 Estágio pré-operatório (MONTIGNEAUX, 2003, p.47).

Estágio operatório concreto (sete a doze anos)

Nesta fase, a criança já apresenta o pensamento baseado em fatos reais e concretos, estabelecendo facilmente relações espaciais (lugar) e temporais, que estimulam o seu desenvolvimento (KUDO et al, 1994 E MONTIGNEAUX, 2003).

Segundo Kudo et al (op. cit.) nesse estágio a criança é mais independente do adulto e adquire grande senso de responsabilidade. Isto o faz adquirir progressivamente autonomia suficiente para incentivar outras relações externas à família de maneira amigável (MONTIGNEAUX, 2003) (tabela 4.).

Essa série de fatores ocorridos no estágio operatório concreto desencadeia outras relações, como elaboração de combinações mentais ou conclusão de resultados nas suas indagações (KUDO et al, 1994) que conseqüentemente são ponto de partida para o desenvolvimento pleno da criança.

	Desenvolvimento Cognitivo	Desenvolvimento Psicológico	Socialização
De 7 anos ↓	A criança é capaz de realizar mentalmente os laços que unem as ações e os objetos concretos	Construção e afirmação da personalidade na criança	A criança se abre em relação aos outros e ao mundo (curiosidade)

 A 11 anos	A criança adquire os diferentes agrupamentos de operações de lógica e de aritmética (seriação, classificação, número...) e espaço-temporais (volume, duração, superfície...)	Baixa progressiva de seu egocentrismo	Influência dos grupos de parceiros e descoberta dos nomes que regem o grupo (pressão social, cooperação, competição...)
	Domínio da escrita	Aquisição de valores morais	

tabela 4. Desenvolvimento da criança durante as idades que compreendem o estágio operatório concreto (MONTIGNEAUX, 2003, p. 54).

Outro autor que também trata do desenvolvimento infantil é Vygostky. Diferentemente da linha de pensamento de Piaget, observada até aqui, Vygotsky observa em seus estudos a importância do aprendizado para a criança (OLIVEIRA, 1997). Para tanto, ele aponta que para que ocorra o desenvolvimento na infância, existe uma maturação individual, a partir dos conhecimentos e experiências trazidas do contexto no qual a criança vive e que despertam processos internos no indivíduo. Enquanto a obra piagetiana (abordada por Kudo et al e Montigneaux) trata de um desenvolvimento que acontece inicialmente no interior da criança para depois ser externalizado, Vygotsky, analisado por Oliveira (1997) observa um desenvolvimento estimulado de fora para dentro. Para ele, ocorre uma internalização das situações apreendidas externamente para que a criança se desenvolva. Oliveira aponta que Vygotsky

não chegou a formular uma concepção estruturada do desenvolvimento humano, a partir da qual pudéssemos interpretar o processo de construção psicológica do nascimento até a idade

adulta. Ainda que o desenvolvimento (da espécie, dos grupos culturais, dos indivíduos) seja objeto privilegiado de suas investigações, Vygotsky não nos oferece uma interpretação completa do percurso psicológico do ser humano; oferece-nos, isto sim, reflexões e dados de pesquisa sobre vários aspectos do desenvolvimento (OLIVEIRA, 1997, p. 56).

Para Kishimoto (2003), Vygotsky aprofunda seus estudos acerca da brincadeira como uma atividade baseada em processos sociais, em que ela aponta como metáforas dessas vivências reais da criança no mundo em que vive.

Oliveira (1997) afirma que a teoria do desenvolvimento psicológico de Piaget é mais completa e articulada. Com isso, serão utilizados como direcionamento para este trabalho os estudos realizados por Kudo et al (1994), que são baseados em Piaget e estabelecem características de cada um dos estágios do desenvolvimento infantil separadamente. A autora atribui atitudes e comportamentos comuns apresentados pelas crianças durante cada fase, que estimulam o seu desenvolvimento e as prepara para os estágios seguintes. As observações feitas representam generalizações acerca de cada faixa etária, entretanto, a autora reforça a possibilidade de cada criança possuir seu próprio ritmo de desenvolvimento.

O período pré-conceitual integrante do estágio pré-operatório, estabelecido pelas crianças dos dois aos quatro anos de idade, será utilizado nesta pesquisa. Para tanto, serão consideradas as características de desenvolvimento desta fase e o fato das crianças já possuírem um nível de compreensão que as torna capazes de realizar as atividades que serão propostas durante a análise. É fundamental o conhecimento de informações referentes à criança e seu entendimento com relação ao mundo que a cerca para o profissional que se proponha a desenvolver todo produto para esse público. Dessa forma, uma maior interação será

estabelecida, ao tornar possível um resultado que representará as necessidades da criança, respeitando-a no seu ritmo de desenvolvimento.

Além de observar as características, limitações e indicações pertinentes à cada fase do desenvolvimento infantil proposto pelos autores citados, torna-se importante conhecer também a relação estabelecida entre a criança e o brinquedo, que serão explorados no tópico seguinte.

1.4 O brinquedo e a relação com a criança

O brinquedo está presente no cotidiano das crianças desde as civilizações mais antigas. Kudo et al (1994) afirma que a partir de escavações arqueológicas, brinquedos foram encontrados em túmulos de crianças romanas. Segundo a autora, na Idade Média foi dado início à comercialização do brinquedo, mas apenas no final do século XIX pequenas fábricas passaram a produzi-los. A princípio, eles eram confeccionados de madeira ou tecido, evoluindo posteriormente para a borracha, celulóide e metal. A busca pelo produto com custo mais baixo impulsionava a variedade de matéria-prima para o produto, visto que uma das preocupações com a produção dos brinquedos estava relacionada às despesas geradas (KUDO et al, 1994). A autora observa, ainda, que a partir de uma análise acerca da evolução do brinquedo e das brincadeiras realizadas pelos jovens dos antigos povos até os dias atuais é possível compreender como eles refletiam nos costumes e modos de vida de cada época, resultando na evolução da sociedade. Bomtempo et al (1986) concorda com a afirmação, ao definir o brinquedo como instrumento para o desenvolvimento social, intelectual e emocional do indivíduo. Para Lebovici & Diatkine (1985, p.19), isso é comprovado, pois “uma atividade com importância tão

evidente aos olhos da criança deve ser considerada, por sua vez, como modo estruturante das organizações mais tardias”.

Para Piaget e Berlyne (1971, *apud Bomtempo et al*, 1986) o significado de ‘brincar’ é difícil de ser estabelecido em um único conceito, em que as atividades podem ou não representar a brincadeira. A seguinte síntese foi elaborada pelos autores, procurando observar uma definição para o ato de brincar:

1. A atividade de brincar é estabelecida para atingir um fim em si própria;
2. Para tanto, existe uma busca de prazer;
3. Existe um aspecto acentuado da irrealidade do jogo.

Hutt discorda dos autores citados ao afirmar que:

a exploração tem como característica a aprendizagem das propriedades do objeto e envolve respostas de investigação, inspeção visual e manipulação acompanhada de inspeção visual”. Para a autora, “o brinquedo envolve movimentos motores repetitivos; manipulação de longa duração, acompanhadas de inspeção visual de outros objetos; seqüências de outras atividades, incorporando quer o brinquedo novo, quer outros objetos; e, transposições de funções (HUTT, 1966, *apud BOMTEMPO et al*, 1986, p. 21).

A brincadeira tem significados diferentes durante as diversas faixas etárias de um indivíduo. Para os adultos, brincar significa lazer. É a forma que eles encontram para esquecer problemas do cotidiano. Ao contrário disso, o significado para a criança é exatamente seu cotidiano. Através da brincadeira ela se descobre e descobre o mundo ao seu redor. Brincar “constitui-se um dos aspectos mais autênticos do comportamento infantil” (KUDO et al, 1994).

Lebovici & Diatkine (1985, p.30) abordam que a evolução da relação entre a criança e seus brinquedos ocorre durante três fases distintas:

1. Na primeira fase, chamada “auto-esfera”, a criança desenvolve sensações que explora no seu corpo ou nas pessoas que são responsáveis pelos seus cuidados corporais (pais, babás, responsáveis);
2. Esse estágio, conhecido como “microesfera”, realiza pequenas atividades representativas da criança, externando suas fantasias. Ao fazer uso da ludicidade, o infante passa por um processo de regressão à “autoesfera”, refazendo as funções do seu ego na “micro-esfera”;
3. A criança, ao atingir a “macroesfera”, inicia o processo de socialização, através da relação com os adultos.

Lebovici & Diatkine (1985) reforçam as formulações elaboradas pelos autores supracitados, relacionando a criança a partir da total dependência; da relação com um mundo imaginário e a partir disso estabelece uma relação com seu universo desencadeando seu processo de desenvolvimento individual; até enfim, assumir-se enquanto ser social, relacionando-se com pares e adultos, como consequência do desenvolvimento dos estágios anteriores.

Em cada idade, é possível notar como a criança utiliza sua brincadeira como forma de conhecer seus sentimentos, o ambiente que a cerca, tornando-se independente. Através dos brinquedos, ela descobre como manipular objetos, aprende a noção de espaço e forma deles, além de seu inter-relacionamento.

1.4.1 O brinquedo e a educação

A observação dos valores que podem ser atribuídos ao brinquedo e sua relação com a educação são feitas com o objetivo de tentar compreender como se estabelece a

ligação da criança com os objetos lúdicos em cada fase do desenvolvimento infantil. Diferentemente do que muito se pensa, o brinquedo possui características e funções além da diversão descomprometida. Lebovici & Diatkine (1985), Kudo et al (1994), Montigneaux (2003) e Bomtempo et al (1986) estabelecem a importância do brinquedo e da atividade lúdica enquanto personagens essenciais para o desenvolvimento da criança, como mediadores durante as fases sensorial, representativa e de relações sociais da criança. Essas etapas são fundamentais para a educação infantil, pois desencadeiam atividades e simulam situações que a criança vai viver ao longo da vida adulta.

Para Kishimoto (2003, p.28), a relação entre a criança e o jogo/brincadeira está ancorada no pensamento de diversos estudiosos, que apontam as atividades distribuídas em três pilares básicos: “uso do jogo como recreação; uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis”. Como recreação, a brincadeira aparece como relaxamento diante de outras que exigem esforço físico, intelectual ou escolar. A utilização do jogo também poderia, segundo o autor, acontecer ao auxiliar de maneira adequada as atividades escolares, estabelecendo como válido o uso das práticas pela pedagogia. Além disso, a brincadeira poderia servir de “instrumento de educação para ensinar conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado, ou até, recuperar brincadeiras dos tempos passados” (KISHIMOTO, 2003, p. 29). A autora esclarece que ao brincar a criança estimula o desenvolvimento e diante de uma cultura lúdica, se mostra participante e atuante nos diversos estágios cognitivos, construindo conhecimento.

1.4.2 Indicações por faixa etária

Segundo Kudo et al (1994), o brinquedo torna-se um instrumento de exploração e desenvolvimento da capacidade motora e cognitiva da criança. Brincando ela tem a oportunidade de exercitar suas funções, provar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea. Como visto anteriormente, o desenvolvimento infantil divide-se em estágios, que remetem à idade da criança e ao que ela compreende em cada fase.

Abaixo, observam-se tabelas que sugerem os jogos, brinquedos e atividades propostas por Kudo et al (1994, p. 250-252) durante cada estágio do desenvolvimento infantil (figuras 19 a 22):

0 a 4 meses	4 a 8 meses	8 a 12 meses
<ul style="list-style-type: none"> • Face humana • Móbile colorido • Argola de borracha para morder • Chocalho • Esconde-esconde: pessoa ou objeto deve reaparecer sempre no mesmo local; criança olhando, esconder objetos deixando uma parte de fora; colocar tecido furado no rosto 	<ul style="list-style-type: none"> • Chocalho • Chocalho musical • Bichinho de borracha/látex com apito • Móbile que ao ser tocado produza ação • Bola transparente com água e pequenos objetos dentro • Objetos para criança pegar e levar à boca • Objetos que possam ser batidos um contra o outro • Objetos embrulhados para criança desembulhar • Amassar papel para bebê olhar • Pegar coisas que o bebê joga no chão • Brincar com os pés 	<ul style="list-style-type: none"> • Móbile que ao ser tocado produza ação • Brinquedos aquáticos • Cubos de espuma ou papelão revestidos com figuras • Caixas de sapato com tampa • Objetos ocultos que possam ser encaixados uns nos outros • Bola de tecido • Bexiga: ver o adulto encher e esvaziar lenta e rapidamente • Imitar gestos • Esconde-esconde: esconder sempre no mesmo local e deixar a criança procurar
12 a 18 meses	18 a 24 meses	
<ul style="list-style-type: none"> • Brinquedo com cordão para puxar • Cavalo de pau com rodas • Velocípede sem pedais • Objetos que possam ser empurrados • Tambar • Vasilhas, tampas de panelas • Objetos que possam ser sobrepostos • Cantar e dançar 	<ul style="list-style-type: none"> • Brinquedos desmontáveis e com cordão para puxar • Cadeira de balanço ou cavalo-de-pau para balançar • Carrinho de mão, carrinho de boneca ou de feira • Bexiga para rebater com as mãos • Bolas grandes (20 a 60cm) • Caixas de papelão sem fundo para a criança passar por dentro 	<ul style="list-style-type: none"> • Barro ou argila para misturar e amassar • Bonecas ou animais de pano • Livros com figuras grandes e coloridas, de pano ou cartão grosso • Encaixes de argolas ou formas geométricas • Giz ou pauzinho para riscar no chão ou na areia • Quebra-cabeça, encaixe de figuras inteiras

Figura 19. Brinquedos correspondentes à fase sensório-motora (zero a dois anos) (KUDO et al, 1994, p. 250).

Atividades ao ar livre	Atividades expressivas/manuais	Faz-de-conta
<ul style="list-style-type: none"> • Balanço e gangorras com auxílio • Tanque de areia • Jogo de praia: balde, peneira, pá • Boliche • Canudo para bolla de sabão • Velocipede 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápis-cera grosso e papel sem pauta • Pintura a dedo • Argila/massa para modelar • Pincéis largos para pintar com água • Revistas velhas para rasgar com as mãos 	<ul style="list-style-type: none"> • Bicho de pelúcia • Família de bonecos, ursinhos • Casa de bonecas e acessórios (roupas, utensílios domésticos, telefone) • Caminhão para bagagem • Fantoches grandes e de dedo
Livros e música	Jogos que desenvolvem destreza manual	Jogos perceptivos
<ul style="list-style-type: none"> • Livros de tecido com figuras de objetos conhecidos da criança, histórias simples ou com repetição • Reco-reco, apito, corneta, campainha 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocos grandes de construção • Encaixe de atarraxar, com rosca manual grande • Bate-pinos • Blocos grandes, com orifícios para costurar: barbante e agulha grossos 	<ul style="list-style-type: none"> • Encaixe de figura inteira ou dividida em poucas partes • Jogos com peças que se encaixam umas nas outras • Encaixes classificados de acordo com uma única variável: cor, tamanho, forma • Jogos com figuras em pares • Jogos que iniciem noções numéricas • Dominó de figuras, cores

Figura 20. Brinquedos correspondentes ao estágio pré-operatório - período pré-conceitual (dois a quatro anos) (KUDO et al, 1994, p. 251).

Atividades ao ar livre	Atividades expressivas/manuais	Faz-de-conta
<ul style="list-style-type: none"> • Triciclo ou bicicleta com "rodinhas" • Bola para jogar com as mãos, chutar, cabecear • Jogo de argolas • Carrinhos para criança entrar dentro • Corda para pular • Patinete • Bichos de estimação: peixe, tartarugas, pequenos mamíferos 	<ul style="list-style-type: none"> • Lápis de cor grande • Tesoura sem ponta • Cola e papel colorido • Tintas atóxicas e pincéis grandes • Quadro negro e giz • Mesa e cadeiras pequenas 	<ul style="list-style-type: none"> • Casinha com mobília para vários ambientes • Miniatura de cidades, tendas de feira • Miniaturas de fazendas e animais domésticos • Bonecos representando profissões, com trajes regionais, palhaços • Equipamentos para médico e enfermeiro • Bonecos que possibilitem trocas de roupa • Fantasia e baú para guardá-las
Livros e música	Jogos que desenvolvem destreza manual	Jogos perceptivos
<ul style="list-style-type: none"> • Livros de história com figuras grandes • Xilofone, piano e sanfonas pequenos • Vitrola e discos infantis 	<ul style="list-style-type: none"> • Encaixe com rosca manual pequena, com ou sem ferramentas • Brinquedos com botões, zíper, colchetes • Carros e trenzinhos desmontáveis • Jogos de montar com pinos menores • Jogos de enfiar costas, bordados de alívavo 	<ul style="list-style-type: none"> • Quebra-cabeça: <ul style="list-style-type: none"> — Várias peças únicas inteiras — Figuras com detalhes e divididas em peças grandes — Figuras de corpo humano: partes ou total • Relógio e calendários • Blocos lógicos/jogos com seqüências lógicas • Jogos simples de memória • Jogos com letras/seqüência numérica • Jogos que relacionem números e quantidades • Loto com figuras • Jogos de sorte, com dados e seqüência numérica (ludo, banco imobiliário)

Figura 21. Brinquedos correspondentes ao estágio pré-operatório - período intuitivo (quatro a sete anos) (KUDO et al, 1994, p. 251).

Atividades ao ar livre	Atividades expressivas/manuais	Faz-de-conta
<ul style="list-style-type: none"> • Peteca • Bicicleta • Instrumento de jardinagem • "Skate" • Jogos de bola que exijam pontaria para agarrar e lançar • Tênis de praia • Teatro e cinema adequados à idade • Visita a museus • Esportes 	<ul style="list-style-type: none"> • Canetas hidrográficas coloridas • Tintas e pincéis finos 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro de bonecos • Dramatização
Livros e música	Jogos perceptivos	
<ul style="list-style-type: none"> • Livros de contos juvenis • Aulas para tocar instrumentos musicais 	<ul style="list-style-type: none"> • Encaixes classificados de acordo com uma ou mais variáveis: cor, tamanho, forma • Quebra-cabeça com peças menores • Jogos com letras, sílabas e palavras • Bingo de número e letras • Jogos competitivos que envolvam raciocínio complexo • Jogos de cartas/baralho • Jogos de sequência lógica complexa 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominó com associação de idéias • Jogo-da-velha • Jogos com associação de figuras e palavras • Coleção de papel de carta, selos e figurinhas • Jogos de tabuleiro • Batalha naval/caça ao tesouro • Montagem de sistemas eletrônicos simples • Brinquedos de experiências químicas
Jogos que desenvolvem destreza manual		
<ul style="list-style-type: none"> • Passar cordão, dar nó e laço • Jogos competitivos que necessitam coordenação motora fina (pega-varetas, jogo de pedrinha) • Jogo de botão • Sinuca/pebolim • Minitaur 		

Figura 22. Brinquedos correspondentes ao estágio operatório concreto (sete a doze anos). (KUDO et al, 1994, p. 252).

É relevante observar o que é recebido e como é interpretado para cada estágio citado, pois, a partir disso, é possível serem desenvolvidos projetos contemplando cada um deles, atingindo o público-alvo de maneira eficaz. Como já citado anteriormente, para este trabalho foi utilizado o estágio pré-operatório/período pré-conceitual durante o desenvolvimento da criança (figura 20). Para tanto, foi observado o uso de elementos presentes ou adaptados da figura 20, como bonecos, acessórios, aplicação em tecido, jogos de encaixes e atividades numéricas para estimular as crianças. A presença destes elementos foi substancial para a seleção das peças escolhidas para esta a pesquisa e a partir deles, foram observadas características presentes na faixa etária analisada. As outras tabelas possibilitaram observar as indicações das outras idades, possibilitando compreender os limites existentes entre as diversas idades.

1.5 A criança e o consumo

O mercado atual vive uma fase de renovação, em que o novo é sempre preferido e faz com que muitas vezes o consumo seja a mola mestra que impulsiona a sociedade. Esta relação tipicamente capitalista provoca uma verdadeira guerra no mercado dentre as empresas e quem mais sente isso é o consumidor, sempre motivado por fabricantes e pela mídia para adquirir novos produtos. O então cenário de competição mercadológica sugere que o design se faça cada vez mais presente nas empresas brasileiras (FAGGIANI, 2006), sendo uma das vias que motivam a compra do produto. O público infantil não é poupado nessa roda-viva. Isso é confirmado por Furlan & Gasparin ao afirmarem que:

(...) esse consumismo provoca no indivíduo, seja adulto seja criança, a satisfação por ter o produto; no entanto, o indivíduo não tem mais controle sobre interesses e necessidades próprias. Não tem espaço para ser de outra maneira, a não ser a que o mercado propõe. Há a renúncia do eu em prol do todo e a única busca acaba se restringindo à busca da felicidade por meio do consumo (FURLAN & GASPARIN, 2003, p.2).

Com esse pensamento de que o consumo está interposto na relação entre o mundo e as pessoas (FAGGIANI, 2006), o objeto passa a ter um significado maior do que sua forma ou estrutura externa. Para a autora:

Os objetos representam muito mais do que sua própria materialidade e funcionalidade, pois sua existência tem relação com a vida dos indivíduos consumidores. Através das relações sociais nas quais estão envolvidos, os produtos conquistam significados que podem estar relacionados aos aspectos funcionais do produto, mas principalmente aos valores simbólicos a eles atribuídos (FAGGIANI, 2006, p. 68).

Pinto (2007) também argumenta que as marcas de produtos são comumente presentes na vida das crianças, participando do universo simbólico infantil ainda em formação. Isso faz com que, mesmo que imediatamente a criança não consuma

ou compreenda o uso dos produtos, já possua certa familiaridade e os conheça como presentes em seu repertório. O costume do infante com tais produtos, suscita o desejo posterior de uso e sugere a fidelização promovida pelas estratégias de marketing embutidas durante a venda. Com isso, Pinto (2007, p.33) afirma, ainda, que “o discurso publicitário pode se sustentar no caráter lúdico para envolver as crianças, que desde cedo são incentivadas a experimentarem as sensações propostas na apresentação do produto”. E completa ao afirmar que o uso dessas técnicas durante a formação da criança pode estimular na criança uma confusão entre “o ser” e “o ter”, por ela ainda não possuir a consciência necessária para compreender a realidade da fantasia, no mundo imaginário que ela mergulha.

Para Montigneaux (2003), a criança até os 4 anos compreende a marca de maneira sensorial, captando as informações a partir de seus atributos físicos. As imagens inseridas ou apresentadas nos produtos são absorvidas pelas crianças pelas formas, cores e texturas apresentadas, e com isso, passa a identificar as diferenças tomando como exemplo as representações iconográficas nelas inseridas. Não apenas por essas características as crianças menores relacionam produto e marca, detalhes presentes nos produtos como a marca, a forma da palavra ou combinação de letras também são capazes de comunicar ao público, como postula Montigneaux (2005).

Em uma análise conduzida acerca do consumo infantil e suas implicações junto à criança, Pereira (2007) observa que esse público, mais exigente hoje, configura a escolha de pais e educadores a partir das suas opções. Na pesquisa também foi alertado que as próprias crianças já demonstram ter o poder de escolher os próprios brinquedos e roupas, tornando-as independentes do público adulto. Isto

reforça a presença de produtos feitos exclusivamente para crianças, que são vendidos a elas especificamente e não aos seus pais, através das mídias existentes no mercado. A autora cita também a relação existente entre as crianças e o mundo em que vivem existindo clara influência entre os pares, o que é apontado também por Gunter & Furnham (1998) e Cardoso (1998).

Gunter & Furnham (1998) afirmam que já durante a infância a influência dos colegas se faz presente, o que os torna responsáveis também pelas escolhas do grupo. Cardoso (1998) concorda com essa afirmação ao apontar a relação existente na escola, entre os colegas de turma como formadores de opinião da criança. Para ele “é nesta experiência de socialização que as crianças descobrem a função simbólica dos produtos, a sua expressão, o seu valor, os conceitos de moda e de estilo (CARDOSO, 1998, p.29)”.

Para Gunter & Furnham (1998), diversos aspectos tornam o público infantil semelhante aos outros consumidores em geral. Para tanto, a compra do produto que reflete o consumo significa a aquisição e satisfação através dos itens escolhidos. Embora observe-se a preferências das crianças sobre brinquedos e produtos aliados à diversão quando são presenteados, Gunter & Furnham (1998) apontam que a partir de recente pesquisa de McNeal, os doces, brinquedos e roupas enquadram-se como produtos prediletos por parte do público infantil. Apesar disso, algumas crianças ainda relutam receber roupas quando presenteadas, pelo menos até quando a roupa só servia para cobrir o corpo. É importante observar agora a roupa enquanto objeto com multifunções e a capacidade dessas características de servir de atrativo para seus usuários.

No que diz respeito à comunicação destinada ao público infantil, há quem proíba ou seja contra a publicidade para este público, e há inclusive projetos sendo legislados pelo Governo Federal Brasileiro para evitar essa prática de divulgação. Entretanto, esta pesquisa considera o uso dos produtos, observando os pontos positivos diante dos elementos inseridos na roupa para a criança e sua relação com o processo educativo deste público. Não será observado como se dá a comunicação para a venda das peças através das campanhas publicitárias. A análise elaborada engloba a relação produto X usuário e as implicações que surgem desse confronto.

No terceiro capítulo desta dissertação, serão apresentadas as etapas metodológicas utilizadas para a realização da pesquisa, o desenvolvimento e as aplicações durante cada fase da análise.

2 Metodologia geral do projeto

2.1 Natureza da Pesquisa

A pesquisa em questão tem a proposta de analisar e compreender como a criança, durante uma fase específica no seu desenvolvimento, relaciona-se com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo. O entendimento dessa relação constitui-se a partir da observação das roupas e de seu usuário.

Para tanto, torna-se mais indicado para essa análise apropriar-se de uma metodologia que contemple uma melhor forma de observar elementos presentes no contexto do usuário e, conseqüentemente, aplicados às peças.

A abordagem das questões relacionadas a essa pesquisa utiliza os métodos qualitativo e quantitativo como suporte para obtenção e análise dos fatos. Qualitativa pois ela “preocupa-se em analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano (LAKATOS & MARCONI, 2004, p. 269) na qual “o pesquisador participa, compreende e interpreta os fatos” (CHIZZOTTI, 2003, p.52). E quantitativo porque “caracteriza-se pelo emprego da quantificação tanto nas modalidades de coleta de informações quanto no tratamento delas por meio de técnicas estatísticas (...)” (LAKATOS & MARCONI, 2004, p. 269). A combinação do resultado das duas abordagens confere uma análise mais ampla e resultados mais complexos da roupa infantil.

Dentre os tipos de pesquisa existentes, a pesquisa exploratória foi apontada para esse trabalho, por ainda não existir um histórico de estudos aprofundados acerca

da temática. Para Cervo & Bervian (2002, p. 69), “recomenda-se o estudo exploratório quando há pouco conhecimento sobre o problema a ser estudado”, com a proposta de tecer novas idéias, a partir da familiarização com o fenômeno.

2.2 Estudo de caso - Malwee e Zig Zig Zaa

O trabalho em questão desenvolveu um estudo de caso sobre a Zig Zig Zaa, grife infantil, lançada pela malharia Malwee em julho de 2007. A partir de pesquisas do mercado e coleta de dados do produto, foi possível traçar um perfil das coleções com o objetivo de conhecer as características que a diferenciam das outras marcas nos pontos de venda.

A Malwee, empresa de confecções fundada em 1968 atua de maneira conceituada no mercado brasileiro e confecciona roupas desenvolvidas para grupos distintos (feminino, masculino, infantil, *teen*). Com três centros de produção de peças (Jaraguá do Sul/SC-1968, Pomerode/SC-1975 e Blumenau/SC-1982), a malharia distribui suas peças para todo o país. Ao valorizar a qualidade e diversificação de modelos, a empresa aposta na qualificação dos profissionais, variedade de coleções e tecnologia de ponta para desenvolver seus produtos.

A grife Zig Zig Zaa apresentou uma proposta inovadora de roupas para crianças. Além de possuir um perfil de peças direcionadas ao seu público-alvo, a grife desenvolveu uma série de estudos e atividades por uma equipe multidisciplinar - formada por psicólogos, pedagogos e a equipe de marketing da empresa - para que fossem descobertos diferenciais que reforçassem o valor das peças, enquanto roupa e instrumento capaz de educar.

Além da Zig Zig Zaa, algumas outras grifes também desenvolvem produtos para o público infantil com algum caráter lúdico, mas os enfoques das aplicações não são tão aprofundados quanto à grife da Malwee, tampouco estão fundamentadas no desenvolvimento das crianças através da roupa. As aplicações aqui observadas tratam da interação entre roupa e usuário, estabelecida a partir dos elementos sensoriais como aroma, textura ou sons aplicados às peças. O conceito de interatividade e desenvolvimento infantil foi amplamente difundido durante a campanha de lançamento das coleções. Esta pesquisa buscou comprovar se esses conceitos propostos estavam relacionados com as atividades desenvolvidas pelas crianças durante as idades sugeridas e, com isso, observar os resultados derivados do uso das roupas.

Para tanto, observou-se inicialmente quais peças possuíam características de brinquedo, pois seria um ponto de partida para a análise em questão. A partir da observação das roupas, notou-se que as características formais e lúdicas destas e de seus acessórios apresentavam-se em sua maioria nas peças de 1 a 3 anos, motivo apontado para escolha dessa faixa etária.

Em paralelo à análise acerca dos modelos existentes, foram coletados dados junto ao fabricante para que fossem disponibilizadas informações a respeito da produção e distribuição das peças. Observou-se que a confecção da Zig Zig Zaa tem montagem e distribuição apenas no território nacional. São produzidos, por coleção, um volume de 3.600/mês de peças sem mangas e 1900/mês de peças com mangas e, desse número considera-se 60% da produção feita para meninas e 40% para meninos.

Não existe um percentual fixo por modelo ou modelagem. A produção de vestidos, blusas, bermudas e saias é desenvolvida conforme a solicitação do mercado. Ao todo, foram desenvolvidas seis coleções para meninas de 1 a 3 anos e seis para meninos de 1 a 3 anos. São elas:

Meninas (1-3 anos)	Meninos (1-3 anos)
<i>Primavera 2007 *</i> Tema: Pirulito que bate bate	<i>Primavera 2007</i> Tema: Cai cai balão
<i>Alto Verão 2007</i> Tema: Jardim de flores (cores e formas)	<i>Alto Verão 2007 *</i> Tema: Bichinhos da fazenda (cores e formas)
<i>Summer/Inverno 2008</i> Tema: Lindos Brinquedos (Texturas)	<i>Summer/Inverno 2008 *</i> Tema: Brinca brinquedos (Texturas)
<i>Primavera 2008 *</i> Tema: Amiguinhos coloridos (Cores)	<i>Primavera 2008</i> Tema: Brincando com as cores (Cores)
<i>Alto Verão 2008 *</i> Tema: Doce lar dos bichinhos (Cantigas de rodas)	<i>Alto Verão 2008 *</i> Tema: Cantando com a turma (Cantigas de roda)
<i>Summer/Inverno 2009 *</i> Tema: Festa de aniversário (Números)	<i>Summer/Inverno 2009</i> Tema: Nossos brinquedos (Números)

Tabela 5. * Coleções com peças componentes desta análise.

Além das coleções citadas, a grife também produz peças para o público de meninas e meninos de 4 a 6 anos. O foco deste trabalho é observar a relação entre aplicações nas roupas e as atividades desenvolvidas pelas crianças durante a faixa etária de 3 anos.

2.3 Amostragem

Para a realização da pesquisa, foram selecionadas peças de vestuário infantil que possuem elementos que atuam como brinquedo, a partir do uso de apliques,

texturas e ilustrações. A confecção Zig Zig Zaa foi adotada para a pesquisa por apresentar elementos com este enfoque de brinquedo e conter um número considerável de peças e modelos diferentes, além de uma diversidade suficiente para o desenvolvimento do trabalho. Da seqüência de coleções da Zig Zig Zaa, a linha produzida para crianças de 1 a 3 anos foi adotada por usar em sua confecção as características enfocadas na pesquisa. Foram analisadas 17 peças destinadas a meninos ou meninas de 3 anos de idade, para contemplar o número de crianças, por gênero, a ser observado, a partir do uso individual de roupas por sujeito. Segundo Kudo et al (1994, p. 250), nessa faixa etária a criança “consegue participar, esperar a vez e obedecer a regras”, o que possibilita compreender que nessa idade a criança já possa apresentar um nível de consciência necessário para responder a um breve questionário sem comprometer o andamento do trabalho.

As peças foram observadas e descritas pelo pesquisador para uma análise de cada elemento utilizado para transmitir informações visuais, táteis, sonoras ou olfativas. Características como cor, forma e dados presentes no vestuário infantil foram analisadas detalhadamente a partir de uma descrição minuciosa de cada peça.

Além da observação das peças pelo pesquisador, um percentual de crianças integrante do público consumidor das peças também foi abordado. Ao todo, 16 alunos do Ensino Infantil - nível II, do Colégio Diocesano de Caruaru foram observados na investigação. A escolha por uma turma de alunos se deu para que o resultado da observação se mostrasse mais proveitoso para a pesquisa já que elas apresentavam um mínimo de intimidade entre si. Segundo Saramago (2008, p.14-15), “os amigos, as brincadeiras e os animais de estimação são assuntos

significativos para as crianças e constituem temas para marcar um início de entrevista onde se procura plena colaboração da(s) criança(s)”. Além disso, ainda segundo a autora, a escolha do ambiente de abordagem deve ser efetuado de maneira que favoreça com que a criança fique à vontade. Para tanto, o próprio ambiente escolar foi utilizado, afim de proporcionar também mais segurança para o entrevistado.

2.4 Instrumentos de coletas de dados

Alguns procedimentos foram realizados para a coleta de dados, em que foram utilizados os métodos qualitativos e quantitativos, como já citado anteriormente. Para tanto, as peças foram observadas pelo pesquisador a partir de um modelo de análise adaptado para esta pesquisa em especial, e também, o pesquisador observou a relação entre as crianças e as roupas através de uma breve entrevista, com o intuito de absorver informações que pudessem elucidar a interpretação e compreensão das roupas por esse público.

Durante a primeira fase da pesquisa, foi utilizado um modelo de análise desenvolvido a partir de adaptações dos modelos de Rosa (2007), Waechter & Finizola (2006) e Treptow (2005) com a função de facilitar a catalogação das informações contidas nas peças. Além destes, foram utilizados na análise o referencial teórico acerca da linguagem visual e dos elementos de representação gráfica já observado a partir de Dondis (1996), Wong (1998), Gomes Filho (2004) e Collaro (2007).

Do modelo de Rosa (2007), foram utilizados dados presentes a partir de uma ficha técnica aplicada ao processo produtivo do vestuário (FTPV⁶). Segundo Rigueiral & Rigueiral (2002 *apud* Rosa, 2007, p. 5), “a FTPV é um documento que contém todas as informações necessárias para a formação do custo do produto, e quando possível, informa os dados para a compra da matéria-prima”. Os dados presentes na ficha técnica podem variar de uma confecção para outra, segundo Treptow (2005), mas alguns campos como nome da coleção, grade de tamanho ou desenho técnico da peça têm importância fundamental durante o processo de criação e são utilizados na maioria dos casos. De Waechter & Finizola (2006), foram extraídos dados referentes à ilustração, cor e informações gerais das peças. A fusão de elementos usados pelos autores supracitados resultou em um instrumento completo para a pesquisa em questão, que ao unir as principais características de cada um, possibilitou dados mais concretos para a análise (Figura 20 e 21).

Brincando com a roupa: um estudo sobre a compreensão do uso de elementos lúdicos na moda infantil

Análise por peça | Informações gerais **1**

1) Aquisição da Peça

Aquisição

- Loja
- Malwee

Tipo da Peça

- Blusa
- Vestido
- Conjunto
- Bermuda

Público-alvo

- Meninos
- Meninas

Faixa-etária indicada

- 1 a 3 anos
- 4 a 6 anos

Coleção _____

Ano _____

Informações gerais _____

Peça | detalhe

⁶ Ficha técnica do produto do vestuário.

Brincando com a roupa: um estudo sobre a compreensão do uso de elementos lúdicos na moda infantil		2
Análise por peça	Informações da peça	
1) Código do produto	_____	
2) Tamanho fabricado	_____	
3) Tamanho da peça	_____	
4) Matéria-prima	_____	
Tecido	_____	
Aviamento	_____	
Acessório	_____	
Complemento	_____	
Consumo	_____	
Preço	_____	
Descrição do modelo	_____	

Figura 23. Modelo de análise adaptado pelo autor a partir de Rosa (2007), Treptow (2003) e Waechter&Finizola (2006).

Brincando com a roupa: um estudo sobre a compreensão do uso de elementos lúdicos na moda infantil		3
Análise por peça	Informações da ilustração	
1) Elemento ilustrativo da peça		
<input type="checkbox"/> Aplicação relevo	_____	
<input type="checkbox"/> Elemento tátil	_____	
<input type="checkbox"/> Elemento Visual	_____	
<input type="checkbox"/> Elemento Sonoro	_____	
<input type="checkbox"/> Elemento aromático	_____	
2) Tema da ilustração	_____	

3) Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira		
<input type="checkbox"/> Sim. Qual?	_____	
<input type="checkbox"/> Não		

Brincando com a roupa: um estudo sobre a compreensão do uso de elementos lúdicos na moda infantil		4
Análise por peça	Informações da cor	
1) Uso da cor (anverso)		
1	_____	3 _____
2	_____	4 _____
Uso da cor (verso)		
1	_____	3 _____
2	_____	4 _____
2) Elementos com cor		
Tecido	_____	
Aviamentos	_____	
Acessórios	_____	
Aplicques	_____	
Informações adicionais	_____	

Figura 24. Modelo de análise adaptado pelo autor a partir de Rosa (2007), Treptow (2003) e Waechter & Finizola (2006).

Na segunda fase da pesquisa, foi elaborada uma abordagem às crianças para observar como elas recebem as informações da roupa e além de investigar como compreendem cada elemento inserido nas peças. O público-infantil carece de uma observação diferenciada para a coleta de dados, frente às possíveis restrições de modelos para apropriação das respostas, pois, segundo Barbosa S. (2008, p.4), “(...) não temos muitas pesquisas que se encaminhem nessa perspectiva, que possam nos dar indícios de estratégias metodológicas para a pesquisa com crianças pequenas, onde seja considerada a sua voz como material de pesquisa”. Saramago alerta que:

É importante que a construção das técnicas seja elaborada com base em ferramentas metodológicas que procurem ser permeáveis às especificidades do grupo social da infância e às particularidades de cada criança enquanto ator social pleno (SARAMAGO, 2008, p.13).

Para tanto, a análise será guiada pela entrevista-conversa, que é caracterizada por ser uma técnica intensiva de recolhimento dos dados empíricos (SARAMAGO, 2008).

Segundo o autor,

A entrevista-conversa distingue-se da entrevista não estruturada pelo fato de ser orientada por grandes blocos temáticos intercomunicáveis que permitem uma deambulação temática que se afigura constantemente pertinente e lógica, porque todos os temas planeados têm pontos de comunicabilidade, mais ou menos evidentes e mais ou menos fáceis de conduzir e orientar (SARAMAGO, 2008, p.14).

Com isso, os objetivos da análise devem ser construídos previamente para que ela seja eficaz. Para o Saramago, é importante que todas as fases da entrevista-conversa sejam definidas claramente, estabelecendo que:

O bloco temático inicial, tema central, os temas adjacentes e o seu encadeamento interno, estruturando as questões de cada bloco temático e planeando cuidadosamente as possíveis vias de divergência intertemática entre os diversos blocos, de forma a tornar operacional a intercomunicabilidade dos assuntos (SARAMAGO, *ibid*, p.14).

Assim, é possível que se formule a técnica anteriormente para que os resultados obtidos possuam dados pertinentes à pesquisa e sejam passíveis de análise.

Segundo Saramago (2008), a entrevista-conversa apresenta modalidades de aplicação, a depender do tipo de pesquisa realizado:

- **entrevista-conversa singular** - aborda apenas uma criança;
- **entrevista-conversa relacional** - aborda de duas a quatro crianças; e
- **entrevista-conversa de grupo** - aborda de seis a oito crianças.

Para a essa pesquisa em questão, foi utilizada a técnica da entrevista-conversa relacional. Devido à faixa etária das crianças ser de 1 a 3 anos, acredita-se que a

presença de outros sujeitos fez diferença durante a abordagem, de forma que ficassem à vontade entre si e contribuíssem durante a conversa.

A pesquisa foi registrada a partir de um mini-gravador, câmera fotográfica e filmadora, afim de que todas as informações emitidas pelas crianças pudessem ser capturadas e posteriormente analisadas. Em se tratando do público infantil, convêm algumas observações a respeito do equipamento. Segundo Saramago (2008), o uso do aparelho de registro sonoro deve ser desmistificado para a criança, para que ele passe a ser secundário diante da entrevista.

Esta atitude de explicação perante a utilização do gravador não apenas secundariza a sua presença como atribui uma importância especial à conversa no contexto da qual a criança tende a sentir-se gratificada pelo fato de naquele momento a pessoa com quem está a interagir estar francamente interessada em tudo aquilo que a criança possa querer dizer (SARAMAGO, *ibid*, p.17).

Dessa forma, os instrumentos auxiliaram no registro dos dados, e a partir de quando as crianças familiarizaram-se com eles, passaram a ser aliados na técnica.

2.5 Análise dos dados

Após a fase de coleta citada anteriormente, os dados são tratados e organizados de maneira sistemática. Segundo Lakatos & Marconi (2006), eles devem passar pelas seguintes fases:

- **seleção** - exame minucioso dos dados, em que as informações passam por uma verificação detalhada, em busca de falhas, erros ou dados distorcidos que possam prejudicar o resultado da pesquisa. “(...) Ela pode apontar tanto o excesso como a falta de informações. Neste caso, a volta ao campo para

reaplicação do instrumento de observação, pode sanar esta falha” (LAKATOS & MARCONI, 2006, p.168).

- **codificação** - técnica atribuída para categorizar os dados selecionados. A ação transforma o dado em um símbolo e torna possível sua contagem e tabulação. De acordo com Lakatos & Marconi(2006, p.169), a codificação divide-se em “classificação dos dados e atribuição de um símbolo”. Uma vantagem dessa técnica é a transformação do dado qualitativo em quantitativo, o que torna mais prática tanto a tabulação quanto a comunicação dos dados.
- **tabulação** - “É a disposição dos dados em tabelas, possibilitando maior facilidade na verificação das inter-relações entre eles” (LAKATOS & MARCONI, 2006, p.169). A tabulação pode ser manual ou mecânica.

2.6 Etapas da pesquisa

Uma vez concluída a fase do tratamento dos dados, a informação foi analisada e interpretada. Para isso, a pesquisa foi desenvolvida através de etapas citadas aqui e detalhadas no tópico seguinte.

Etapa 1: Identificação dos elementos presentes nas roupas;

Etapa 2: Identificação da relação da criança com as peças;

Etapa 3: Análise entre relação dos elementos presentes nas roupas e as respostas das crianças.

	Etapa 1
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Identificação dos elementos presentes nas roupas, classificando-os segundo os termos vistos no referencial teórico.

Fases	<ul style="list-style-type: none"> • Delimitar a amostra a ser utilizada durante toda a pesquisa. • Identificar os elementos presentes na roupa que transmitem informações e podem ser considerados brinquedos (ou parte deles). • Classificar por função: enfeite ou atividade
Ações	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar amostra. • Elaborar ficha de análise. • Classificar as respostas obtidas.

Durante esta etapa da pesquisa, as escolhas e seleções foram conduzidas considerando a roupa enquanto brinquedo, a partir de suas formas e elementos presentes nas peças. A conclusão dessa etapa tornou possível a execução da etapa 2.

Etapa 2	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificação dos elementos presentes nas roupas observados pela criança. Perceber como se dá a compreensão desses elementos.
Fases	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar as entrevistas-conversa com as crianças. • Observar a relação das crianças com as peças. • Observar as atividades desenvolvidas e compreendidas pelas crianças durante a faixa etária analisada. • Classificar segundo a etapa 1. • Selecionar, codificar e tabular as respostas.
Ações	<ul style="list-style-type: none"> • Selecionar o universo (quantidade e tipo de instituição de ensino: particular/público) • Elaborar o roteiro de entrevista-conversa. • Classificar as respostas obtidas.

Na segunda etapa, a observação minuciosa dos dados obtidos a partir das entrevistas-conversa foi imprescindível para catalogação e categorização eficazes das respostas. As informações foram analisadas considerando os termos/funções obtidos a partir da fundamentação teórica.

Essa compreensão do entendimento da criança quando em contato com a roupa foi parte importante para o desenvolvimento da etapa seguinte.

	Etapa 3
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Análise entre a relação dos elementos presentes nas roupas e as respostas das crianças
Fases	<ul style="list-style-type: none"> • Perceber como as crianças recebem as informações presentes na roupa • Compreender a relação da criança com a roupa-brinquedo. • Analisar se as peças da coleção utilizam elementos compatíveis com as atividades desenvolvidas e compreendidas pelas crianças na faixa etária analisada.
Ações	<ul style="list-style-type: none"> • Classificar as respostas obtidas. • Discutir as observações a partir da teoria estudada. • Conclusão.

Nessa última etapa, observou-se o ponto principal da pesquisa: a relação entre a criança e a roupa que contém elementos que a fazem ter característica de brinquedo. Os dados aqui obtidos foram confrontados com teorias vistas anteriormente durante o referencial teórico para compreender como as roupas comunicam-se com seu público-alvo e se existe uma adequação ao grupo que se destina considerando suas percepções e limitações.

2.7 Modelo de Protocolo Experimental | Dissertação de Mestrado

Constituição do *corpus experimental* (vestuário)

16 peças - 11 femininas e 6 masculinas

Constituição da amostra de sujeitos (crianças)

16 crianças - 11 meninas e 5 meninos

Aplicadoras do experimento

2 professoras como tutoras

Materiais de registro de dados e de apóio

Câmera fotográfica

Câmera de vídeo
Gravador em formato mp3
Caixa de atividades do colégio

2.8 Aplicação do Experimento

A pesquisa junto às crianças foi feita em sala de aula, com os 16 alunos do Ensino Infantil - nível II. Foram utilizadas como tutoras a professora titular e a assistente da turma, com o objetivo de tornar o experimento o mais próximo possível de uma atividade de aula normal. Para isso, foi imprescindível que as crianças tivessem intimidade com as tutoras para que o contato com essas intermediárias da análise não gerasse interferência durante a obtenção dos dados.

As conversas aconteceram de maneira natural a exemplo de uma aula rotineira, diferindo desta apenas através dos objetivos específicos para a pesquisa em questão.

No experimento, foram observados dados pertencentes ao programa de aula da turma de crianças de 3 anos e relacionados com a teoria estudada. Entre eles: textura, cor, forma, atividades perceptivas e de desenvolvimento motor, apropriando-se para isso das roupas que possuíam aplicações sensoriais.

Fase 1 | Experimentação da relação entre a criança e a roupa com elementos que atuam como brinquedo | análise no colégio

Nessa fase, desenvolvida no colégio, a criança estabeleceu contato com as peças e foram observadas as suas reações e atividades junto às roupas. As peças foram

apresentadas às crianças na sala de aula por duas tutoras. A opção foi feita para que a pesquisadora tivesse liberdade suficiente para observar os sujeitos sem interferir no resultado.

As crianças foram observadas pela pesquisadora e os encontros registrados através de gravador, câmera fotográfica e filmadora, com o objetivo de aproveitar todas as atividades expressadas e desenvolvidas pelas crianças quando em contato com os instrumentos utilizados. A gravação também foi favorável para observação posterior, devido a possibilidade de adquirir mais detalhes a cada exibição, enriquecendo a análise.

Durante os encontros com as crianças, as professoras - titular e assistente - foram as tutoras das atividades. Dessa forma, a pesquisadora apenas observou os encontros, tornando-os menos invasivos para as crianças, já que elas possuem uma relação de afinidade maior com as professoras. A interferência da pesquisadora como tutora poderia interferir no resultado da pesquisa visto que as crianças não estavam acostumadas a lidar com outras pessoas além das professoras durante as aulas.

Foi escolhida uma turma com a qual a pesquisadora já conhece todos os alunos e possui uma afinidade mediana com eles. Dessa forma, apenas em um primeiro momento a presença da pesquisadora em sala de aula seria estranha, depois ela passaria a fazer parte da turma, sem gerar curiosidade que atrapalhe as abordagens.

As crianças encontraram as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula deram a entender às crianças de que as peças seriam utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que pertenciam a elas. Essa preocupação existiu para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Ao mostrar as peças, as tutoras sugeriram que as crianças escolhessem uma delas para vestir (o ato de vestir foi realizado com ajuda das tutoras) e só a partir daí é que a entrevista-conversa teve início. Durante essa etapa, observou-se como a criança compreende a roupa que atua como brinquedo. Características, formas e funções foram questionadas junto aos sujeitos para extrair o máximo de significados que eles identificavam presentes nos brinquedos.

Foi desenvolvido o roteiro da entrevista-conversa baseado em Saramago (2008) para a obtenção de respostas que se relacionassem com o objetivo geral e os específicos propostos no início dessa pesquisa. Segue abaixo o citado roteiro:

Tema central	
Bloco temático inicial	Preferências desenvolvimento infantil brinquedos
Tema principal	Roupa-Brinquedo
Temas adjacentes	Funções características uso preferências <i>O que é isso? Por que? Que formas ele tem?</i>

<p>Divergências do tema principal <i>(a criança pode fugir um pouco da pergunta principal contando alguma experiência com o brinquedo que acho semelhante à roupa ou contar alguma história relacionada que não seja exatamente a que foi perguntada. Nos dois casos pode-se extrair algum conteúdo da pergunta ou redirecionar para o tema sugerido).</i></p>	<p>Preferências Experiências <i>O que ele faz? Qual você prefere? Por que?</i></p>
---	---

Durante a fase de contato da criança com a roupa foi observado, gravado e filmado como se deu a interação da criança com a roupa - a sua ou a do colega, já que existiram momentos em que as crianças brincaram com a roupa do colega. Não foi exigido que se respeitasse o gênero ao qual se destinava a roupa durante a escolha. As crianças optaram pelas peças a partir de suas preferências e neste momento observou-se como se deu as escolhas das crianças e os motivos que a levaram àquelas opções. Dessa forma identificou-se se as formas e/ou elementos usados nas roupas foram reconhecidos pelos sujeitos. As crianças observadas no grupo, foram direcionadas às entrevistas-conversa em subgrupos de duas a quatro crianças, o que facilitou a obtenção das respostas. Ao final da entrevista-conversa, as crianças tiraram as roupas e devolveram as peças para a caixa de atividades - prática comum na sala de aula - e retomaram sua rotina na escola.

3 Observação da roupa infantil

Os tópicos abordados nesse capítulo foram as etapas desenvolvidas para a realização da análise das roupas a partir da observação das características presentes no vestuário infantil. Para tanto, a amostra foi composta a partir da seleção de peças contendo aplicações que se caracterizaram como brinquedo. Os elementos encontrados na indumentária infantil foram categorizados pela sua função ou apresentação na roupa. Durante essa primeira observação foram encontrados os elementos já citados no capítulo 2 desse documento. São eles: aplicação em relevo, elemento tátil, elemento visual, elemento sonoro e elemento aromático. A partir dessa definição tornou-se possível a elaboração das fichas de análise utilizadas durante a pesquisa.

Cada elemento apontado como presente na roupa infantil carrega uma série de observações e/ou referências já citadas pelos autores no capítulo 3. Foram abordadas aqui características que se fazem presentes durante a idade observada, de três anos.

Durante a análise feita por esta pesquisadora, foram observadas as características presentes em todas as roupas da amostra da pesquisa, que inclui apenas as peças que vestem de 1 a 3 anos. A categorização já citada no capítulo 2 permitiu que a obtenção de uma visão panorâmica de como a Zig Zig Zaa aplica as características lúdicas nas coleções.

Para tanto, foi utilizado um formulário que possibilitasse a observação das características encontradas nas roupas.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	aparelho	1	malha									
2	tipo de peça	blusa	vereda	fechada	caso	fechada						
3	material	malha	malha									
4	idade recomendada	13 anos	40 anos									
5	cores	azul	laranja	verde	branco	laranja	verde	laranja	verde	laranja	verde	laranja
6	estilo	casual										
7	estilo de fechamento	botões										
8	estilo de mangas	curtas										
9	estilo de gola	colarinho										
10	estilo de botões	botões										
11	estilo de detalhes	detalhes										
12	estilo de acabamentos	acabamentos										
13	estilo de estampas	estampas										
14	estilo de bordados	bordados										
15	estilo de acessórios	acessórios										
16	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
17	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
18	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
19	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
20	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
21	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
22	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
23	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
24	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
25	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
26	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
27	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
28	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
29	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
30	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
31	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
32	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
33	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
34	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
35	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
36	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
37	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
38	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
39	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
40	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
41	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
42	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
43	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
44	estilo de detalhes extras	detalhes extras										
45	estilo de detalhes extras	detalhes extras										

Figura 25. Formulário para cadastramento de dados das roupas.

Primeiramente, foi realizada uma análise por gênero. Foi observado anteriormente que as roupas são feitas sempre para meninos ou para meninas, o que exclui a confecção de peças unissex. Durante a análise, foram observadas separadamente as peças, para que se pudesse extrair características específicas de cada um e, a partir disso, observar um resultado global, ao mostrar a presença dos elementos na coleção como um todo.

3.1 Resultado | meninas

A partir das análises foi possível traçar um perfil desde a aquisição das roupas femininas até às características encontradas em cada peça. Essa abordagem permitiu que se fosse observado quais são os usos mais comuns desse gênero.

Das 11 roupas femininas analisadas, 8 foram adquiridas em lojas e 3 foram enviadas pelo fabricante. Dentre as peças analisadas, a maior representatividade foi de 5 vestidos, 5 blusas, e 4 bermudas e saias, apenas.

Com referência às coleções, foram encontradas peças em duas delas. A coleção Doce lar - que usa cantigas conhecidas das crianças e presença de ilustrações e personagens como borboletas e lagartixas - representou o volume de 4 roupas femininas, com o objetivo, segundo o fabricante, de despertar o raciocínio ao explorar os cinco sentidos da criança.

A outra coleção de maior representatividade no que diz respeito às meninas foi a “Pirulito que bate-bate”. Com 2 roupas da coleção, o fabricante procura estimular seu público a partir do uso de canções de roda em suas aplicações nas roupas com o objetivo de socializar e interagir com outras crianças.

Em se tratando das aplicações em relevo foram encontradas em 9 peças femininas. Apenas 2 peças só se utilizam dos outros elementos nas roupas.



Figura 26. Utilização da borboleta como aplicação em relevo.

Os elementos táteis foram encontrados em 10 peças, prova de que estão presentes nas peças para atrair a atenção do público, que pode ser concluído pela sua grande incidência.



Figura 27. Utilização da linha como elemento tátil.

Os elementos visuais, assim como os táteis, são fundamentais durante o envio de mensagens para as meninas. Estão presentes nas 11 peças.



Figura 28. Utilização da ilustração como elemento visual.

Os elementos sonoros estão presentes em apenas 3 peças, aparecendo como um aliado junto aos outros elementos transmissores de informações.



Figura 29. Utilização do guizo como elemento sonoro.

O elemento aromático aparece em 2 peças, apenas. Ele aparece sempre em companhia de outros elementos.

O tema abordado nas ilustrações é sempre referente aos textos e cantigas impressos nas peças, o que faz com que as crianças exerçam uma associação imediata quando um adulto apresentar o conteúdo.



Figura 30. Utilização da ilustração como complemento do tema da história contada.

Pouco mais da metade das peças apresenta semelhança com brinquedos. Sejam portas que abrem e fecham ou guizos que lembram chocalhos, 6 roupas têm essa característica.



Figura 31. Utilização do guizo como brinquedo.

A partir dessa análise da pesquisadora, foi possível observar que 9 peças são confeccionadas em 100% algodão. As outras peças são confeccionadas com mescla de outros tecidos, como lycra.

Com relação aos aviamentos, foi possível observar uma série de elementos presentes em todas as roupas (gráfico 1). Esses elementos são obrigatórios durante a confecção de roupas.

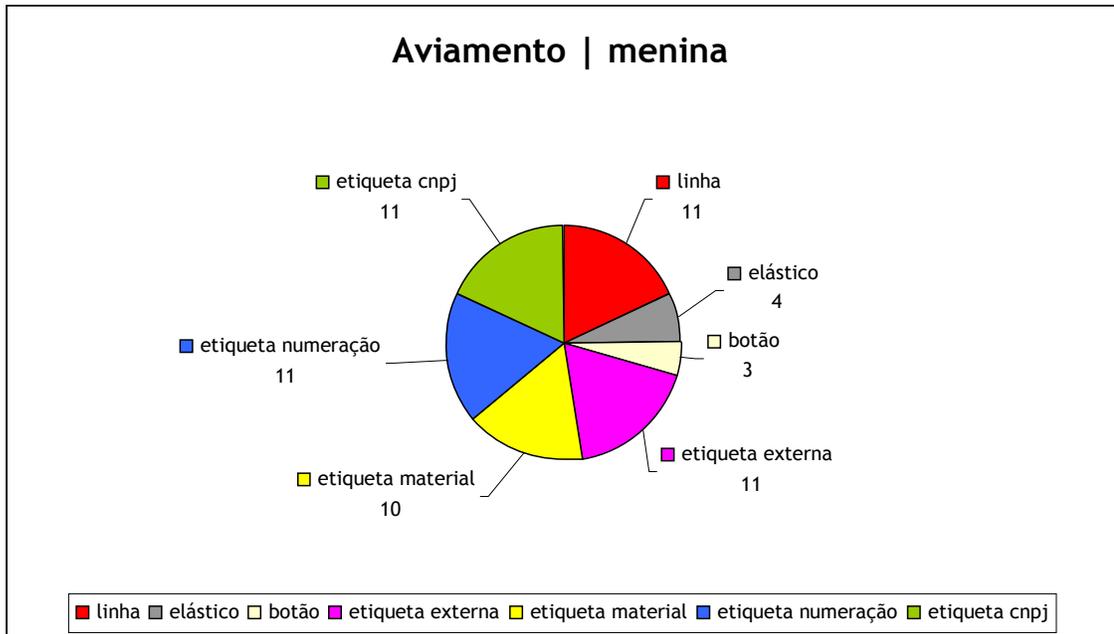


Gráfico 1 . Tipos de aviamentos presentes nas roupas de meninas.

Foram observados aviamentos componentes e decorativos, mas os que agregaram informações ao serem aplicados como formas e detalhes que informavam às crianças foram a linha (11), o elástico (4) e o botão (3). Durante sua utilização, eles deixaram de servir apenas às suas funções essenciais e passaram a informar enquanto encaixes, contrastes e elementos apenas decorativos.



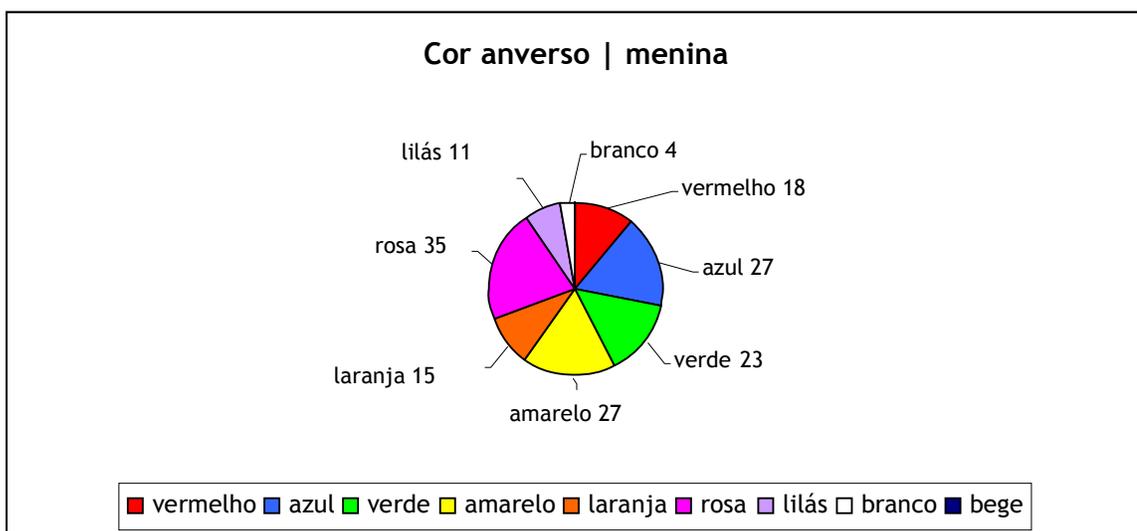
Figura 32. Utilização de aviamentos como adorno. Linha, elástico e botão.

Foram observados os complementos que não aparecem em todas as roupas, mas que quando observados nas peças têm funções especiais no contexto, como fitas, velcros e brilhos.

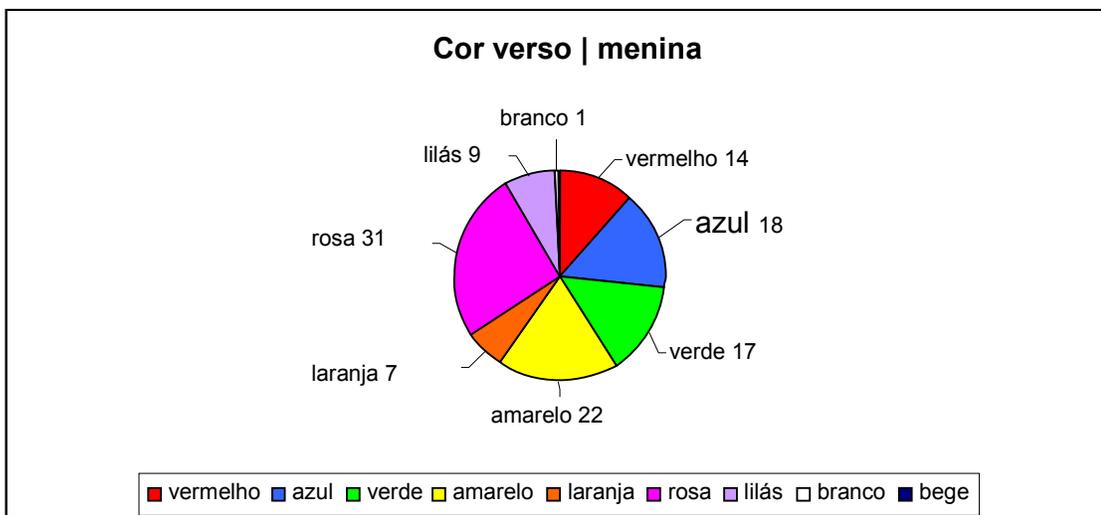


Figura 33. Utilização de complementos como fitas, velcros e brilhos.

As cores apresentadas no anverso e verso das roupas também foram catalogadas. Muitas são utilizadas para preenchimento das ilustrações presentes nas roupas infantis de meninas como forma de reforçar mais as informações impressas. Os números abaixo representam a presença das cores nas roupas e quanto maior o valor atribuído a cada uma delas, maior as vezes em que a cor é aplicada às peças.



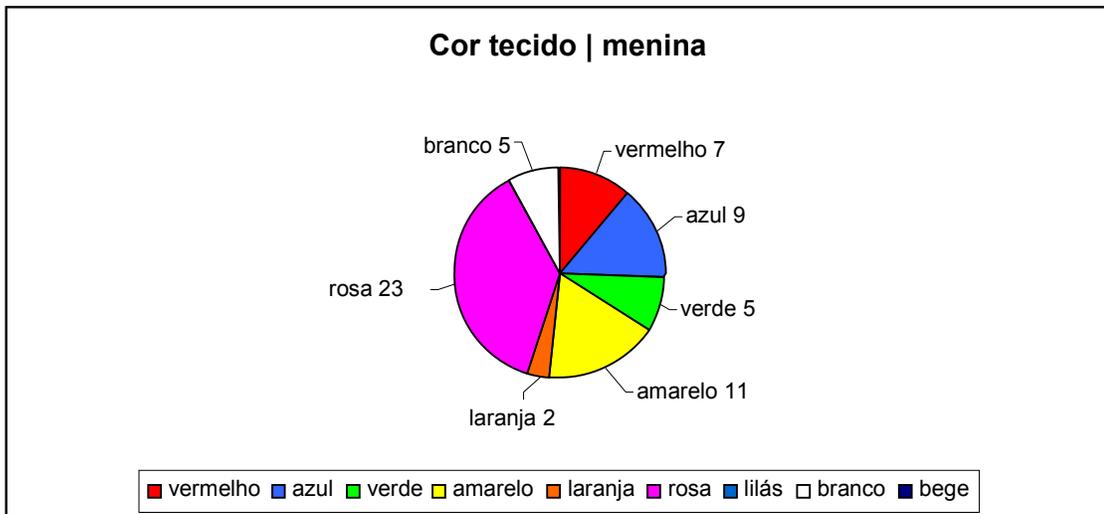
No anverso, as cores mais utilizadas foram o rosa (35), o amarelo e o azul, ambos com 18 incidências nas aplicações.



As cores aplicadas no verso foram distribuídas de maneira bem uniforme. Ainda assim observaram-se percentuais mais significativos de uso nas roupas, como o rosa (31), o amarelo (22) e o azul (18).

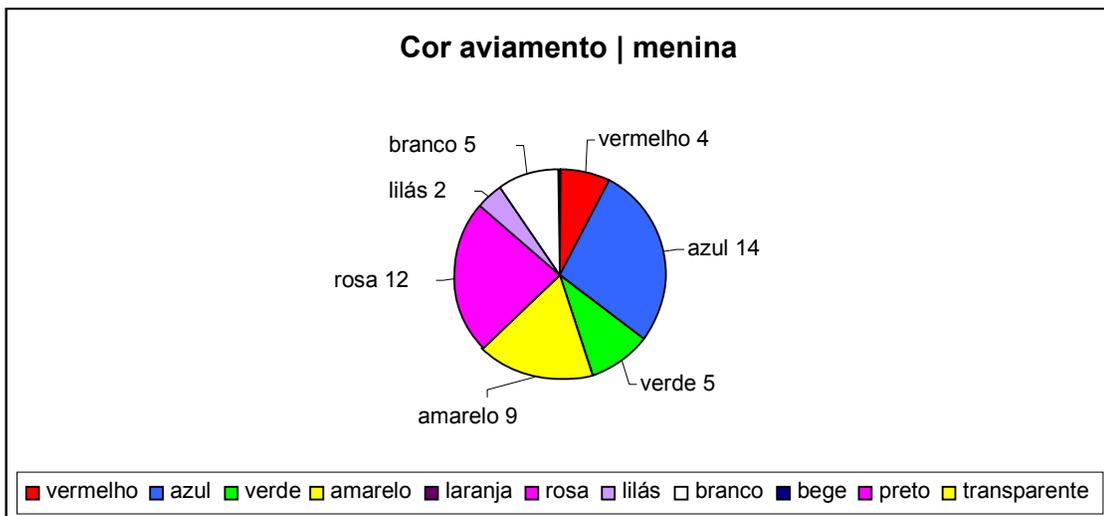
Com as informações apresentadas nas células de cores do anverso e verso foi possível observar quais as inserções cromáticas mais presentes e suas incidências nas ilustrações de roupas infantis destinadas às meninas.

Na análise acerca da cor dos tecidos utilizados na confecção de roupas femininas pudemos observar também uma quantidade de cores variadas, tornando possível muitas aplicações diferenciadas nas peças.



Mais uma vez o rosa (37) apareceu como cor mais usada nas peças femininas, seguido pelo amarelo (11) e o azul (9). Ao conhecer essas informações acerca do uso das cores para esse público, facilita-se as escolhas referentes à utilização e aplicações futuras em peças.

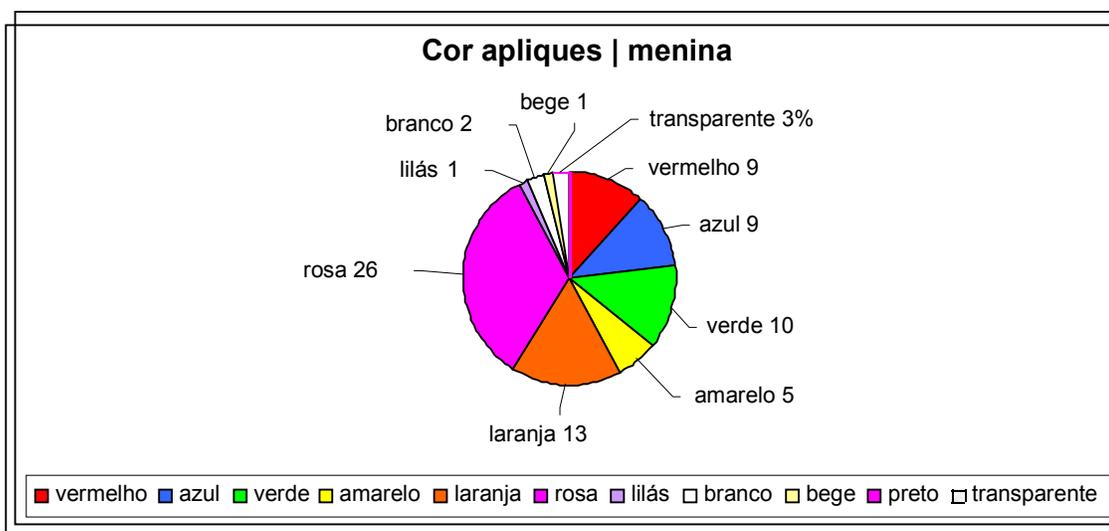
Com relação aos aviamentos, pudemos observar quais as cores eram mais utilizadas em linhas, fitas, botões e elásticos encontrados nas peças.



A diversidade de cores na maioria das vezes fazia combinação com as cores do tecido e ilustração, assim a combinação cromática dos cenários impressos e trabalhados nas roupas seguia uma lógica de aplicação.

Diferentemente do esperado para utilização em roupas femininas, a cor que mais apareceu nos aviamentos foi o azul, com 14 aplicações. Com um percentual bem próximo, a cor rosa aparece como também presente de maneira significativa nos aviamentos de meninas, ao aparecer 12 vezes. Juntamente com o amarelo (9), as duas cores definiram contrastes nas roupas ao atuarem não só como aviamentos componentes, mas principalmente como aviamentos decorativos, em que agregaram valor às formas a partir de suas aplicações.

A cor dos apliques nas roupas de meninas também foi analisada e catalogada. Pela pesquisa elaborada, foi possível observar que diversas cores foram aplicadas aos apliques, favorecendo uma maior diversidade para essas aplicações.



Embora com percentuais bem próximos entre si, pudemos destacar o rosa (26) como o mais utilizado nos apliques, seguido de laranja (13) e verde (10) nas

escolhas. Mais uma vez esse resultado favorece uma aplicação futura em peças destinadas às meninas.

3.2 Resultados | meninos

Assim como foi possível observar as preferências de uso de elementos nas roupas femininas, foram analisados também aqui os usos de cores, formas e características específicas da roupa infantil masculinas.

Essa análise permitiu que fosse traçado um perfil de escolhas nas aplicações, o que possibilita que sejam feitas aplicações no desenvolvimento de peças para esse público posteriormente.

Foram analisadas 6 roupas destinadas aos meninos. Metade desse número foi adquirida em lojas de roupas infantis e a outra metade foi enviada pelo fabricante. Das peças observadas, notou-se a presença de 6 blusas e 2 bermudas com aplicações ou impressões direcionadas aos meninos.

As roupas eram divididas em **coleções** que mudavam a cada estação. Das peças observadas, pudemos destacar as coleções “Cantando com a turma” (6), “Cores e formas” (2) e “Brinca-brinquedos texturas” (1).

A “Cantando com a turma” foi proposta pelo fabricante para estimular, a partir de trechos de cantigas infantis, a curiosidade e a coordenação motora dos meninos.

A coleção “Cores e formas” apresentou em suas abordagens os bichinhos da floresta. Com isso, ao aproximar a criança da natureza, proporcionou o reconhecimento de animais e suas características visuais e sonoras, por exemplo.

Já a coleção “Brinca-brinquedos texturas” estimulou os sentidos do tato e visão, ao propor uma relação entre o figurativo e o real. A coleção apresentou exemplos de “liso” e “áspero”, estimulando o raciocínio e a sensibilidade dos garotos.

Ao analisar as **aplicações em relevo** presentes nas roupas masculinas, observamos que metade das peças se utilizava dos relevos e a outra metade abordava o conteúdo informativo das peças através de outros elementos sensoriais.



Figura 34. Utilização de aplicação em relevo nas roupas para meninos.

Com isso, pôde-se observar que a presença de elementos em relevo é maior nas roupas destinadas às meninas, com uma maior quantidade de detalhes aplicados às roupas.

O **elemento tátil** apareceu totalmente presente nas roupas dos meninos, com a totalidade de utilização. Todas as roupas apresentavam esse estímulo como forma de atrair a atenção dos garotos. Os elementos ora apresentavam-se inseridos às ilustrações, ora apareciam nas informações semelhantes ao sistema Braille de informações aplicadas às peças, com o relevo das palavras.



Figura 35. Utilização de elementos táteis nas peças infantis masculinas.

A aplicação tátil serviu nas roupas dos meninos para agregar mais informação ao conteúdo apresentado nas peças.

Os **elementos visuais** também apareceram em todas as roupas masculinas. Isto reforça o poder da presença da imagem durante o envio das mensagens ao público infantil. Esses elementos eram ilustrados em cores diversas, utilizando o contraste entre desenhos e tecidos para atrair o público.



Figura 36. Utilização de elementos visuais nas roupas para meninos.

Já com relação ao **elemento sonoro**, a incidência nas roupas infantis masculinas foi menor do que nas femininas. Apenas 2 peças utilizaram o elemento como forma de atrair a atenção do público. Nesses casos, era utilizada a aplicação na parte interna das peças, despertando a curiosidade das crianças.



Figura 37. Utilização de elemento sonoro na parte interna da cauda do peixe e na cabeça do porco.

Esse elemento apesar de pouco utilizado nas roupas direcionadas aos meninos apresenta um destaque às peças, sugerindo uma leitura diferenciada.

O elemento aromático não foi encontrado nas roupas masculinas. Talvez porque o cheiro seja uma característica associada em sua maioria ao público feminino, todas as peças descartaram esse elemento para o gênero.

Quanto ao tema das ilustrações, das 6 imagens, 5 condiziam com as mensagens estampadas nas peças. No caso da criança ter contato com a roupa junto de algum adulto, a leitura do texto passa a exercer uma associação imediata com a imagem trabalhada.

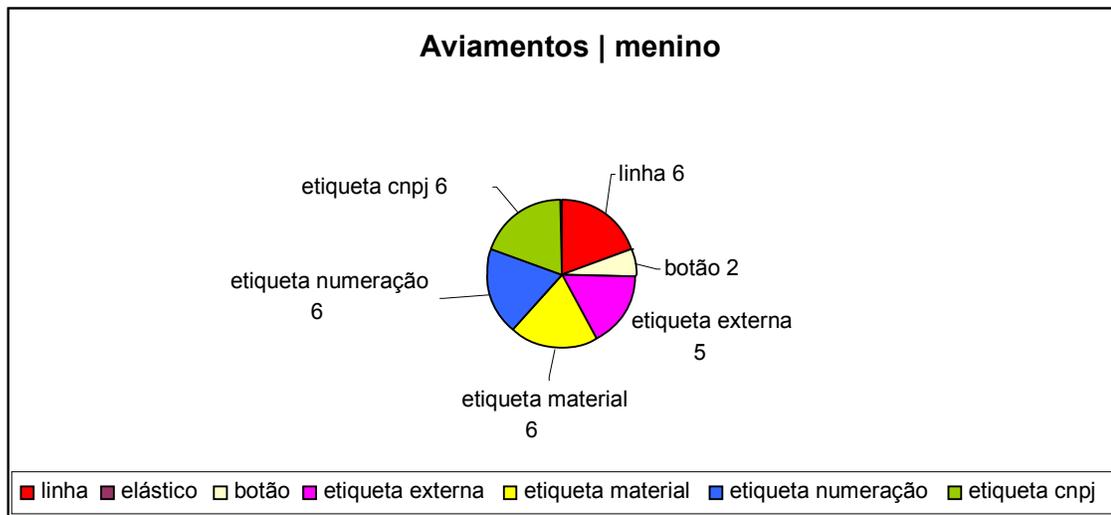


Figura 38. Utilização do tema das ilustrações como forma de agregar mais informação às peças.

Nenhuma das peças de roupa analisadas do público masculino faz **alusão a algum brinquedo**.

Durante a análise foi observado o uso de **tecidos** como suporte das modelagens. As roupas masculinas analisadas são confeccionadas em sua totalidade a partir do algodão. Nesse caso, diferentemente da análise das meninas, não houve nenhum outro tecido utilizado na confecção.

Com relação aos **aviamentos** aplicados nas peças confeccionadas para os meninos, também foi possível observar o uso de aviamentos componentes, como etiqueta externa, etiqueta que descreve o material usado na peça, etiqueta de numeração e etiqueta de cnpj, itens obrigatórios nas peças.



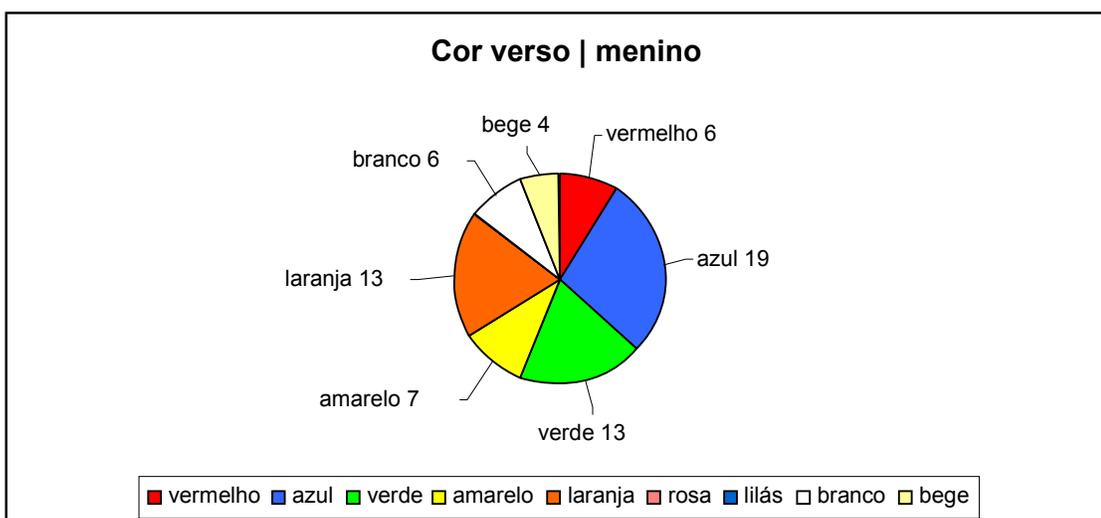
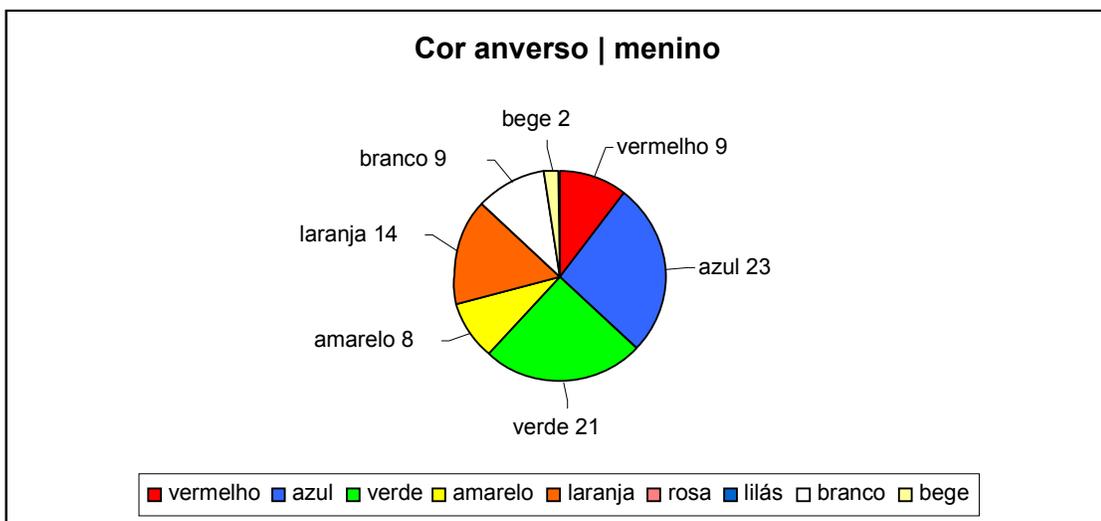
Já os aviamentos decorativos encontrados foram a linhas (6%) e os botões (2). Além da sua função básica de compor a peça, esses dois elementos também se apresentaram como adorno na roupa.



Figura 39. Utilização dos aviamentos decorativos linha e botões.

Não foi encontrado o uso de **complementos** como fitas, zíperes e velcros nas roupas de menino analisadas.

O uso das **cores no anverso e verso** das roupas masculinas também foi analisado durante a pesquisa. Em muitos casos, as cores são utilizadas para complementar as imagens ilustradas, para preencher as peças e reforçar sua mensagem.



Nas duas faces de impressão das roupas, a maior incidência com relação à cor foi o azul, com 23 inserções no anverso e 19 no verso. O verde foi a cor que esteve mais presente no anverso (21) e no verso (13 das roupas para meninos. Isso reforça a classificação dessas cores como tipicamente masculinas e ratifica a segurança do seu uso nas peças para esse público.

Com relação à **cor do tecido** nas peças produzidas para meninos houve grande incidência das cores azul (34%), verde (28%) e laranja (22%).

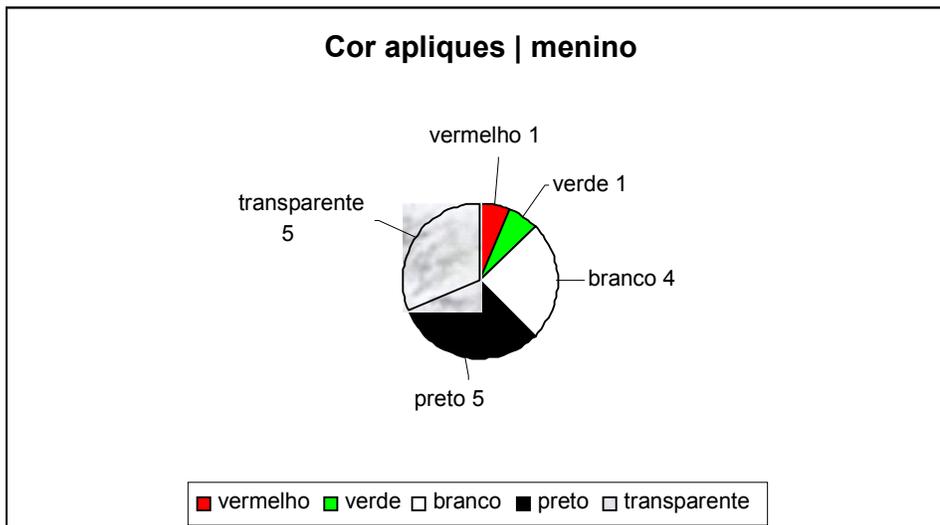


Mais uma vez reforça o uso das cores mais aplicadas para o universo masculino, o que dá segurança na utilização para roupas de meninos.

No que diz respeito à **cor usada nos aviamentos** de roupas de meninos, a utilização do verde (15), laranja (12) e azul (10) nas peças esteve bastante presente nas linhas e botões, elementos mais usados para características de adorno nas roupas masculinas.



Apesar de não ter tanta presença de **apliques** como nas roupas femininas, as peças masculinas apresentaram uma seleção de cores previsível para o público-alvo que se destina. Com isso, a grande maioria das aplicações se apresentou em cores mais neutras. Em 5 apliques foram observados o uso na cor preta, 5 aplicados em transparência e 4 na cor branca. Foi possível concluir que as peças masculinas se utilizam de menos cores para ilustrar suas aplicações, além do que a análise sugeriu quais seriam as cores indicadas para serem trabalhadas para atingir esse público.



	Meninas	Meninos
Peça de roupa	Blusa/vestido	Blusa
Aplicação em relevo	9	3
Elemento tátil	10	6
Elemento visual	11	6
Elemento sonoro	3	2
Elemento aromático	2	-
Semelhança com brinquedo	6	-

Como visto na tabela acima, a partir das observações feitas, foi obtido um panorama de quais características mais compõem o vestuário infantil, a função por elas representada e como ocorre a combinação entre as aplicações para cada gênero. Em seqüência, as observações feitas durante essa etapa da pesquisa serviram de subsídio para o desenvolvimento da fase posterior: a observação da relação entre a criança e as roupas.

4 Observação da relação entre a criança e as roupas

Durante a observação do contato entre a criança e as roupas que apresentam aplicações sensoriais, foram definidas etapas que pudessem viabilizar a pesquisa e que, principalmente, pudessem gerar resultados satisfatórios de análise. Para tanto, anteriormente foi composta a amostra utilizada, os critérios que definiram a escolha e refletiram conseqüentemente na aplicação do experimento.

4.1 Realização do experimento

Protocolo experimental

Escola: Colégio Diocesano de Caruaru

Turma: Educação Infantil : Nível II

Grupos de sujeitos experimentais

11 meninas

5 meninos

Período de realização: 3 dias

1° dia 13.05.09 | horário: 7h30 8h30 | sala de aula

2° dia 14.05.09 | horário: 7h30 8h30 | sala de aula

3° dia 19.05.09 | horário: 7h30 8h30 | pátio da escola

Instrumentos experimentais

Caixa com roupas

11 meninas

5 meninos

Cartelas

7 cartelas para as crianças

1 cartela para as tutoras

Instrumentos de registro

Gravador mp3

Filmadora

Máquina fotográfica

Caderno de anotações

Colaboradores

Tutoras (professora titular e assistente da turma)

As atividades foram aplicadas na sala de aula da Educação Infantil - Nível II, em uma turma com 16 alunos - 11 meninas e 5 meninos. Durante a atividade, duas

tutoras (a professora titular da turma e a assistente) dirigiram as ações. Tanto pelo fato de elas possuírem o controle necessário com os alunos, como para garantir que a pesquisadora observasse a atividade como expectadora, ao fazer gravações em áudio, vídeo e registros fotográficos das abordagens e anotações de dados pertinentes à análise que aconteciam durante o experimento.

4.2 Experimento

O experimento da pesquisa foi aplicado em três dias distintos a partir da passagem de três fases.

Fase 1 - apresentação de cartelas descritivas de cada elemento para as crianças seguido do primeiro contato das crianças com as roupas, fazendo alusão ao anterior uso das cartelas.

Fase 2 - segundo contato das crianças com as roupas, observando a relação delas com os elementos aplicados às peças. As informações foram extraídas a partir do uso das cartelas mais uma vez.

Fase 3 - terceiro contato com as roupas. Nessa etapa observou-se a compreensão das crianças quando em contato com elementos que já conhecem.

A fase 1 serviu para nortear os alunos e as tutoras a respeito do que seria questionado na pesquisa. Para tanto, foram desenvolvidas 7 cartelas contendo informações novas e revisões de dados já apreendidos pelas crianças e 1 cartela para condução das atividades das tutoras.

As cartelas desenvolvidas para as crianças foram as seguintes:



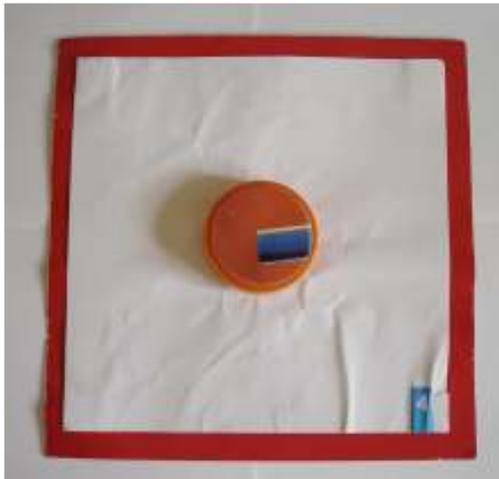
Na cartela 1 foram revisitados os conteúdos de formas e cores. As formas básicas já vistas pelas crianças foram aplicadas às cores primárias também vistas e algumas cores secundárias.



A cartela 2 foi desenvolvida para que a criança conseguisse visualizar os encaixes presentes nas roupas. Para tanto, foi utilizada uma imagem de um brinquedo comum no repertório das crianças e certamente ela já teve contato com o brinquedo, ou em casa ou na escola. A partir dessa cartela, quando a criança teve contato com as peças que possuam encaixe como abrir/fechar (portas) ou encaixar algo no bolso compreendeu de melhor forma.



Essa cartela foi referente à identificação de texturas. Foram aplicadas texturas táteis lisas (com papel veludo) e ásperas (com lixa grossa), além da textura visual, com papel de presente com estampas infantis. A partir do contato com a cartela, as crianças também ficaram familiarizadas com as texturas, revisitando conhecimentos já vistos anteriormente.



Essa cartela foi produzida para representar as peças que possuíam sons. Foi feita com a colagem de uma caixinha com grãos dentro e quando movimentada produzia som. Foi desenvolvida para fazer alusão às roupas que possuíam guizos ou aplicações sonoras internas aos tecidos.



A cartela 5 representa o cheiro encontrado em algumas peças da amostra. Para representar esse elemento foi aplicada à cartela uma almofada enxarcada de perfume. As crianças recebiam a cartela e tinham que descobrir o cheiro sem serem avisadas pela tutora, tal qual aconteceu quando receberam as roupas com aroma.



Nessa cartela, objetivou-se explicar o que eram roupas e demonstrar as peças indicadas para cada gênero: menina e menino. Foi uma cartela de dificuldade moderada de interpretação.



Na cartela 7 foram apresentados o que eram os brinquedos. A união dessa cartela com a cartela 6 tornaria possível que as crianças identificassem o que era roupa e o que era brinquedo dentre as amostras de roupas que atuavam como brinquedo na pesquisa.

1 - **Formas (cores) e propósitos**
 aqui vamos falar sobre as formas básicas (tais como quadrado, círculo, triângulo, etc.) e sobre as cores (vermelho, amarelo, verde, azul, etc.) e sobre os propósitos (o que é um objeto e para que serve).
 2 - **animais (brinquedos)**
 aqui vamos falar sobre os animais (tais como o gato, o cachorro, o coelho, etc.) e sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.) e sobre os animais (tais como o gato, o cachorro, o coelho, etc.) e sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.)
 3 - **vestuário (roupas e acessórios)**
 aqui vamos falar sobre as roupas (tais como a camiseta, o vestido, o casaco, etc.) e sobre os acessórios (tais como o sapato, o boné, etc.) e sobre as roupas (tais como a camiseta, o vestido, o casaco, etc.) e sobre os acessórios (tais como o sapato, o boné, etc.)
 4 - **objetos**
 aqui vamos falar sobre os objetos (tais como a cadeira, a mesa, etc.) e sobre os objetos (tais como a cadeira, a mesa, etc.)
 5 - **objetos**
 aqui vamos falar sobre os objetos (tais como a cadeira, a mesa, etc.) e sobre os objetos (tais como a cadeira, a mesa, etc.)
 6 - **brinquedos**
 aqui vamos falar sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.) e sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.)
 7 - **brinquedos**
 aqui vamos falar sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.) e sobre os brinquedos (tais como o carrinho, o boneco, o cavalo, etc.)

1. **O que é isso? Por que?**
 2. **Que formas ela tem?**
 3. **O que ela faz?**
 4. **Qual você prefere? Por que?**

As tutoras receberam uma cartela de duas faces. Na primeira explicava a função de cada cartela das crianças e o que deveria ser percebido quando fossem mostradas. Na segunda constavam as perguntas da entrevista-conversa que deveriam ser feitas às crianças quando estivessem em contato com as roupas, para notarem as questões já citadas de pesquisa:

1. O que é isso? Por que?
2. Que formas ela tem?
3. O que ela faz?
4. Qual você prefere? Por que?



Figura 40. Uso das cartelas pelas tutoras, orientação e prática para direcionar os alunos para o conteúdo da pesquisa.

Ainda na fase 1 da pesquisa, após a aplicação da atividade das cartelas, as tutoras apresentaram pela primeira vez as roupas, dentro da caixa de atividades da escola. As crianças foram incentivadas a escolher uma roupa individualmente e vestir caso quisessem. As tutoras utilizaram as cartelas para conduzir o experimento.



Figura 41. Uso da caixa de atividades da escola para apresentar as roupas às crianças

A fase 2 foi aplicada no dia seguinte à primeira fase. As crianças já conhecendo os procedimentos da pesquisa, sentiram-se mais à vontade para contribuir com os questionamentos. Muitos deles, como veremos mais à frente no detalhamento da análise, escolheram as mesmas roupas.

A fase 3 aconteceu uma semana após o primeiro contato com as crianças. Nesse momento a pesquisadora já fazia parte do cotidiano dos alunos e não os intimidava quando questionados sobre as roupas. Muitas crianças mais uma vez escolhiam as mesmas roupas e explicavam o que as tinha interessado nas peças.



Figura 42. Registros dos contatos tidos das crianças com as peças de roupa.

Os instrumentos para observação das crianças foram elaborados a partir de autores como Barbosa (2008) e Saramago (2008), a fim de estabelecer uma análise mais propícia a respeito do público infantil.

4.3 Análise do experimento

Após a aplicação dos instrumentos, conforme já foi descrito durante o capítulo 3, foi realizada a análise, seleção, codificação e tabulação das respostas obtidas junto aos usuários. Os dados foram catalogados por dia de aplicação do experimento e as respostas foram condensadas em um só dado para facilitar a compreensão dos resultados obtidos.

Uma primeira questão a ser observada de grande importância é com relação ao gênero. Diferentemente do que era esperado antes da execução da pesquisa, todas

as crianças realizaram suas escolhas a partir do gênero de uso das peças. Os meninos e meninas decidiram por peças equivalentes ao seu gênero; feminino ou masculino. Esse dado foi muito significativo, pois se acreditava que aos 3 anos ainda não era estabelecida essa relação junto às crianças. Esse fato pode estar associado à modelagem utilizada em cada peça por gênero (vestidos, shorts, bermudas, batas femininas e camisetas masculinas), às cores aplicadas às peças (algumas com características masculinas como azul ou verde, outras femininas, como rosa ou lilás) e, ainda, à presença das ilustrações e as formas presentes nos repertórios de cada grupo. As ilustrações direcionadas às meninas utilizam-se mais de flores, borboletas e jardins. Já as desenvolvidas para os meninos usam animais selvagens, brinquedos como carros e bolas em suas impressões.

Passado o primeiro contato de escolha das peças, o experimento voltou à sua seqüência com a aplicação da primeira cartela.

1. O que é isso?

Na cartela 1, todas as crianças indicaram a peça como roupa, abortando inicialmente a identificação do brinquedo inserido a ela. Foi observado que só após o terceiro contato, as crianças passaram a interagir com a roupa, brincando com suas formas e encaixes. Este dado pode ser considerado positivo, já que as crianças vão utilizar as roupas mais de uma vez e, com o tempo, ao se familiarizar com suas formas e percebem as funções de brinquedo posteriormente.

2. Que formas ele tem?

A cartela 2 favoreceu a identificação das formas básicas por todas as crianças. Desde o primeiro contato com as roupas, todas as crianças compreenderam as formas aplicadas às da maneira correta. Concordando com Kudo et al (1994), as crianças observaram as classificações variáveis de cores, tamanhos e formas, utilizadas em histórias simples, repetitivas e comuns ao seu repertório. A partir da atividade lúdica desenvolvida com o uso da cartela de formas pôde ser observado o poder de mediação durante essa fase sensorial, como abordaram Lebovici & Diatkine (1985), Kudo et al (1994), Montigneaux (2003) e Bomtempo et al (1986), que sugerem que a atividade lúdica possui importante representatividade nas relações sociais da criança.

3. O que ele faz?

Devido ao andamento lento das respostas das crianças, foi necessário um pequeno ajuste na pergunta principal da cartela, que foi subdividida em duas perguntas:

“A criança viu as aplicações?” e “A criança compreendeu as aplicações?”

Foi observado que inicialmente algumas crianças viam as formas, mas não compreendiam como elas deveriam ser usadas. Foi necessário fragmentar a pergunta para facilitar o entendimento por parte das crianças. Após essa interferência no protocolo de análise, observou-se que a totalidade dos meninos viu as aplicações contidas nas roupas, enquanto apenas metade das meninas compreendia as aplicações. Talvez por conta do repertório dos dois grupos se deu essa diferença de apreensão do conteúdo. Enquanto os meninos já brincam com brinquedos menores de encaixe, tipo “lego”, as meninas desenvolvem

atividades com bonecas, que muitas vezes não apresentam encaixes em sua forma.

4. *Qual roupa você prefere? Por que?*

Essa pergunta mais aberta foi aplicada para observar o grau de compreensão que a criança apresentou quando esteve em contato com as aplicações e/ou elementos direcionados a essa faixa etária pelo fabricante da grife.

Os relevos, as cores, as aplicações e os sons foram os elementos mais notados e apreciados pelas crianças, de maneira imediata ou a partir de um tempo moderado de apreciação. O quadro abaixo apresenta os resultados desta etapa da análise, ao observar o usuário a partir do contato com as roupas, interrogado sobre suas preferências e entendimentos relacionados às peças.

	Meninas	Meninos
Identificou o gênero	8	4
Viu roupa/brinquedo?	8	4
Identificou formas básicas?	8	4
Viu as aplicações?	4	4
Compreendeu as aplicações?	4	4

Nesse momento da análise foi feita uma segunda observação quando as crianças passaram a brincar com as roupas dos seus pares. Pôde-se aí comprovar as preferências e compreensões dos alunos e apreender os motivos das escolhas feitas durante a brincadeira conjunta. Essa observação reafirmando o que propuseram Gunter & Furnham (1998) e Cardoso (1998), ao citarem que a existência da relação estabelecida por intermédio dos pares no mundo em que vivem influencia na escolha e processo decisório das crianças. Não só as roupas

próprias eram valorizadas pelas crianças, o que os pares escolhiam também fazia diferença nesse momento de troca de informações durante a atividade lúdica.

Os elementos visuais (23) e táteis (18) foram os mais observados e compreendidos pelas meninas e meninos durante as brincadeiras em sala de aula. As crianças observavam o contexto das roupas vestidas por seus colegas e faziam referências às músicas e imagens ilustradas. As escolhas dos outros passaram a ser compreendidas pelo grupo a partir de uma descoberta comum. Com esse pensamento, pôde-se comprovar a afirmação de Cardoso (1998), que ressaltou a importância da relação existente no ambiente escolar, em que as escolhas feitas pelos companheiros de classe seriam formadoras de opinião para a criança. A própria facilidade de visualizar uma peça à sua frente, fez com que existisse essa relação de brincadeira a desenvolvimento mútuo.

As aplicações em relevo também foram bastante observadas, com 12 incidências nas preferências. Nesse momento da análise, os gêneros se misturavam nas brincadeiras, estabelecendo-se um contato com o que era diferente em cada peça, independentemente do sexo da criança que estava usando.

O uso de aplicações e encaixes durante a faixa etária analisada, como proposto por Kudo et al (1994) foi de grande importância para a investigação. Segundo os autores, jogos de peças que se encaixam uma nas outras, jogos que iniciem noções numéricas, bichos de pelúcia, objetos que reproduzem sons, ilustrações que combinam formas/cores e animais são elementos comuns e certamente

percebidos durante a idade analisada. Pudemos observar todos eles elementos nas roupas e com isso, uma compreensão imediata por parte das crianças.

Brincou com a roupa do colega?		
	Meninas	Meninos
Aplicação em relevo	1	2
Elemento tátil	2	3
Elemento visual	2	3
Elemento sonoro	2	3
Elemento aromático	1	-

O quadro anterior apresenta como se deu a interação das crianças com as roupas dos colegas, refletindo os interesses estabelecidos pelo grupo pela roupa alheia. Nesse caso, a roupa passa a ser lúdica para o usuário e nas relações entre os pares, como proposto por Cardoso (1998), no capítulo 2.



Figura 43. Atividades desenvolvidas pelas crianças no grupo durante o experimento. Além de vestir a roupa, os usuários divertiam-se com as roupas alheias, observando os elementos a elas aplicadas.



Figura 44. Registros de roupas que contém encaixes, noções numéricas, animais, instrumentos musicais, animais direcionados ao público masculino, textura, formas e cores combinadas entre si utilizadas pelas coleções Zig Zig Zaa.

Como já era esperado anteriormente, o elemento aromático não teve muito destaque na análise, com apenas uma identificação. O fato dele não ser tão notório inicialmente e existe a tendência de perder sua função com as lavagens da roupa, quase inexistente a possibilidade de associação com o passar do tempo por parte das crianças.

A partir dos resultados das duas análises anteriormente desenvolvidas foi possível observar que as aplicações sensoriais são compreendidas pelos sujeitos experimentais de 3 anos em sua maioria. O grau de entendimento dos entrevistados sobre o que significavam as aplicações nas roupas e como interagir com elas foi observado a partir do cruzamento dos dados obtidos nas entrevistas e pelas teorias propostas pelos autores tratados nos capítulos 3 e 4. As características como o uso de elementos formais enquanto condutores de informações e a aplicação de formas direcionadas para a faixa etária de 3 anos, evidenciadas pelo referencial teórico foram comprovadas a partir das análises realizadas e as atividades propostas com as crianças atenderam às questões de pesquisa. Essas conclusões geraram resultados satisfatórios para a análise. No próximo capítulo será observado o desenvolvimento e os resultados experimento, além da relação existente entre as conclusões obtidas e a validade das atividades desenvolvidas.

5 Validação do experimento

Neste capítulo serão observadas as conclusões referentes à aplicação do modelo experimental adotado, validando-o com relação à viabilidade e aplicabilidade para a pesquisa em questão, além de observar a metodologia adotada na pesquisa e o uso do protocolo experimental como roteiro para a obtenção das informações durante o contato com as crianças.

5.1 Validade da metodologia e dos instrumentos

Foi definido inicialmente no projeto de pesquisa que seriam realizados dois tipos de observação: analítica e experimental. Essa decisão foi substancial para que os dados fossem obtidos, catalogados estrategicamente e gerassem resultados úteis para a pesquisa como um todo. Após concluídas as duas etapas, os dados foram tratados de maneira ordenada, completando-se enquanto pesquisa. A soma de conteúdos expostos nas etapas analítica e experimental teve o intuito de tornar clara a compreensão das questões de pesquisas propostas no início do trabalho.

A princípio, foi elaborado um modelo de análise para a utilização na observação das peças pela pesquisadora. Modelos já existentes como Rosa (2007), Waechter & Finizola (2006) e Treptow (2005) foram apropriados e adaptados para atender à questões referentes à ficha técnica da roupa, além de elementos de composição da peça como tecidos, aviamentos, acessórios etc. Juntamente com os modelos citados anteriormente, também foram observadas as definições de Dondis (1991), Wong (1998) e Gomes Filho (2004), para auxiliar nas questões sobre as informações visuais impressas nas peças analisadas.

A ficha técnica proposta por Rosa (2007) favoreceu a análise do detalhamento das peças, ao considerar as questões referentes aos materiais presentes nas roupas como tecidos, aviamentos, complementos e codificação dos produtos. Esta catalogação auxiliou na organização dos dados e sugeriu uma ordenação nos passos de análise e construção do modelo experimental. Do modelo de Treptow (2005) foram retiradas sugestões para o uso dos nomes das coleções, catalogação por tamanhos e desenhos técnicos das peças, o que facilitou a identificação dos modelos.

Os dados obtidos a partir do modelo de Waechter & Finizola (2006) foram úteis ao organizar as informações referentes às cores, ilustrações e informações gerais encontradas nas peças.

O preenchimento das fichas possibilitou uma descrição apurada e ordenada das roupas, uniformizando a avaliação, ao estabelecer uma única forma de catalogar os dados. A maioria das informações presentes na ficha tinha caráter quantitativo, o que facilitou a tabulação dos dados e, a partir da exposição dos dados de maneira clara, gerou uma melhor visualização dos resultados qualitativos.

Na segunda etapa da análise, foi realizada a pesquisa para observar a relação entre as crianças e as roupas que apresentavam características de brinquedo em sua construção. Por se tratar de crianças ainda muito pequenas - a faixa etária de 3 anos - observou-se que a metodologia a ser aplicada não deveria seguir os formatos já existentes das ferramentas metodológicas como pesquisas, questionários

fechados ou entrevistas. Para tanto, deveria ser adaptado um modelo de análise em que as informações qualitativas e quantitativas seriam extraídas das crianças a partir da observação do seu universo, ao respeitar suas limitações e compreensões durante a faixa etária abordada.

Com esse pensamento, foi utilizado como material de base para a construção do modelo de análise o trabalho desenvolvido recentemente por Saramago (2008), já citado anteriormente. Dessa compilação de fundamentos direcionados à análise de crianças pequenas foi extraída uma série de abordagens que exercem um importante papel na obtenção de respostas deste público.

A começar pela escolha da amostragem, a autora define para um maior aproveitamento das pesquisas feitas com crianças, a seleção de sujeitos que tenham um mínimo de intimidade entre si. Para ela, esse conhecimento prévio constitui um marco para o início das conversas e possibilita que os analisados permaneçam à vontade, contribuindo para o experimento.

Em seguida, outro aspecto considerado a partir do modelo de Saramago (2008) foi o local de realização da pesquisa. Mais uma vez, para que as crianças colaborassem com as atividades, as abordagens foram feitas na própria sala de aula da escola onde estudavam. Dessa forma, as crianças estavam em seu convívio natural e apenas a presença da pesquisadora era diversa de sua rotina normal.

A duração da entrevista foi outro ponto que seguiu os direcionamentos propostos por Saramago (2008). Foram realizadas entrevistas curtas, para não cansar as

crianças e conseguir a resposta de maneira mais rápida e direta. Barbosa (2008) complementou a carência de pesquisas direcionadas ao público infantil e também sugeriu que fosse ouvida a voz da criança como material de análise.

Com isso, a entrevista-conversa relacional proposta por Saramago (2008) foi utilizada para recolher dados empíricos das crianças. A formatação da abordagem em blocos temáticos favoreceu a captação das informações, o que proporcionou um encadeamento dos dados obtidos dos sujeitos.

A presença de outras crianças durante a abordagem foi importante para que o processo ocorresse de maneira mais natural. Para registro das entrevistas e segurança na apreensão da quantidade de informações obtidas nas abordagens, foi orientado pela autora o uso dos equipamentos de gravação como mp3, câmera fotográfica e filmadora. Segundo Saramago (2008, p.16), “Em primeiro lugar, há que naturalizar e desmistificar a utilização do gravador perante a criança”. Para isso, os aparelhos utilizados foram expostos para a criança, de forma que com o tempo elas deixassem de dar importância à sua presença, juntamente com a aplicação das atividades. A partir da desmistificação dos aparelhos, as crianças se familiarizaram com os equipamentos, que se tornaram aliados na aplicação da técnica de pesquisa.

Tanto os modelos usados para a análise dos elementos inscritos nas roupas, como os conceitos apontados pelos autores anteriormente vistos para definir uma melhor abordagem para a pesquisa foram suficientes e válidos na obtenção das respostas. As técnicas extraídas dos modelos já citados, como visto, foram adaptadas para

obter os dados de maneira mais aprofundada das roupas e das crianças. A metodologia escolhida estimulou a participação das crianças de forma espontânea, fazendo com que contribuíssem naturalmente para o estudo realizado.

5.2 Validade do protocolo experimental

O protocolo sugerido pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) da Universidade Federal de Pernambuco foi utilizado para gerenciar e liberar a execução da pesquisa de maneira ética e legal para os entrevistados.

A proposta sugerida pelo CEP contemplou abordagens e cuidados que garantiam a integridade das crianças, sugerindo ao mesmo tempo uma pesquisa viável e segura para os entrevistados e para a pesquisadora. O processo metodológico permaneceu o mesmo, com entrevistas-conversa relacionais executadas pelas tutoras - a professora e a assistente da turma analisada - , mas alguns procedimentos foram exigidos para a realização das tarefas:

1. Inserção dos riscos possíveis no termo de consentimento enviado aos pais. Esses riscos incluíam o respeito à criança que se sentisse inibida e não quisesse contribuir com a pesquisa;
2. Inclusão dos benefícios para as crianças que participassem da pesquisa, como acréscimos de conceitos apreendidos durante o experimento ou reforço das atividades já vistas. Além disso, o suporte em que as análises eram feitas, a roupa, é totalmente novo para as crianças. Essa característica agregou informações inovadoras para os entrevistados.
3. Certificação de que as crianças não sairiam frustradas por não possuírem as roupas. Para isso, as roupas foram oferecidas em uma caixa comumente usada para

atividades diferenciadas na sala de aula. As crianças não apresentaram negação para devolver as roupas ao colégio.

4. Local da gravação dos arquivos. Foi sugerido que os arquivos estejam em posse do departamento de Design.

A aplicação do protocolo experimental aprovado pelo CEP trouxe mais transparência e segurança para a pesquisa, fornecendo dados que seriam úteis para a pesquisadora e, principalmente, para as crianças abordadas.

6 Conclusão geral e recomendações

Diante da construção dessa pesquisa, pode-se dizer, hoje, que os objetos de design são desenvolvidos ao considerar em especial o público a que se destinam. Dessa maneira, características inerentes ao grupo que vai usufruir do produto são cada vez mais aplicadas aos projetos.

Esta observação pode estar relacionada aos projetos impressos, aos objetos de design de produto, às sinalizações e também durante a confecção do vestuário. Em oposição a outras épocas, a roupa hoje não significa só cobrir o corpo como proteção ou pudor, argumentado por Flügel (1966). Agora, referências do grupo ao qual ela se destina são aplicadas à modelagem, à estamparia, aos suportes nos quais são confeccionados. As roupas têm o poder nos dias atuais de representar um indivíduo diante de um grupo, como proposto por Cidreira (2005).

É difícil hoje observar produtos de design sem um direcionamento para o usuário, seja através dos textos impressos no projeto ou pelo conforto que o objeto pode proporcionar durante o seu uso, por exemplo.

Com as roupas confeccionadas para o público infantil não é diferente. Foi-se o tempo em que as crianças não opinavam em suas escolhas e não ditavam modos e escolhas em casa. Com a presença constante dos meios de comunicação na vida deles, a partir da televisão, do rádio e até da Internet, uma série de conteúdos passou a fazer parte do seu contexto, inclusive no que diz respeito ao consumo. As

crianças da “era Xuxa⁷” não são as primeiras a experimentar do gosto das propagandas direcionadas para elas, com conteúdos desenvolvidos para informar e atrair a partir do uso de seu repertório, mas certamente são as que nos dias atuais recebem a maior carga de mensagens, sejam elas informativas ou persuasivas.

A presente pesquisa apresenta a importância do design direcionado ao seu público, entretanto não apresenta enfoque no consumo, mas na possibilidade do desenvolvimento de produtos que acrescentem informações ao seu usuário. Observou-se produtos que além de servirem ao seu fim específico, ofereçam informações acessórias capazes de agregar mais valor ao conteúdo do projeto, ao estabelecer características não só funcionais, mas também simbólicas para o usuário, como proposto por Faggiani (2006). Dessa forma, além de consumir o produto a partir da sua função principal, este usuário utiliza-o de maneira agradável, que o deixa satisfeito com a aquisição pela atribuição de valores próprios visualizados no produto

Alguns pontos podem ser observados para comprovar esse enfoque do design hoje, ao especificar essa pesquisa em questão: a análise das roupas direcionadas ao público infantil que têm a capacidade de oferecer mais do que cobrir o corpo, apenas.

Ao observar as roupas e os elementos nelas aplicados, pôde-se perceber o uso do design da informação como forma de propor hierarquias às mensagens aplicadas

⁷ Nos anos 80, a apresentadora infantil e cantora Xuxa Meneguel estreou na televisão brasileira e com ela a publicidade direcionada ao público infantil foi intensificada devido a grande quantidade de produtos licenciados no mercado. Embora datem daí muitos produtos propagados para as crianças, Xuxa tornou-se um ícone do consumo infantil até os dias de hoje.

nas peças. Os elementos da linguagem visual propostos por Dondis (1991), Wong (1998) e Gomes Filho (2004) são encontrados nas peças aqui observadas e estão presentes não somente para ilustrar, mas informam e ensinam, ainda que de maneira despretensiosa - ou não - às crianças. Contrastes, texturas, formas e cores são utilizados nas roupas e são compreendidos pelas crianças. Suas presenças só agregam informação às peças e a partir do seu estímulo podem ser responsáveis por uma parcela do desenvolvimento do usuário.

Em se tratando de questões como ergonomia dos objetos, as roupas infantis precisam estar relacionadas ao conforto da criança, devido às diversas atividades que ela desempenha ao longo do dia. A modelagem é, assim como os elementos impressos, feita ao pensar no usuário e deve considerar suas necessidades e limitações durante o uso. Outro aspecto relacionado à modelagem que foi observado nessa pesquisa foi em relação ao gênero do usuário. Diferentemente do que se acreditava, as crianças reconhecem imediatamente as peças destinadas às meninas e meninos, a partir das informações aplicadas na sua construção formal, seja de comprimento, seja de modelagem. Observa-se mais uma vez que o design se presta a informar e instruir o usuário, a partir dos elementos que compõem os objetos.

No que se refere ao desenvolvimento infantil, foi possível observar nesta pesquisa que as crianças percebem características pertencentes ao seu repertório nos objetos para elas direcionados. Como proposto por Kudo et al (1994), diversas atividades são compreendidas pelas crianças durante diversas faixas etárias do desenvolvimento infantil. A aplicação dos elementos ideais para cada idade é de

grande importância para os pequenos usuários. Primeiramente porque eles conseguem perceber essas características que fazem parte do seu contexto e segundo, porque esses elementos são propícios ao seu desenvolvimento motor e mental, e, se utilizados adequadamente, só corroboram para que a criança seja estimulada. Foi possível perceber ao longo dessa explanação que as características aplicadas às roupas como formas, cores, texturas, sons, encaixes e aromas informam às crianças conteúdos específicos e as impulsiona a desenvolver atividades entre os pares, por exemplo.

Assim, respondendo à hipótese da pesquisa, pode-se dizer que as aplicações sensoriais estimulam as crianças de 3 anos durante o seu desenvolvimento, a partir da identificação das cores, das formas, do uso dos encaixes e das brincadeiras exercidas no grupo. Como proposto por Montigneaux (2003), na faixa etária dos 3 anos, conclui-se que a inserção desses elementos nas roupas só acrescenta informações passíveis de interpretação por parte dos usuários. A partir do que foi observado, notou-se que elas podem até passar despercebidas pelas crianças, mas quando notadas só apresentam vantagens nas “leituras” feitas pelos usuários.

Em se tratando do consumo infantil, a importância atribuída aos resultados obtidos a partir desta pesquisa é que embora sejam desenvolvidos projetos hoje visando majoritariamente o consumo, as peças propostas pela Zig Zig Zaa abordam o consumo da educação, ao elencar além de simples adornos nas roupas, o uso de elementos que comunicam às crianças e podem exercer significativa importância ao longo do seu desenvolvimento. Talvez pelo fato de que a criança basta estar vestida para estar munida de informações que podem agregar algum significado a

elas, incorporar elementos lúdicos nas peças pode propiciar ao público infantil uma percepção sensorial, rica em mensagens e estímulos para o usuário.

O uso dos conteúdos vistos aqui foi de singular importância para o desenvolvimento desta dissertação e contribuiu enormemente para que fossem alcançados os objetivos definidos inicialmente. Analisar os elementos que compunham as roupas da Zig Zig Zaa, como aplicações, tecidos, ilustrações foi de substancial importância para a pesquisa. Além disso, realizar essa observação ancorada em autores que abordavam o público infantil e as características que influenciam no desenvolvimento e nas escolhas feitas para este grupo tornou o resultado mais completo e coerente com todas as abordagens vistas aqui.

A metodologia geral adotada na dissertação propiciou a construção lógica dos fundamentos teóricos observados e também das etapas desenvolvidas pela pesquisa experimental. Com isso, as fases organizadas desde o início do processo possibilitaram a obtenção de resultados coerentes com os objetivos propostos. O uso de novas teorias metodológicas, direcionadas ao público infantil foi responsável por possibilitar os resultados da pesquisa, ao observar as crianças como sujeitos passíveis de serem analisados, aumentando o raio de pesquisa quanto às suas faixas etárias e resultando em maiores contribuições, a partir do uso de instrumentos adequados.

As roupas projetadas hoje são desenvolvidas considerando seu público usuário, seja qual a faixa etária ou gênero indicado. Embora ainda presente no mercado de moda hoje, a miniaturização da roupa adulta na confecção de peças infantis tem

perdido espaço para uso de características próprias para o público que irá consumir o produto. Pensamentos relacionados aos elementos inscritos nas peças, modelagem favorecendo as atividades desenvolvidas pelas crianças ao longo do dia ou uso de materiais confortáveis têm sido cada vez mais presentes durante a concepção dos projetos. Como visto, hoje são projetadas peças para este público e não somente reduzidas as proporções de peças que não caracterizam o público infantil. Além de opções mais adequadas graficamente, com o atual pensamento focado no usuário, necessidades e limitações do público também são apontadas, resultando em projetos mais coerentes.



Figura 45. Turma vestida com as roupas da Zig Zig Zaa em momento de descontração após a última fase do experimento.

Como proposta de desdobramentos das análises aqui desenvolvidas, a malharia Malwee, importante parceira durante o desenvolvimento desta pesquisa, receberá o resultado das análises aqui realizadas e esta pequena contribuição poderá servir de *feed-back* das informações enviadas pela grife para o público infantil. A pesquisa poderá ser realizada em maior escala, servindo de veículo para responder

à grife quanto à possibilidade da proposta inicial atender às expectativas dos seus usuários diretos.

Outra atividade que pode ser realizada é a catalogação e análise para observação das informações presentes nos tags que acompanham as roupas da Zig Zig Zaa. Fixado em cada peça, existe um indicador de uso e usuário, que pode servir de manual para pais e tutores das crianças. Uma proposta de atividade a ser feita é a análise desse material afim de que seja observado o grau de influência dessas informações durante o ensinamento de uso para as crianças.

Além disso, foram observados aqui questionamentos acerca das faixas etárias e gêneros dos sujeitos pesquisados. Diferentemente do que se acreditava anteriormente, durante os 3 anos de idade já existe uma clara diferenciação acerca do gênero das crianças. Essa informação faz-se importante como investigação posterior, acerca desta relação entre idade, gênero e educação. Dessa forma, será possível traçar um perfil mais preciso sobre o público infantil, de suas preferências e formas de possibilitar uma informação mais direcionada e melhor apreendida.

Como forma de contribuição da pesquisa, a partir do seu desenvolvimento foi possível constatar que a socialização do produto é possível a partir da utilização de elementos nas peças. Além disso, ficou claro que as características das aplicações transmitem informações ao público infantil e ainda servem como instrumentos de diversão durante o seu uso.

Diante disso, propõe-se que sejam desenvolvidas peças, aproveitando o Polo de Moda do Agreste, do qual a cidade de Caruaru faz parte. Além disso, o setor de malharia também tem importante participação no Polo, com diversas empresas produtoras na região.

Dessa forma, a proposta é que sejam desenvolvidas peças, a partir dos elementos vistos aqui, para agregar valor às roupas, de maneira que os produtos sejam confeccionados para a população de baixa renda. Isso iria favorecer seu acesso a roupas educativas através de custos reduzidos com relação à grife Zig Zig Zaa.

A intenção dessa proposta é possibilitar uma aplicação dos conhecimentos aqui obtidos, tornando o produto acessível para todas as classes. Dessa forma, o design passa a ser visto não só de maneira estética ou como elemento que atribui status ao produto, mas principalmente pela sua característica funcional, carregado de significados para o usuário a que se destina.

7 Referências

Livros

- BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 2 ed. São Paulo: Edgar Blücher, 2003.
- BOMPTEMPO, Edda et al. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Nova Estela/Editora da Universidade de São Paulo, 1986.
- BRAGA, João. **História da moda: uma narrativa**. 4 ed. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004
- BURDEK, Bernard E. **História teoria e prática de produtos**. Tradução de Freddy Van Camp. São Paulo: Edgard Blücher, 2006.
- CARDOSO, Antonio. **Marketing de Vestuário de Criança: a influência das crianças nas escolhas do vestuário de marca**. Guimarães: 1998. Dissertação (mestrado em engenharia) Programa da Escola de Engenharia, Universidade do Minho, 1998.
- CATOIRA, Lu. **Jeans: a roupa que transcende a moda**. São Paulo: Idéias & Letras, 2006.
- CERVO, Amado Luiz e BERVIAN, Alcino. **Metodologia Científica**. 5 ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- CIDREIRA, Renata Pitombo. **Os sentidos da moda: vestuário, comunicação e cultura**. São Paulo: Annablume, 2005.
- COBRA, Marcos. **Marketing e moda**. São Paulo: Cobra Marketing Editora, Senac São Paulo, 2007.
- COLLARO, Antoni Celso. **Produção gráfica: arte e técnica da mídia impressa**. São Paulo. Pearson Prentice Hall, 2007.
- CRANE, Diane. **A moda e seu papel social: classe, gênero e identidade das roupas**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- CHRISTO, Deborah Chagas. In PIRES, Dorotéia Baduy. **Design de moda ou estilista? Pequena reflexão sobre a relação entre noções e valores do campo da arte, de design e da moda**. São Paulo: Estação das letras e cores, 2008.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 1 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

- FAGGIANI, Kátia. **O poder do design: da ostentação à emoção**. Brasília: Thesaurus, 2006.
- FEGHALI, Marta. **As engrenagens da moda**. Rio de Janeiro: Editora Senac Rio, 2004.
- FLÜGEL, J. C. **A psicologia das roupas**. São Paulo: Editora Mestre Jou, 1966.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual**. 8 ed. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- GUNTER, Barrie & FURNHAM, Adrian. **As crianças como consumidoras: uma análise psicológica do mercado juvenil**. Lisboa: Instituto Piaget, 1998.
- IIDA, I. **Ergonomia projeto e produção**. São Paulo: Blücher, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko M. (organizadora). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo, Cortez, 2003.
- KUDO, Aide et al. **Fisioterapia, Fonoaudiologia e Terapia Ocupacional em Pediatria**. 2 ed. São Paulo: Sarvier, 1994.
- LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2006.
- LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- LEBOVICI, S. & DIATKINE, R. **Significado e função do brinquedo na criança**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- LÖBACH, Bernd. 1 ed. **Design Industrial: bases para configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgar Blücher, 2001.
- MARTINS, Suzana Barreto, FONTENELLE, Germana Bezerra. **Ergonomia e usabilidade: princípios para o projeto de produtos de moda e vestuário**. In: 14° Congresso Brasileiro de Ergonomia, 2006, Curitiba.
- MARTINS, Suzana Barreto, FONTENELLE, Germana Bezerra. **Equação da Ergonomia do design de vestuário: espaço do corpo, modelagem e materiais**. In: 14° Congresso Brasileiro de Ergonomia, 2006b, Curitiba.
- MESQUITA, Cristiane. **Moda contemporânea: quatro ou cinco conexões possíveis**. São Paulo: Editora Anhembi Morumbi, 2004.
- MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: crianças. A força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

MORAES, Anamaria de; MONT'ALVÃO, Cláudia. **Ergonomia: Conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: 2AB, 1998.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky. Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Sandra Ramalho e. **Moda também é texto**. São Paulo: Edições Rosari, 2007.

PERAZZO, Luiz Fernando e VALENÇA, Máslowva T. **Elementos da forma**. Rio de Janeiro: Ed. Senac Nacional, 1997.

TREPTOW, Dóris. **Inventando moda: planejamento de coleção**. Brusque: do autor, 2005.

WONG, Wucius. **Princípio de forma e desenho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Periódicos

VIEIRA, Luis. Aviamentos são mais importantes do que meros enfeites. **Revista Tecnicouro**. Aviamentos são mais importantes do que meros enfeites, v. 1, número 228. Novo Hamburgo, 2007.

Fontes Eletrônicas

ANICET, Anne et al. A *moulage* como uma ferramenta de pesquisa em design de vestuário. In: IV Congresso Internacional de Pesquisa em Design, 2007, Rio de Janeiro. **ANPEDESIGN**.

Disponível em: <<http://www.anpedesign.org.br/artigos/pdf/A%20moulage%20como%20ferramenta%20de%20pesquisa%20em%20design%20de%20vestuar%85.pdf>>

Acesso em: 09 dez. 2008.

BARBOSA, Rita Cláudia Aguiar. Vestuário e infância: entre a adequação e as determinações sociais. In: II Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, 2008, Buenos Aires. **Diseño en Palermo**.

Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A100.pdf> Acesso em: 10 dez. 2008.

BARBOSA, Sílvia Néli Falcão. Escolhas metodológicas nas pesquisas com crianças: o desafio de compreender e ser compreendido. In: 1º Congresso Internacional em Estudos da Criança, 2008, Braga. **Anais do I Congresso Internacional em Estudos da Criança**, Braga, 2008, 1 CD-ROM.

BOURROUL, Beatriz. Em alta, aviamentos refletem estilo no jeans. **GBL Jeans Especial Aviamentos**, São Paulo, ed. 4, julho 2007.
Disponível em: <http://www.gbljeans.com.br/arg_dossie/aviamentos.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2008.

BOURROUL, Beatriz. Serviços diferenciados dão o tom da disputa. **GBL Jeans Especial Aviamentos**, São Paulo, ed. 4, julho 2007.
Disponível em: <http://www.gbljeans.com.br/arg_dossie/aviamentos.pdf>. Acesso em: 12 dez. 2008.

CARTILHA brinquedo protesto. Instituto Alana, São Paulo, 2007.
Disponível em: <http://www.alana.org.br/banco_arquivos/Arquivos/downloads/ebooks/cartilha_brinquedo_proteste.pdf>. Acesso em 4 jul. 2009.

FREDERICO, Elias et al. Segmentação dos perfis de consumo infantil de vestuário e sua associação a moda e aos esportes de ação. **Revista Eletrônica de Administração**, Porto Alegre, v. 14, n.1, jan/abr 2008.
Disponível em: <http://read.adm.ufrgs.br/edicoes/resumo.php?cod_edicao=60&cod_artigo=590> acessado 10 set. 2008.

FURLAN, Marta Regina & GASPARIN, João Luiz. **A construção do ser da criança na sociedade capitalista**. Disponível em: <www.ppe.uem.br/publicacaoem_ppe_2003/Trabalhos%20Completo.pdf004.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2008.

GONÇALVES, Eliana & BEIRÃO FILHO, José Alfredo Beirão. Aspectos Ergonômicos: Evolução do Vestuário Infantil. In: II Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, 2007, Buenos Aires. **Diseño en Palermo**.
Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6017.pdf> Acesso em: 10 set. 2008.

MONTEMEZZO, M. C. F. S. e SANTOS, J. E. G.. O Papel do Vestuário na Interação Homem-ambiente. In: I Congresso Internacional de Pesquisa em Design & V Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 2002, Brasília. **Anais do 1º Congresso Internacional de Pesquisa em Design - Brasil & 5º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2002. v. 1.

OLIVEIRA, Regiane. **O mercado de moda infantil movimenta US\$ 1,9 bilhão por ano**. Disponível em: <<http://indexet.gazetamercantil.com.br/arquivo/2004/04/02/506/O-mercado-de-moda-infantil-movimenta-US-1,9-bilhao-por-ano.html>>
Acesso em: 20 dez. 2008

PEREIRA, Priscila, 2007 Manhê eu quero!!! O consumismo infantil como uma nova marca da sociedade. In **XVI Congresso de Iniciação Científica Pesquisa e Responsabilidade Ambiental**, Pelotas, 2007. XVI CIC.
Disponível em: <http://www.ufpel.tche.br/cic/2007/cd/pdf/CH/CH_00919.pdf>
Acesso em: 26 out. 2008.

PINTO, Alessandra Moína Martins de Souza. **Pequenos grandes consumidores: uma abordagem sobre consumo infantil na sociedade contemporânea**. Rio de Janeiro, 2007. Monografia (Graduação em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda). Disponível em: <http://www.alana.org.br/banco_arquivos/arquivos/docs/educacao/bolsas-de-estudo/alessandra_moina.pdf>. Acessado 20 dez. 2008.

PULS, Lourdes Maria. **Desenho de moda: paradigma para a construção de uma abordagem pedagógica**. Florianópolis, 2003. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEPS3847.pdf>> Acesso em 14 mai. 2009.

ROCHA, M. A. V. **Mais segurança**. Coluna Semanal na Revista Eletronica Terra Magazine LatinoAmerica. Terra Magazine - Portal TERRA, América Latina, 2008. Disponível em: <<http://terramagazine.terra.com.br/interna/0,,OI3309218-EI6785,00-Mais+seguranca.html>>. Acesso em: 04 jul. 2000.

ROSA, Lucas da. Ficha Técnica do Produto Aplicada ao Processo Produtivo do Vestuário. In: 3º Colóquio de moda, 2007, Belo Horizonte. **Anais do 3º Colóquio de moda**, Belo Horizonte, 2007, 1 CD-ROM.

SARAMAGO, Sílvia Sara Sousa. Metodologias de Pesquisa Empírica com Crianças. In: 1º Congresso Internacional em Estudos da Criança, 2008, Braga. **Anais do I Congresso Internacional em Estudos da Criança**, Braga, 2008, 1 CD-ROM.

SILVA, Fernando & RABELO, Arnaldo. **Desenvolvimento de produtos infantis a partir da segmentação do mercado**. Barigui, 2004. Disponível em: <<http://www.fateb.br/admin/publicacoes/files/artigos/desenho/files/f1158686669559.pdf>> Acesso em: 10 set. 2008.

SOUZA, Walkíria Guedes. Modelagem no Design do Vestuário. In: II Encuentro Latinoamericano de Diseño en Palermo, 2007, Buenos Aires. **Diseño en Palermo**. Disponível em: <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auuspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/A6045>. Acesso em 19 out. 2008.

WAECHTER, Hans N., FINIZOLA, Maria de Fátima W. A Cara e a Coroa da Moeda Brasileira: uma análise gráfica do papel moeda no Brasil. In: **P&D DESIGN**, 7. Paraná. 2006.

8 Anexos



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
Comitê de Ética em Pesquisa

Of. N.º 108/2009-CEP/CCS

Recife, 04 de maio de 2009.

Registro do SISNEP FR - 247469

CAAE - 0035.0.172.000-09

Registro CEP/CCS/UFPE Nº 036/09

Título: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo".

Pesquisador Responsável: Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo Bezerra

Senhora Pesquisadora:

Informamos que o Comitê de Ética em Pesquisa envolvendo seres humanos do Centro de Ciências da Saúde da Universidade Federal de Pernambuco CEP/CCS/UFPE registrou e analisou, de acordo com a Resolução N.º 196/96 do Conselho Nacional de Saúde, o protocolo de pesquisa em epígrafe, aprovando-o e liberando-o para início da coleta de dados em 29 de abril de 2009.

Ressaltamos que o pesquisador responsável deverá apresentar relatório ao final da pesquisa.

Atenciosamente,


Prof. Geraldo Bosco Lindoso Couto
Coordenador do CEP/CCS / UFPE

A
Mestranda Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo Bezerra
Programa de Pós-Graduação em Design – CAC/UFPE

Aline

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e lembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supraenet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Edilma M^o de Sousa Neves, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Edilma M^o de Sousa Neves Edilma M^o de Sousa Neves
Nome do pai ou responsável Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Elidya Jaciana Maciel Vieira
Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE) , ____ de _____ de 2009.

Ana Clara

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Adriana Maria de Azevedo, venho, pelo presente Instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

Ana Clara de Azevedo
concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Adriana Maria de Azevedo
Nome do pai ou responsável

[Assinatura]
Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Elizinda Patrícia Maria Vieira

Testemunha 2

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 05 de maio de 2009.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar a atividade. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Marcelle Bezerra Melo, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Marcelle Melo
Nome do pai ou responsável

Marcelle Melo
Assinatura do pai ou responsável

[Assinatura]
Testemunha 1

[Assinatura]
Testemunha 2

[Assinatura]
Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em dEsign - UFPE - 2009)
Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 20 de Maio de 2009.

Eduardo Filho

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, MORGANA DANIELA VIEIRA LEITE MARTINS, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

EDUARDO HENRIQUE VIEIRA MARTINS FILHO
concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

MORGANA DANIELA VIEIRA LEITE MARTINS
Nome do pai ou responsável

Fabiana Francisca G. Romão
Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Elidia Mariana Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 12 de maio de 2009.

Eduardo Melo

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Janielly Bezerra de A. Melo, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

Eduardo Melo de Andrade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Janielly Bezerra de Andrade Melo
Nome do pai ou responsável

Janielly Bezerra de Andrade Melo
Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Fabiana Frazee A. Gomes
Testemunha 2

Elidia Jaciana Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 04 de Maio de 2009.

Emily

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e lembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, MONALISA DOS SANTOS, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Monalisa dos Santos James
Nome do pai ou responsável

Monalisa dos Santos James
Assinatura do pai ou responsável

[Assinatura]
Testemunha 1

[Assinatura]
Testemunha 2

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE) 07 de maio de 2009.

Gabriel

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, e-mail marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

.....
Eu, Irene Maria da Silva, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Irene Maria
Nome do pai ou responsável

Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Elisda Carolina Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em dEsign - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81.3719.5497

Caruaru (PE), 06 de maio de 2009.

Julia

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

.....
Eu, Julia Carolina Pereira Chaves, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

Julia Carolina Pereira Chaves
concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Julia Carolina Pereira Chaves Nome do pai ou responsável
Juliana Gomes Ramos Assinatura do pai ou responsável
Testemunha 1
Testemunha 2

Elidia Carolina Maciel Vieira
Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)
Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 5 de maio de 2009.

Juliana

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e Justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar a atividade. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e lembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Fabiana Cleonilde Santos Neves, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Nome do pai ou responsável

Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em dEsign - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 05 de Maio de 2009.

Isaís

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Almeida F. Carvalho Veloso, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

Isaís de Carvalho Veloso

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Almeida F. Carvalho Veloso

Nome do pai ou responsável

Almeida F. Carvalho Veloso

Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Elidia Maciana Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 04 de maio de 2009.

Lúcia

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: à exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e lembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, e-mail marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, Lúcia Regina Soares da Silva, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Lúcia Regina Soares da Silva
Nome do pai ou responsável

Lúcia Regina Soares da Silva
Assinatura do pai ou responsável

[Assinatura]
Testemunha 1

Fabiana Françoise Ramos
Testemunha 2

Elidia Patrícia Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 . ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 05 de maio de 2009.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e lembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, RODOLFO MENEZES DO NASCIMENTO BEZERRA, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

LIZ FIGUEIREDO E BEZERRA
concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

RODOLFO H. DO N. BEZERRA
Nome do pai ou responsável

[Assinatura]
Assinatura de pai ou responsável

Dona Maria Virginia de Silva
Testemunha 1

[Assinatura]
Testemunha 2

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 06 de maio de 2009.

Huear

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supracnet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, MARIA MARLENE DA SILVA, venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

Maria Marlene da Silva
Nome do pai ou responsável

Maria Marlene da Silva
Assinatura do pai ou responsável

Testemunha 1

Testemunha 2

Elidia Jaciana Maciel Vieira

Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em dEsign - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 06 de 5 de 2009.

M^a Estívia

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (PARA ADULTOS)

Informações principais:

Pesquisa: "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo"

Objetivos e justificativa: a proposta consiste em investigar e compreender como a criança, durante uma fase específica no desenvolvimento, se relaciona com roupas que têm elementos que atuam como brinquedo;

Estudo experimental: a exemplo de uma aula normal, as crianças serão questionadas acerca de temas já vistos em sala de aula como cores, formas, texturas e proporção presentes nas roupas, sendo toda a atividade acompanhada e registrada pela pesquisadora. As crianças encontrarão as roupas dentro de uma caixa grande na mesa da professora. Normalmente os materiais de aula pertencentes ao colégio ficam dentro de caixas e são utilizadas na atividade e devolvidas à caixa. As roupas distribuídas dentro do mesmo suporte que os materiais de aula dão a entender às crianças de que as peças vão ser utilizadas apenas para atividades do dia na escola, não sugerindo que as peças pertençam a elas. Essa preocupação existe para não gerar nenhuma expectativa na criança e possível trauma pela não aquisição dos produtos.

Procedimentos: os pais ou responsáveis serão informados dos objetivos e da justificativa desta pesquisa, de maneira clara e detalhada, bem como receberão orientações sobre os procedimentos em que os participantes estarão envolvidos. Seus dados pessoais serão mantidos em sigilo.

Riscos possíveis: existe o risco de o participante ficar inibido, não interagir a partir da solicitação da tutora ou se negar a realizar as atividades. Nestes casos, sua decisão será respeitada e o participante não será questionado de forma alguma sobre sua decisão ou poderá se recusar a participar das atividades da pesquisa a qualquer momento, sem quaisquer ônus ou implicações para o mesmo.

Benefício: as crianças serão beneficiadas pela atividade grupal, divertida e educativa, acrescentando e relembrando alguns conceitos já vistos em sala de aula, tendo como diferencial o suporte no qual a atividade é aplicada.

Dúvidas sobre a pesquisa: se houver outra dúvida ou explicação adicional, estas estarão disponíveis pelo professor orientador desta pesquisa Dr. Hans Waechter ou a própria pesquisadora responsável pelo estudo Marcela Figueiredo Bezerra, através do telefone (81) 3719.5497, email marcelaf@supranet.com.br.

Consentimento do participante voluntário: li e entendi as informações procedentes descrevendo esta pesquisa e todas as minhas dúvidas em relação ao estudo e sobre a participação do meu filho(a) ou aluno sob a minha tutela. Dou livremente meu consentimento para sua participação nos experimentos do estudo até que decida pelo contrário, podendo desistir das atividades a qualquer momento.

Eu, MARIA SOLENILDA M. DUARTE venho, pelo presente instrumento particular, autorizar a utilização da imagem, entrevistas e depoimentos do menor sob a minha responsabilidade

concedidos à autora do projeto de pesquisa "Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo", desenvolvida por Marcela Figueiredo Bezerra, estudante do Mestrado em Design, orientada pelo Prof. Dr. Hans Waechter, da Universidade Federal de Pernambuco.

Os resultados das entrevistas e depoimentos cedidos serão utilizados na redação da dissertação final, bem como podendo ser utilizados em quaisquer mídias, sempre com o propósito de divulgar a obra objeto da presente sem qualquer remuneração adicional. Os resultados da presente análise serão utilizados para a conclusão da pesquisa, em junho de 2009. A atividade desenvolvida para a pesquisa será semelhante a qualquer outra realizada em sala de aula, sem qualquer ônus para os pais ou colégio, e, principalmente, sem caracterizar prejuízo educacional ou psicológico às crianças observadas.

MARIA SOLENILDA M. DUARTE Maria Solenilda roqueira Duarte
Nome do pai ou responsável Assinatura do pai ou responsável

[Assinatura] Fabiana Francisca Barro
Testemunha 1 Testemunha 2

Elidia Naciana Maciel Teixeira
Marcela Fernanda de C.G.F. Bezerra (mestranda em Design - UFPE - 2009)

Contato: Rua Duque de Caxias, 62 - ap 201, Centro - Caruaru - PE Fone: 81 3719.5497

Caruaru (PE), 09 de maio de 2009.



Referência | 25235
Coleção | Pirulito que bate-bate

Preço | R\$ 25,20



Referência | 25907
Coleção | Jardim de flores

Preço | R\$ 39,00



Referência | 25910
Coleção | Bichinhos da Fazenda

Preço | R\$ 24,00



Referência | 25911
Coleção | Bichinhos na fazenda

Preço | R\$ 23,00



Referência | 26349
Coleção | Brinca-brinquedos texturas

Preço | 21,00



Referência | 27452
Coleção | Doce lar dos bichinhos

Preço | Malwee



Referência | 27460
Coleção | Cantando com a turma

Preço | Malwee



Referência | 27461
Coleção | Cantando com a turma

Preço | Malwee



Referência | 27466
Coleção | Cantando com a turma

Preço | Malwee



Referência | 25236
Coleção | pirulito que bate-bate

Preço | R\$ 30,00



Referência | 25902
Coleção | Jardim de flores

Preço | R\$ 23,00



Referência | 26823
Coleção | Brincando com as cores

Preço | R\$ 27,00



Referência | 26824
Coleção | Brincando com as cores

Preço | R\$ 20,00



Referência | 27447
Coleção | Doce lar dos bichos

Preço | Malwee



Referência | 27451
Coleção | Doce lar dos bichinhos

Preço | R\$ 27,00



Referência | 27455
Coleção | Doce lar dos bichinhos

Preço | Malwee



Referência | 28112
Coleção | Números

Preço | R\$ 31,00