UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CAMPUS AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO
CURSO DE DESIGN

RAYANNE BRITO GONÇALVES

COMO ELEMENTOS GRÁFICOS PODEM INDUZIR ESCOLHAS DE CRIANÇAS ENTRE 4 E 5 ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Caruaru
2025

RAYANNE BRITO GONÇALVES

COMO ELEMENTOS GRÁFICOS PODEM INDUZIR ESCOLHAS DE CRIANÇAS ENTRE 4 E 5 ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Área de concentração: Design Gráfico

Orientador (a): Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo Bezerra

Caruaru

2025

Dedico este trabalho à minha mãe, Dídia, que acreditou em mim em todos os momentos, alguns em que nem eu acreditava.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe, Dídia, por ser a minha maior incentivadora, por ser o meu porto seguro e nunca medir esforços por mim.

Ao meu pai, Everaldo, que, mesmo não estando mais entre nós, tenho certeza que está feliz por esse momento.

A minha tia, Salete, por todo apoio de sempre e ajuda nos trabalhos artísticos ao longo da graduação.

A minha irmã, Talyta, por ser a minha referência, minha maior inspiração e por sempre pegar no meu pé, se sou quem sou hoje, boa parte é graças a ela.

Ao meu cunhado, Paulo, por fazer o papel de meu irmão mais velho e por toda ajuda com as aulas de matemática ao longo da vida.

A Marcela, minha orientadora, por toda paciência e todas as trocas enriquecedoras durante esse trabalho.

A Miguel e Breno, por iluminarem a minha vida.

A minha prima Beatriz, pelo companheirismo e por todas as conversas acadêmicas.

Aos meus amigos, Laryssa, Bia, Mabi, Wiliane, Danillo e Elinne, que há tantos anos presentes na minha vida, foram por muitas vezes, meu apoio emocional para seguir.

Aos amigos que conquistei na UFPE, Alife, Alicia, Abigail, Valter e Lara com quem eu partilhei a dor e a doçura desses anos na universidade.

As minhas amigas, Bianca, Mery, Monica e Gabi, por se fazerem presentes mesmo que tão distantes.

Aos meus amigos do estágio (e da vida), Camilla, Nayara, Will e Higor, por toda a troca do dia a dia e por tornarem as coisas mais leves.

E a Taylor Swift, por ser meu estepe emocional e a minha trilha sonora durante todos esses anos.

Eu quero ser definida pelas coisas que eu amo

Não as coisas que odeio,

Não as coisas da qual tenho medo,

Não as coisas que me assombram no meio da noite,

Eu só acho que,

Você é o que você ama.

— Taylor Swift

Como elementos gráficos podem induzir escolhas de crianças entre 4 e 5 anos no ambiente escolar.

How graphic elements can influence choices made by children aged 4 to 5 in the school environment.

Rayanne Brito Gonçalves[1]

RESUMO

Esse artigo visa compreender o efeito do design gráfico aplicado em sala de aula, especialmente voltado para a educação de crianças entre 4 e 5 anos. Utilizando a metodologia de design de Bruno Munari, que busca entender como o design pode ser utilizado para estimular a criatividade e o aprendizado nas crianças e esse trabalho tem como objetivo entender os fatores que levam as crianças entre 4 e 5 anos fazerem escolhas, relacionando elementos gráficos e ambiente escolar e compreendendo o poder que esses elementos possuem no processo de aprendizagem. O estudo também observa a maneira como as crianças fazem escolhas no ambiente escolar, levando em consideração as influências gráficas presentes na sala de aula como cores, formas, figuras, entre outros elementos visuais. Um dos focos desta pesquisa é entender como as crianças se relacionam e como são afetadas por esses elementos gráficos, como eles podem mudar e influenciar a sua percepção das atividades e como facilita a relação com o aprendizado em sala. O estudo também avalia a autonomia desenvolvida pelas crianças a partir da inserção do design gráfico nas atividades escolares, como facilita esse processo e auxilia na dinamicidade da rotina escolar. Este artigo ainda se dispõe a explorar as possíveis formas de aplicar o design gráfico no contexto educacional, considerando como ele pode ser utilizado de maneira eficaz em diversas atividades, com o objetivo principal de alavancar o envolvimento dos alunos e promover um ensino dinâmico, criativo e integrador. Acredita-se que ao aderir práticas de design gráfico, seja provável criar um ambiente de aprendizado mais inclusivo, atrativo e mais estimulante, facilitando a rotina e proporcionando um melhor desenvolvimento cognitivo e emocional.

Palavras-chave: educação, crianças, elementos.

[1] Graduando em Design pela UFPE. E-mail: rayanne.britog@ufpe.br

ABSTRACT

This article aims to understand the effect of graphic design applied in the classroom, especially aimed at the education of children between 4 and 5 years old. Using Bruno Munari's design methodology, which seeks to understand how design can be used to stimulate creativity and learning in children, this work aims to understand the factors that lead children between 4 and 5 years old to make choices, relating graphic elements and the school environment and understanding the power that these elements have in the learning process. The study also observes how children make choices in the school environment, taking into account the graphic influences present in the classroom such as colors, shapes, figures, among other visual elements. One of the focuses of this research is to understand how children relate to and are affected by these graphic elements, how they can change and influence their perception of activities and how to facilitate the relationship with learning in the classroom. The study also assesses the autonomy developed by children through the inclusion of graphic design in school activities, how it facilitates this process and helps in the dynamism of the school routine. This article also aims to explore possible ways of applying graphic design in the educational context, considering that it can be used effectively in various activities, with the main objective of leveraging student involvement and promoting dynamic, creative and integrative teaching. It is believed that by adhering to graphic design practices, it is likely to create a more inclusive, attractive and more stimulating learning environment, facilitating the routine and providing better cognitive and emotional development.

Keywords: education, children, elements

1 INTRODUÇÃO

O design possui a função de transformar e simplificar informações especialmente quando essas informações são passadas para crianças, o design transforma o processo de domínio. Ao transmitir uma informação vinculada à uma peça ou elemento gráfico, a assimilação se torna mais rápida e de maior entendimento, fazendo com que algumas informações mais profundas tornem-se acessíveis para as crianças. Cores, desenhos, imagens, entre outros recursos visuais, desempenham um papel crucial no processo de educação e alfabetização visual, estimulando a capacidade das crianças de compreender imagens, interpretar significados e desenvolver suas habilidades cognitivas ao realizar leituras visuais.

Esse processo é importante para desenvolver habilidades refinadas, como reconhecer símbolos e fazer associação de figuras e imagens. Além disso, ao serem expostas aos elementos gráficos, as crianças se identificam e se tornam mais ativas no ambiente em que estão inseridas. E é por meio desse ambiente visualmente estimulante que as crianças constroem e desenvolvem suas habilidades de comunicação e expressão, que são de suma importância para seus passos educacionais

Esse processo é especialmente importante durante as fases do desenvolvimento infantil. Na fase sensório-motor (0-2 anos), as crianças exploram o mundo por meio de suas interações físicas e sensoriais com os objetos ao seu redor. Nessa fase, o design pode ajudar a estimular os sentidos, tornando o ambiente mais rico e interativo para a criança. Já no período pré-operatório (2-7 anos), como em crianças de 4 e 5 anos, começam a utilizar símbolos e imagens para representar objetos, embora seu pensamento ainda seja egocêntrico e focado em sua percepção pessoal. O design gráfico favorece o ensino e a compreensão, facilitando assim, o processo de aprendizagem..

No estágio operacional concreto (7 a 11 anos), as crianças passam a desenvolver uma compreensão mais lógica, por mais que ainda dependam da experiência direta e de representações visuais para o entendimento. Aqui, o design contribui, estimulando a curiosidade e o lado crítico, desafiando as crianças a pensar e interagir com elementos gráficos mais complexos.

Por fim, o estágio operacional formal (11 a 12 anos), onde as crianças começam a aplicar o raciocínio e a lógica nas suas atividades concretas do cotidiano. Sendo assim,

o design, uma ferramenta ainda mais importante, ofertando recursos visuais que auxiliam as crianças no entendimento de conceitos mais avançados.

O objetivo deste estudo é entender a relação entre o design e crianças de 4 e 5 anos, utilizando as 12 etapas da metodologia de Bruno Munari (1981), adaptada para compreender como as crianças fazem suas escolhas com base em elementos gráficos que aguçam curiosidade e criatividade em determinadas atividades. Este artigo possui natureza teórica, com finalidade de analisar relações criadas por crianças em fase pré-operatório com os objetos gráficos que as acompanham durante o processo de educação infantil. Com método de pesquisa que envolve a colaboração de educadores infantis, chegamos a resultados mais precisos com um olhar de quem convive e compreende rotinas e escolhas, apresentando assim possibilidades mais precisas de como as crianças podem ser influenciadas a tomarem decisões baseadas no que lhes são apresentados.

Com este trabalho, planejou-se gerar um resultado que seja positivo para auxiliar pedagogos em suas dinâmicas escolares com as crianças, visando o auxílio no processo de aprendizagem, além de gerar material para auxiliar futuras pesquisas sobre o assunto em meio acadêmico. Além disso, espera-se que este estudo forneça novas perspectivas e material pesquisas acadêmicas no futuro, no tema de design e educação infantil, ampliando a visão sobre o design e o processo de aprendizagem.

Acredita-se que este estudo pode oferecer um material de apoio para o desenvolvimento de novas estratégias pedagógicas que visem a interação das crianças em sala de aula e a inserção de elementos, auxiliando o fortalecimento do aprendizado.

2 METODOLOGIA

A metodologia utilizada para desenvolver este projeto é a de Bruno Munari (1981), que consiste em 12 etapas para o desenvolvimento completo, desde o início do projeto até o resultado final. Munari desenvolveu essas etapas estruturando-as para facilitar a compreensão e auxiliar a interação de usuários com os objetos ou elementos, e esta abordagem segue sendo amplamente aplicada na área do design educacional. Durante este estudo, as etapas foram utilizadas para observar as interações e as reações das

crianças com os elementos gráficos em ambiente escolar. O tópico 5 foi modificado para o protocolo experimental, para auxiliar os resultados da pesquisa.

Figura 1: Etapas da metodologia de Bruno Munari

Fonte: Adaptação feita pela autora (2025)

Neste estudo, as etapas compreenderam atividades práticas de observação, experimentação e análise. Foi possível observar reações dos alunos a diferentes estímulos gráficos, como formas e personagens. Ao longo de toda a aplicação do estudo, a metodologia foi seguida para garantir que todo o processo seguisse as etapas e que fossem observadas de forma correta, desde a seleção das questões, aplicação da atividade e análise das respostas.

2.1 PROBLEMA

Muito se vê a relação de crianças com elementos gráficos, mas como se dá essa conexão? Entender as necessidades das crianças em seu ambiente escolar, é entender como são criadas as relações com atividades e interações.

> Até os 6 a 7 anos, o pensamento da criança funciona no modo intuitivo. Esse modo de pensamento supõe a ausência de lógica e racionalização. (...) A criança raciocina espontaneamente de maneira analógica (...) Ela procura comparar aquilo que observa com a sua experiência das coisas. (Montigneaux, 2003, p. 36 e 37).

Desta maneira, entende-se que em uma atividade escolar crianças agirão de forma intuitiva ao respondê-la, podendo ser atraídas por diversos fatores, sendo eles: cores, formas, figuras e imagens. Todo conhecimento infantil é baseado no que ela viu e no que aconteceu com ela, trazendo o que Piaget (1964) denomina como *egocentrismo*

infantil, de forma com que as coisas ao redor só fazem diferença, no momento em que estão relacionados a ela. Sendo assim, entender quais formas e elementos são mais atrativos para as crianças e como elas se conectam com eles é o passo inicial para criar atividades interativas e cativantes a serem utilizadas em sala de aula.

2.2 DEFINIÇÃO DE PROBLEMA

Tabela 1: descrição de problemas

Definição	**Descrição**
Paciente/Problema	Crianças entre 4 e 5 anos
Intervenção	Com fichas de atividades
Controle	Com elementos gráficos atrativos e sem
Desfecho	Como facilitará o cotidiano escolar

Fonte: Autora (2025)

"O progresso surge quando se simplifica e não quando se complica" Munari (2008, p.153). Essa afirmação é importante para entender a relação entre as crianças e os elementos gráficos. A conexão das crianças por imagens, desenhos, elementos e cores começa antes de serem inseridas no ambiente escolar e até mesmo antes do desenvolvimento de habilidades como a fala. Desde o início da vida, as crianças apresentam uma forte reação visual. O que mostra que para elas, imagens e elementos, são peças importantes no processo de desenvolvimento e aprendizado.

Diante o exposto, para garantir que as crianças de 4 e 5 anos consigam realizar a atividade, é primordial que os elementos gráficos sejam trabalhados de forma correta. Isso envolve criar questões que, além de serem visualmente atraentes, sejam também adequadas ao estágio de desenvolvimento das crianças. Ao fazer isso, cria-se um ambiente de aprendizado dinâmico e que estimula o desenvolvimento motor e suas habilidades emocionais.

2.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

Diante dos problemas apresentados, entendemos que toda a conexão existente entre as crianças e os elementos provém do subconsciente que, em sua formação ainda não distingue o real do lúdico, suas escolhas são moldadas por suas próprias experiências, gerando conexões emocionais e laços com as figuras que são de seu conhecimento e/ou remetem a algum sentimento. “No sensório-motor ocorre, gradativamente, a diferenciação do seu eu com o mundo exterior, o domínio maior do ambiente, a escolha de objetos preferidos, entre outras aquisições.” (Ferrigno, 1990, p.188)

2.4 COLETA DE DADOS

Para entender a relação dos elementos gráficos com as crianças, é necessária uma pesquisa realizada por uma pedagoga, com crianças entre 4 e 5 anos no ambiente escolar. Uma atividade foi gerada com questões que conseguem deixar evidente como as crianças se conectam com os elementos. Ao longo da atividade, possuem questões com formas, cores e elementos gráficos de variados tipos, que podem trazer à tona a relação da conexão, com elementos do cotidiano delas. Há também questões mais teóricas, com números e textos. Diante desse material, o exercício foi aplicado em sala de aula, e foram observadas as interações geradas, comentários e preferências. A orientação foi deixar as crianças livres para responderem as atividades na sequência que preferirem. Sequencialmente, a professora responderá a um questionário sobre o desenvolvimento da atividade, explicando como as crianças reagiram ao exercício e fazendo comentários sobre a evolução deste em sala.

2.5 PROTOCOLO EXPERIMENTAL

Essas foram as etapas realizadas para concluir o andamento do estudo, buscando compreender e encontrar as atividades corretas para as crianças no período pré-operatório, além de analisar as respostas e verificar o desenvolvimento da atividade por meio dos resultados obtidos.

Tabela 2: Etapas do desenvolvimento

Objetivos	• Encontrar atividades que sejam atrativas para as crianças em sala de aula seguindo uma linhagem mais intuitiva.
Fases	• Planejar e gerar fichas de atividades para as crianças; • Selecionar elementos gráficos para serem inseridos; • Desenvolver ficha avaliativa para professor;
Ações	• Analisar respostas; • Verificar ficha de avaliação do profissional em sala de aula; • Desenvolver soluções.

Fonte: Autora (2025)

2.6 Criatividade

Segundo Montigneaux (2003), a criança raciocina de maneira intuitiva e permanece "prisioneira" das aparências e de sua subjetividade (realismo). Perante o exposto, a atividade foi planejada com questões textuais e questões com elementos visuais simples e compostos. O objetivo é avaliar o desenvolvimento da atividade em sala de aula, observando ações tanto individuais quanto coletivas dos alunos. Observando os questionamentos e a socialização que (ou quais) questões irão gerar. Norman diz que nós nos tornamos apegados a coisas se elas têm uma associação pessoal significativa, se trazem à mente momentos agradáveis e confortantes, o que conecta com o processo criativo de uma criança, que se atraem por imagens e elementos de conexões emocionais e memórias pessoais. Essa etapa do desenvolvimento das questões é crucial, para que as soluções sejam mais objetivas e precisas. Com isso em mente, a disposição da atividade seguiu da seguinte maneira:

Tabela 3: distribuição de questões

1 questão	texto
1 questão	elementos gráficos simples
3 questões	elementos gráficos que geram familiaridade

Fonte: Autora (2025)

2.7 Materiais e Tecnologia

Os materiais utilizados nesta pesquisa foram cuidadosamente escolhidos para criar um ambiente de aprendizagem envolvente para crianças entre 4 e 5 anos, para a realização da atividade foram disponibilizadas as fichas de exercícios, giz de cera e lápis grafite, para que as atividades conseguissem ser concluídas com excelência sem perder a proposta de ser uma atividade intuitiva e de fácil entendimento para os alunos. A ideia foi fornecer elementos atrativos com materiais de fácil uso.

Já como tecnologia foi utilizada na criação das atividades, pois as crianças não interagiram diretamente, nem indiretamente com nenhum meio digital durante o processo de aplicação da atividade. A tecnologia foi usada por meio de ferramentas para o desenvolvimento das fichas de atividades, além de bancos de imagens para reunir imagens dos personagens e elementos gráficos ilustrados no exercício.

Diante disto, os materiais e a tecnologia foram utilizados para que o ambiente de aprendizado chegasse o mais próximo das experiências diárias das crianças, com isso, ajudando no processo da construção de relações emocionais com os elementos gráficos presentes na atividade.

Figura 2: as 5 questões da atividade

Fonte: adaptação da autora (2025)

2.8 Experimentação

Quando colocada em prática, a atividade obteve um resultado satisfatório com as crianças, quando em uma sala com nove alunos, todos conseguiram concluir o exercício com êxito. A lista de atividades consistia em cinco questões, sendo três dessas com elementos gráficos de familiaridade das crianças, como a Mônica, da *Turma da Mônica* e a Luna, do *Show da Luna*.

Ao analisar as respostas, foi possível observar que, em questões de escolha, os personagens conhecidos possuem uma aprovação mais expressiva em relação aos elementos gráficos mais genéricos. A exemplo disto, na questão 5, uma questão onde as crianças poderiam escolher os seus elementos favoritos, 5 das 9, selecionaram personagens. Destaca-se que nessa mesma questão, todas as crianças marcaram, ao menos, uma figura relacionada ao seu cotidiano.

Esta etapa concretiza uma parte fundamental para o entendimento e a exploração do problema, visto que possibilita que os alunos relacionem os elementos gráficos apresentados com suas experiências cotidianas. A conexão com os personagens escolhidos expressa como a relação com as imagens influencia em uma possível tomada

de decisões, além de tornar mais dinâmico a forma de compreender o conteúdo didático. Sendo assim, a utilização de personagens conhecidos e elementos gráficos do cotidiano acaba favorecendo o ambiente escolar e a bolha de aprendizagem, além de tornar o ambiente mais interativo.

2.9 MODELO

O modelo aplicado nesse estudo seguiu a metodologia de Bruno Munari. Com objetivo de entender a relação das crianças com os elementos gráficos em sala de aula, pois segundo Montigneaux (2003), até os 7 anos a criança presta mais atenção à forma do que ao conteúdo. O processo experimental consistiu no desenvolvimento de uma atividade prática, aplicada em sala de aula que utiliza elementos gráficos conhecidos (como personagens e elementos do cotidiano) e questão textual. Os elementos escolhidos foram pensados para observar a reação das crianças ao entrar em contato com personagens que possuem relação emocional com eles.

A primeira questão da atividade possui formas gráficas geométricas simples, onde o enunciado solicitava que o aluno pintasse as formas encontradas em sala, estimulando a exploração de cores e formas básicas.

A segunda questão, foi inserido a fábula da Lebre e a Tartaruga, para que fosse realizada a leitura coletiva e observar o nível de interação e como as crianças se comportam com uma questão completamente textual.

A terceira questão, é um exercício de atividade motora, para ligar os pontos e formar a personagem. Personagem em questão é Luna, do *Show da Luna*, que é um elemento que busca a conexão com as crianças.

A quarta questão é um jogo de encontrar os erros, com a imagem da Mônica, da *Turma da Mônica*. Uma questão com bastante detalhes e muitos elementos de apoio, além da personagem em destaque, para observar como as crianças se comportam diante de uma atividade com tantos detalhes e um nível de dificuldade mais elevado.

A quinta, e última, questão possui sete elementos gráficos *(um picolé; um cachorro; uma bicicleta; a Marsha, de Marsha e o Urso; Chace, da Patrulha Canina; Menino*

Gato, do PJ Masks e um trem), podendo todos eles serem parte do cotidiano da criança, é solicitado que o aluno circule as suas três imagens favoritas.

Ao longo do processo da realização da atividade, a pedagoga acompanhou de perto, observando as interações e onde seriam os pontos que as crianças tiveram dificuldades durante a atividade.

Em resumo, o questionário aplicado buscou compreender as preferências gráficas dos alunos, analisando como a relação de familiaridade e a falta de elementos visuais afetam suas escolhas. Ao lidar com elementos gráficos específicos, as crianças expressam suas escolhas estéticas e passam, intuitivamente, a utilizar formas e elementos como meios de comunicar escolhas e informações.

2.10 VERIFICAÇÃO

Após a finalização dessa atividade, foi possível observar o que Norman (2008) cita em *Design Emocional*.

> Gostamos de coisas atraentes por causa do sentimento que elas nos proporcionam. E no domínio dos sentimentos, é tão razoável se afeiçoar e amar coisas que são feias quanto o é não gostar de coisas que seriam chamadas de atraentes. As emoções refletem nossas experiências pessoais, associações e lembranças.

Nos mostrando como a relação de design está ligado às emoções, principalmente no período pré-operatório, mostrando que as interações criadas durante esta atividade seguiram para além da sala de aula e buscaram conexões com vivências pessoais do dia a dia das crianças. A relação entre design e emoção é complexa e não se limita apenas à estética visual. Envolve um processo de identificação e empatia, ainda mais nessa idade. O design consegue obter respostas emocionais e até influenciar em escolhas e comportamentos. No momento em que as crianças interagem com o design, elas vivenciam e constroem experiências e memórias pessoais, que se unem às suas rotinas e vivências cotidianas. Com isso, o design vai além do elemento na atividade, se torna um elo entre o aprendizado e as memórias associadas ao que é vivido fora do ambiente escolar.

2.11 Desenho Construtivo

O desenho construtivo, neste contexto de estudo, compreende o processo que visa analisar a capacidade das crianças em fazer escolhas baseada na interação com elementos gráficos. Por meio dessa interação, os alunos não exercitam apenas suas habilidades cognitivas, como a memória e as escolhas, mas também evoluem seus aspectos emocionais e criativos, ao precisarem mostrar suas escolhas pessoais.

Questão 1: Ilustra uma questão onde as crianças foram convidadas a identificar formas geométricas simples, presentes na sala de aula e colorir essas figuras com as cores primárias. A forma como as crianças preencheram as figuras demonstraram um comportamento típico da fase pré-operatória, em que as crianças ainda não possuem uma relação lógica ou racional com o espaço, mas sim uma relação sensorial e emocional. Esse tipo de atividade é crucial para o desenvolvimento da percepção visual e para a compreensão de como as crianças, nessa faixa etária, lidam com conceitos visuais básicos.

Questão 2: A atividade em questão, possui uma fábula, inserida neste contexto para observar como as crianças se comportariam com uma questão completamente textual, em meio a tantos estímulos visuais, nas outras questões. Quais seriam os comentários acerca desta questão e como seria o momento da realização da leitura coletiva.

Questão 3: Esta questão por sua vez, apresenta outra atividade na qual as crianças foram convidadas a completar o desenho de uma personagem conhecida, a Luna, do "Show da Luna", ao conectar os pontos e formar a personagem, as crianças não apenas praticaram habilidades motoras finas, mas também se envolveram em um processo criativo que favoreceu a expressão individual e a empatia com a personagem

Questão 4: Já a segunda questão da figura 2, convida os alunos a comparar as semelhanças e descobrir os elementos faltantes na imagem ao lado.

Questão 5: Apresenta a questão onde as crianças são convidadas a circular as três imagens que mais gostam entre as opções apresentadas. As imagens incluem a Masha, do desenho Masha e o Urso, o Chase, da Patrulha Canina, uma bicicleta, um picolé, um trem e o menino gato, personagem do PJ Masks. Ao realizar essa atividade, as crianças

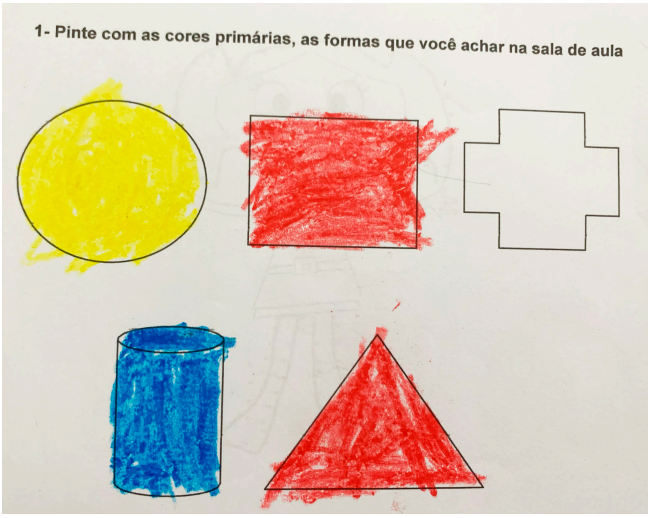
não só praticam a capacidade de escolha , mas também ponderam sobre suas preferências pessoais, o que pode ajudar no desenvolvimento de seus gostos pessoais.

2.12 Solução

Analisando os resultados entregues por meio desta atividade, foi possível compreender que os elementos gráficos aliados à metodologias aplicadas em sala de aula, podem desempenhar um grande papel no processo de aprendizagem das crianças. A interação gerada com os elementos vai além do cognitivo, estimula o emocional. Trazer para o ambiente escolar figuras de familiaridade é uma escolha assertiva para criar uma dinâmica com os alunos. A observação das escolhas feitas pelos alunos, traz uma questão sobre a importância de uma contínua adaptação do Design às características cognitivas e emocionais das crianças.

Questão 1: O desenvolvimento da primeira questão ocorreu de forma tranquila. As crianças observaram as formas já presentes na sala de aula e, em seguida, as coloriram utilizando as cores primárias.

Figura 3: Questão 1 respondida

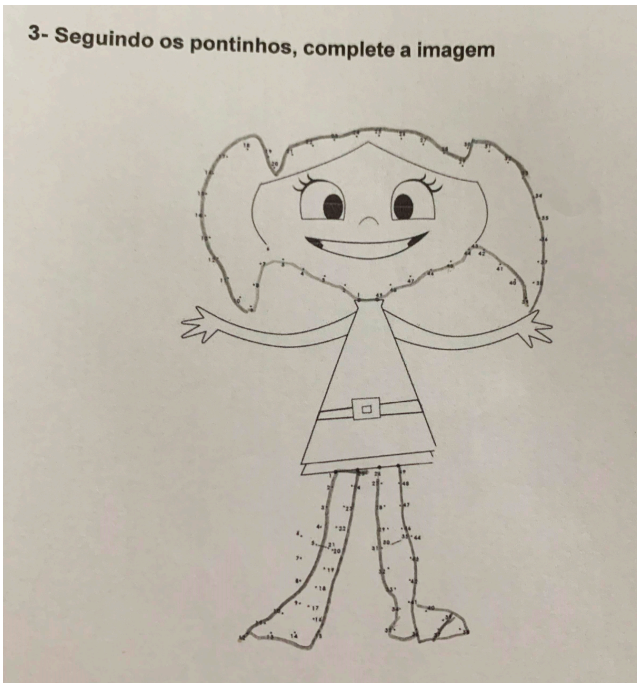


Fonte: adaptação da autora (2025)

Questão 2: Nesta questão, as crianças não a realizaram de forma independente. A professora fez a leitura do enunciado, e, em seguida, houve um debate sobre a história, envolvendo a participação dos alunos.

Questão 3: Conforme descrito no relatório, a professora mencionou que a terceira questão despertou grande entusiasmo nas crianças. Elas ficaram animadas com a imagem da personagem Luna, do "Show da Luna", e acharam divertida a atividade de ligar os pontos para completar a figura da personagem.

Figura 4: Questão 3 respondida



Fonte: Dentro da história (2020), autoria da autora (2025)

Questão 4: A quarta questão, que envolvia um jogo de erros, gerou um pouco mais de dificuldade para as crianças, principalmente devido aos pequenos detalhes que às vezes passavam despercebidos. Contudo, com o auxílio da professora, as crianças conseguiram concluir a atividade com êxito.

Figura 5: Questão 4 respondida

Fonte: Escola Educação (2022), autoria da autora (2025)

Questão 5: A quinta questão foi a preferida das crianças. Elas discutiram entre si, compartilharam suas escolhas e, na maioria, optaram por, pelo menos, um personagem de desenho infantil animado.

Figura 6: Questão 5 respondida

Fonte: Animaccord Studios (2009), Keith Chapman (2013), Romuald Racioppo (2015), LovePik (2022), DepositPhotos (2016), Vecteezy (2021), Shutterstock (2021), autoria da autora (2025).

Portanto, mais estudos podem ser necessários para aprofundar no entendimento de como diferentes estímulos gráficos influenciam no desenvolvimento infantil, além de analisar como o Design pode ser cada vez mais incorporado à metodologias pedagógicas e ao ambiente escolar, visando intensificar as melhorias no processo de aprendizado.

3 RESULTADOS

Ao fim deste estudo, foi possível observar, por meio da atividade aplicada realizada pela pedagoga em sala de aula, que o desenvolvimento da atividade fluiu sem intercorrências. As crianças despertam interesse notável nas questões que apresentam elementos gráficos reconhecíveis, como personagens e figuras relacionadas ao cotidiano delas. Esse engajamento comprova a importância desses estímulos visuais no processo de aprendizagem.

Com isso, verifica-se que atividades sem elementos gráficos, quando aplicados a esta faixa etária, não geram o mesmo nível de entusiasmo nos alunos. Questões com figuras, desenhos e formas, alimentam o lúdico e influenciam diretamente nas decisões e escolhas das crianças, além de promover a autonomia no processo de respostas.

Além disso, segundo a professora responsável pela aplicação, as crianças responderam as questões com independência, sem necessidade de maiores ajudas, exceto no momento de leitura das questões. Isso indica que a utilização de imagens, figuras e elementos, não só melhoram o entendimento das tarefas, mas também instigam a capacidade das crianças em usarem sua autonomia no momento de escolhas, o que é um indicativo assertivo para o desenvolvimento cognitivo e emocional.

Os resultados apontam que, para crianças de 4 e 5 anos, atividades com recursos gráficos visuais são fundamentais pois estimulam o pensamento criativo e servem de apoio para o processo de aprendizagem. Por isso, em resumo, os resultados sugerem que a inserção do Design ao âmbito educacional, como um aliado nas atividades pedagógicas e como estratégia de aprendizado é positiva e que pode tornar o ambiente escolar mais interativo e criativo.

Referências

MONTIGNEAUX, N. **Público-alvo: CRIANÇAS**. Ed. Campus, 2003, p. 36 3 37.

FERRIGNO, I. S. V. **Fisioterapia, fonoaudiologia e terapia ocupacional em pediatria.** Ed. Sarvier, 1990, p. 188.

MUNARI, B. **Das coisas nascem coisas**. Ed: Martins Fontes, 2008, p.153.

MONTIGNEAUX, N. **Público-alvo: CRIANÇAS**. Ed. Campus, 2003, p. 39.

NORMAN, D. A. **Design emocional**, Ed. Rocco, 2008, p.68.

MONTIGNEAUX, N. **Público-alvo: CRIANÇAS**. Ed. Campus, 2003, p. 47.

SWIFT, Taylor. Daylight. **Lover [CD]**. Los Angeles: Republic Records, 2019. Faixa 18.

RAYANNE BRITO GONÇALVES

COMO ELEMENTOS GRÁFICOS PODEM INDUZIR ESCOLHAS DE CRIANÇAS ENTRE 4 E 5 ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Design do Campus Agreste da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE, na modalidade de artigo científico, como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Design.

Aprovado em: 08/04/2025

BANCA EXAMINADORA

_____

Profª. Drª.Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo Bezerra (Orientadora)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Prof. Dr. Lucas José Garcia (Examinador Interno)
Universidade Federal de Pernambuco

_____

Profª. Drª. Laís Rodrigues (Examinador Externo)