

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DO AGRESTE
NÚCLEO DE DESIGN E COMUNICAÇÃO

FERNANDA XAVIER TAVARES

**DESENHO E DIVERSÃO:
UM ESTUDO SOBRE OS ELEMENTOS VISUAIS
QUE COMPÕEM A ROUPA INFANTIL**

Caruaru, 2017.

FERNANDA XAVIER TAVARES

**DESENHO E DIVERSÃO:
UM ESTUDO SOBRE OS ELEMENTOS VISUAIS
QUE COMPÕEM A ROUPA INFANTIL**

Monografia apresentada, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Design, pela Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste. Sob a orientação da Professora Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra.

Caruaru, 2017.

Catálogo na fonte:
Bibliotecária – Paula Silva – CRB/4-1223

T231d Tavares, Fernanda Xavier.
Desenho e diversão: um estudo sobre os elementos visuais que compõem a roupa infantil. / Fernanda Xavier Tavares. – 2017.
76f.; il.: 30 cm.

Orientadora: Marcela F. de C. G. F. Bezerra.
Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Design, 2017.
Inclui Referências.

1. Comunicação visual. 2. Roupas infantis. 3. Crianças - Desenvolvimento. I. Bezerra, Marcela F. de C. G. F. (Orientadora). II. Título.

740 CDD (23. ed.)

UFPE (CAA 2017-159)

FERNANDA XAVIER TAVARES

**DESENHO E DIVERSÃO:
UM ESTUDO SOBRE OS ELEMENTOS VISUAIS
QUE COMPÕEM A ROUPA INFANTIL**

Monografia apresentada, como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Design, pela Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico do Agreste. Sob a orientação da Professora Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo Bezerra.

Aprovada em: 11 de julho de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Marcela F. de C. G. F. Bezerra
(Universidade Federal de Pernambuco)

Prof. Eduardo Romero Lopes Barbosa
(Universidade Federal de Pernambuco)

Profa. Andréa Barbosa Camargo
(Universidade Federal de Pernambuco)

AGRADECIMENTOS

Palavras não poderão expressar toda a gratidão que sinto pela ajuda, companheirismo, força, amizade, amor, incentivo, 'cascudos', dentre tantas outras coisas a qual passei junto de pessoas importantes durante a realização deste projeto, e do caminho que tracei para chegar aqui, cada uma teve uma participação especial e importante nesta caminhada.

Mãe, obrigada por sempre estar aqui, pronta para ajudar quando a necessidade aparecer. Por ser meu abrigo, e esse ser de luz que tanto me ensinou e continua a me ensinar. Claro que não posso deixar de citar o seu jeito 'deboísta' de levar a vida, e o quanto me mostrou que por pior que fosse a situação podemos ver o lado bom, e saber que no fim tudo um dia irá melhorar. Te amo Luciana!

Aos meus irmãos, Rodrigo, Vitor, Vitoria e Valentina, por me trazerem sorrisos em meio às brincadeiras. Ao meu pai, Adilson, por sempre acreditar no meu potencial, e me dar suporte para continuar.

As meninas da minha vida, minhas primas, Juliana e Mariana, e as primas que a vida me deu, Geovanna e Geórgia, por me trazerem alegria, quando nem tudo estava bem. Tia Lurdinha, por você só posso expressar o meu imenso amor e gratidão pelas conversas regadas a café. A todos os meus familiares, pelo apoio, carinho e por sempre estarem presentes.

Aos melhores amigos que a faculdade me deu, que hoje são como irmãos, Suelma, Fillipe e Alessandra; sem vocês o que teria sido de mim todos esses anos? Não faço ideia! Mas com vocês a alegria, a amizade e o amor se fez presente em meus dias, não posso esquecer dos melhores abraços, e do acalento ao coração que vocês me trazem, com vocês não me sinto sozinha.

Ao cabeção, André, por ter aparecido em minha vida de uma forma indescritível, por ter sido a pessoa que me mostrou sentimentos antes nunca descobertos, e por me impulsionar a correr em busca dos meus sonhos, pelas tantas vezes que me 'puxaste a orelha' pensando no meu bem, e que, com sua ajuda estou prestes a realizar não só um, mas sim, dois sonhos. Obrigada!

Aos amigos, Cris, Rosi Camis, Madah e JK, pelos risos e pelas dores de cabeça a qual passamos juntos. A Rafaela, menina especial e pequena, que me mostrou tanta coisa bonita nessa vida, além de ter me apresentado pessoas

maravilhosas, as quais levarei sempre comigo, Enic, Gó, Bill, Vini, Sara, Laura, Lucas, May, Nat, Cinara, dentre tantos outros.

A minha orientadora Marcela, por toda paciência e ajuda, para que este projeto fosse concluído. A todos os professores da UFPE - CAA que com seus ensinamentos me trouxeram até aqui, em especial Edu e o Fotolab, por terem me passado tanto conhecimento, pelos projetos maravilhosos do qual fiz parte, e pelas pessoas que tive a oportunidade de conhecer.

Agradeço também a AB&C Kids, em especial a Suelen, por todo o material cedido, sem o qual não poderia ter concluído esta pesquisa.

“Por que é que um chapéu me faria medo?
Meu desenho não representava um chapéu.
Representava uma jiboia digerindo um elefante.
Desenhei então o interior da jiboia, a fim de que
as pessoas grandes pudessem compreender.
Elas tem sempre necessidades de explicações”.

Saint-Exupéry

RESUMO

Esta pesquisa consiste em averiguar o uso dos elementos visuais nas roupas infantis, identificando, catalogando e verificando como os elementos visuais utilizados se relacionam com as características presentes na fase do desenvolvimento infantil a qual as roupas se destinam. A pesquisa buscou fazer uma análise com o intuito de entender quais são os elementos visuais utilizados nas roupas infantis e quais elementos tem relação com a compreensão das crianças de acordo com a faixa etária estudada. Para conseguir chegar a esses resultados, a pesquisa fez uso de conteúdo multidisciplinar, passando pelo design e os elementos de comunicação visual; pela psicologia infantil e suas fases de desenvolvimento e brincadeiras propostas; e também pela representação gráfica de gênero infantil. Para tal foi selecionado como estudo de caso a grife AB&C Kids, onde fora analisada através de ficha de análise, a parte superior de dez roupas masculinas e femininas, destinadas a crianças de dois a sete anos. Como desfecho do estudo chegamos aos resultados, onde foram identificados quais os elementos visuais estavam presentes nas roupas, dentre eles, o relevo, elemento tátil, cor e ilustração. E por fim confirmando que tais elementos se relacionam com o proposto para crianças de dois aos sete anos.

Palavras-chaves: Linguagem visual. Roupas. Desenvolvimento infantil. Criança.

ABSTRACT

This research consists in investigating the use of visual elements in children's clothes, identifying, cataloging and verifying how the visual elements used are related to the characteristics present in the phase of the children's development in which the clothes are intended to. The research sought to make an analysis with the intention of understanding which are the visual elements used in children's clothes and which elements are related to the children's understanding according to the age range studied. In order to achieve these results, the research made use of multidisciplinary content, such as Design and Visual Communication elements, Child Psychology and the child development phases and Games. This study has also made use of the children's gender graphical representation. For this purpose, the AB&C Kids brand was selected as a study case. And the top part of ten clothes aimed for two to seven year-old children of both sexes, was analyzed through an analysis form. The outcome of this study shows which visual elements could be identified on the clothes. Among them, relief, tactile element, color and illustration were found. Finally, we could confirm that these elements are related to the one suggested for children between two to seven years-old.

Key-words: Visual language. Clothes. Child development. Child.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
<i>1.1 Elementos de Comunicação Visual</i>	13
1.1.1 Ponto	13
1.1.2 Linha	13
1.1.3 Plano.....	14
1.1.4 Volume	15
1.1.5 Direção	15
1.1.6 Cor	16
1.1.7 Textura	17
1.1.8 Movimento	19
<i>1.2 Fases do desenvolvimento infantil.....</i>	21
1.2.1 Estágio sensório-motor	21
1.2.2 Estágio pré-operacional.....	23
1.2.3 Estágio operacional-concreto	25
<i>1.3 A brincadeira e a criança.....</i>	27
<i>1.4 Representações gráficas de gênero infantil</i>	32
2 METODOLOGIA GERAL.....	36
<i>2.1 Metodologia Científica</i>	36
2.1.1 Tipo de pesquisa	36
2.1.2 Método de abordagem	37
2.1.3 Métodos de procedimentos.....	37
2.1.4 Técnicas de pesquisa	38
2.1.5 Amostragem	38

2.2	<i>Estudo de caso – AB&C Kids</i>	40
2.3	<i>Método de coleta de dados – Ficha de análise</i>	42
3	ANÁLISE E DISCURSÃO DOS RESULTADOS	49
3.1	<i>Resultados da análise</i>	49
3.1.1	Resultado feminino	49
3.1.2	Resultado masculino	54
3.2	<i>Relação dos elementos visuais aplicados nas roupas e as características do público-alvo</i>	61
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	63
	REFERÊNCIAS	65
	APÊNDICE A - FICHAS DE ANÁLISES	66

INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade as roupas vão além da função primordial que é o vestir, cada vez mais são agregados outros componentes a elas. Como exemplo desses componentes temos os elementos visuais, cores, formas, ilustrações, que se fazem presentes principalmente em roupas infantis, devido ao caráter lúdico que eles apresentam. Ao utilizar tal caráter lúdico, muitas confecções fazem uso de aplicações alegres e divertidas nas peças, trazendo assim o universo infantil e o faz-de-conta para a roupa.

A presente pesquisa visa compreender como são categorizados os elementos visuais presentes nas roupas infantis e se tais elementos são compatíveis com o público-alvo. Para tal, foi definido como objeto de estudo, as roupas da coleção Play Nature 2017 da grife AB&C Kids.

Sendo assim, o objetivo geral desta pesquisa é analisar como a grife AB&C Kids faz uso de elementos visuais nas roupas infantis.

Foram definidos três objetivos específicos para então chegar ao objetivo geral, são eles:

1. Identificar os elementos visuais presentes nas roupas;
2. Categorizar os elementos visuais presentes nas roupas;
3. Averiguar se as roupas utilizam elementos compatíveis com as atividades compreendidas pela criança na faixa etária a ser analisada.

Para que essa pesquisa tivesse êxito, foi necessário fazer uso de conteúdo multidisciplinar para guiá-la. Além do abordar assuntos sobre design, elementos da comunicação visual e a representação gráfica infantil, onde se fez imprescindível adentrar no universo da psicologia infantil, estudando suas fases do desenvolvimento cognitivo e as brincadeiras propostas para a criança em cada fase.

De tal forma, os seguintes questionamentos foram levantados:

- Quais elementos ilustrativos são utilizados nas roupas?
- Quais elementos tem relação com a compreensão das crianças de acordo com a faixa etária?

CAPÍTULO 1

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Elementos de Comunicação Visual

Segundo Dondis (2003, p. 51) “sempre que alguma coisa é projetada e feita, esboçada e pintada, desenhada, rabiscada, construída, esculpida ou gesticulada, a substancia visual da obra é composta a partir de uma linha básica de elementos”. Desta forma, para contextualizar esta pesquisa, faz-se necessário observar quais são os elementos de comunicação visual, visto serem considerados relevantes para o presente estudo.

1.1.1. Ponto

O ponto é a base inicial dos elementos de desenho, sendo considerado por Dondis (2003, p. 53) “a unidade de comunicação visual mais simples e irreduzivelmente mínima” (Figura 01). Ele indica uma posição no espaço. Uma série de pontos é capaz de conduzir o olhar, e tal artifício se torna maior pela proximidade em que os pontos estão dispostos.

Figura 01: Representação de ponto



Fonte: Arquivo pessoal, 2016

1.1.2. Linha

A junção de vários pontos se transforma em outro elemento visual, a linha (GOMES, 2008). Como define Lupton e Phillips (2008, p. 16) “A linha é uma série infinita de pontos. [...] tem comprimento, mas não largura. É a conexão entre dois

pontos ou o trajeto de um ponto em movimento. Elas podem ser retas ou curvas, contínuas ou tracejadas” (Figura 02).

Figura 02: Representação de linha,

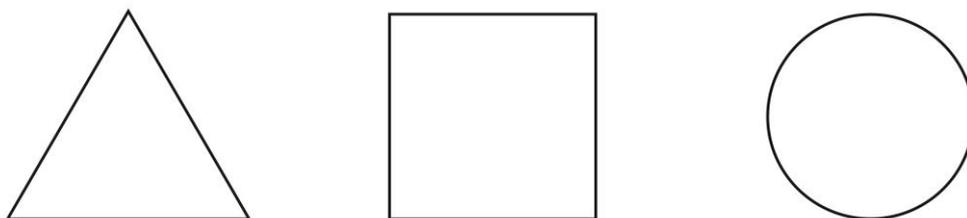


Fonte: arquivo pessoal, 2016.

1.1.3. Plano

O plano é definido como uma linha com amplitude. O trajeto de uma linha em movimento, que se fecha para tornar-se uma forma, ou seja, um plano delimitado; é uma superfície contínua e que se estende em largura e comprimento (LUPTON E PHILLIPS, 2008). Dondis (2003, p. 57) afirma que “existem três formas básicas: o quadrado, o círculo e o triângulo equilátero” (Figura 3), e que, é a partir da combinação e variação destas três formas básicas, que se pode criar uma infinidade de formas.

Figura 3: Representação de plano.



Fonte: arquivo pessoal, 2016.

1.1.4. Volume

O volume pode ser definido como um objeto gráfico que contem em si espaço tridimensional, tendo altura, largura e profundidade (LUPTON E PHILLIPS, 2008). Segundo Gomes (2008), na representação visual, podemos obter a sensação de volume ao empregar a luz, brilho, sombra, textura, cores, e também, com o uso da perspectiva linear, com formas que avancem e recuem sobre outras, afim de que certas partes do objeto sejam destacadas.

Figura 4: Representação de volume



. Fonte: <http://www.sdecor.com.br/>

1.1.5. Direção

A direção de uma forma está relacionada ao modo como está posicionada em detrimento de elementos próximos, à moldura que o contem, ou ainda, ao seu observador (WONG, 1998). Ainda de acordo com Dondis (2003, p. 59, 60), “as formas básicas expressam três direções [...]: o quadrado, a horizontal e a vertical; o triângulo, a diagonal; o círculo, a curva”; e cada uma destas direções tem um significado associado, sendo um “valioso instrumento para a criação de mensagens visuais”.

Figura 5: Exemplos de direção



Fonte: DONDIS, 2003, p. 35

1.1.6. Cor

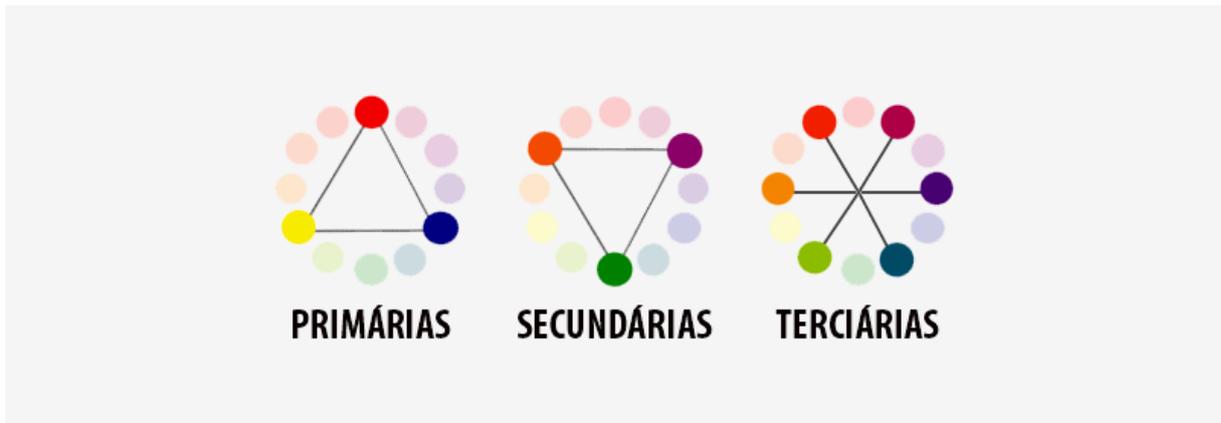
A cor é o primeiro aspecto a ser notado quando visualizamos algo. Segundo Lupton e Phillipis (2008, pág. 71) servem “para diferenciar, conectar, ressaltar e esconder”. Características que são reafirmadas por Ambrose e Harris:

A cor acrescenta dinamismo, atrai a atenção e pode ser utilizada para emocionar o receptor. Ela também pode facilitar a organização dos elementos em uma página, guiando o olho de um item a outro, dividindo elementos em zonas ou agrupando itens semelhantes, codificando certos tipos de informações e auxiliando o receptor a encontrar as informações que ele deseja. (AMBROSE; HARRIS, 2009, pág. 155)

O olho humano pode distinguir mais de 16 milhões de cores (AMBROSE; HARRIS, 2009, pág. 166). Conforme Lupton e Phillipis (2008, pág. 71) “nossa percepção da cor depende não apenas da pigmentação das superfícies em si como também da intensidade e do tipo da luz ambiente. Mais que isso: percebemos uma determinada cor em função das outras em torno dela”.

Além disso, cada pessoa desenvolve associações com determinadas cores, o que é denominado de simbolismo das cores. Cada reação à determinada cor resultará de associações culturais, sociais, idade, tendências, preferencias pessoais, dentre outras (AMBROSE; HARRIS, 2009, pág. 166). Desta forma, podemos concordar com Lupton e Phillipis (2008, pág, 71) quando afirmam que “a cor existe, literalmente, no olho do observador”.

Figura 6: Representação das cores primárias, secundárias e terciárias



. Fonte: <http://www.manualdoartista.com.br/>

1.1.7. Textura

Para Lupton e Phillipis (2008, p. 53) “as texturas têm uma capacidade genuína, visceral e absolutamente sedutora de nos atrair e nos capturar”. Segundo Wong (1998, p. 119), “a textura se refere às características da superfície de um formato”, cada superfície tem características únicas, podendo ser relatadas como lisa ou áspera, fosca ou brilhosa, simples ou decorada, entre outros.

Wong, Dondis e Lupton são unânimes ao afirmarem que a textura é classificada em duas categorias: textura visual e textura tátil; podendo ainda, ser uma combinação de ambas as texturas. Dondis (2003, p. 70) enfoca que “o julgamento do olho costuma ser confirmado pela mão através da objetividade do tato”.

Segundo Lupton e Phillipis (2008, p. 53) “as texturas dos elementos de design correspondem igualmente à sua função visual”.

Em design, a textura é tanto concreta como virtual. As texturas incluem tanto a superfície efetivamente empregada na feitura de uma peça impressa ou de um objeto palpável quanto a aparência ótica desta superfície. O papel pode ser áspero ou liso, o tecido pode ser grosso ou fino, o material da embalagem pode ser brilhante ou fosco. Texturas palpáveis afetam a maneira como uma peça é sentida pela mão, mas também afetam sua aparência. Uma superfície lisa ou brilhante, por exemplo, reflete a luz de modo diferente de uma outra, porosa ou fosca. Muitas das texturas que os designers manipulam não são de maneira alguma experimentáveis fisicamente pelo observador, pois só existem como efeito ótico, como

representação. A textura acrescenta detalhes a uma imagem, proporcionando mais qualidade à superfície como um todo e recompensando o olhar daquele que a observa. (LUPTON E PHILLIPIS, 2008, p. 53)

Figura 7: Representação de textura.

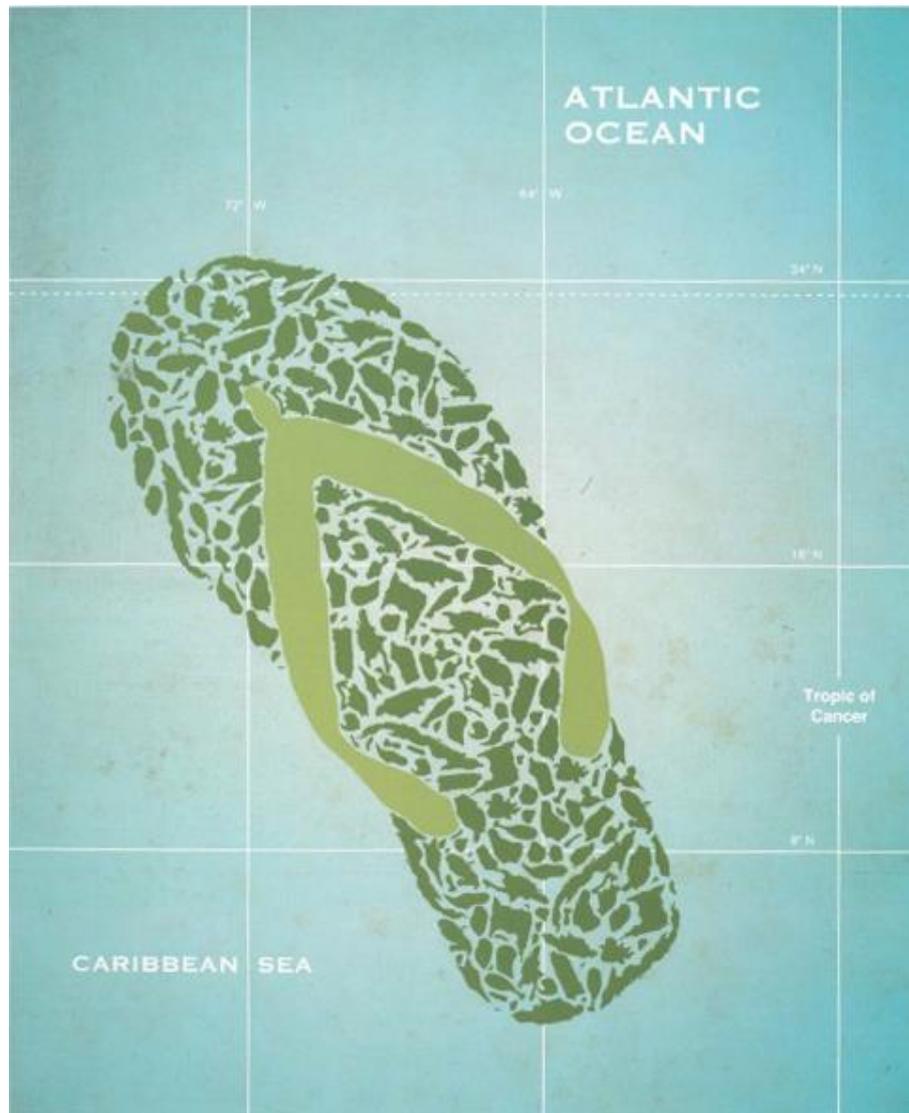


Fonte: Arquivo pessoal, 2015.

1.1.8. Escala

A escala estabelece uma proporção entre os elementos em relação a outros, podendo ser grande ou pequeno, largo ou estreito, pesado ou leve, claro ou escuro, etc (GOMES, 2008), dependendo do contexto a que se encontra. Ela pode ser considerada como subjetiva ou objetiva, de acordo com Lupton e Phillipis (2008, p. 41); “em termos objetivos, ela se refere às dimensões exatas de um objeto físico ou à correlação exata entre uma representação e a coisa real que ela representa. [...] Subjetivamente, a escala alude à impressão que alguém tem do tamanho do objeto”. Desta forma podemos observar que a escala é imensamente relativa (Figura 8).

Figura 8: Representação de escala



Fonte: Lupton e Phillipis, 2008, p. 40

1.1.9. Movimento

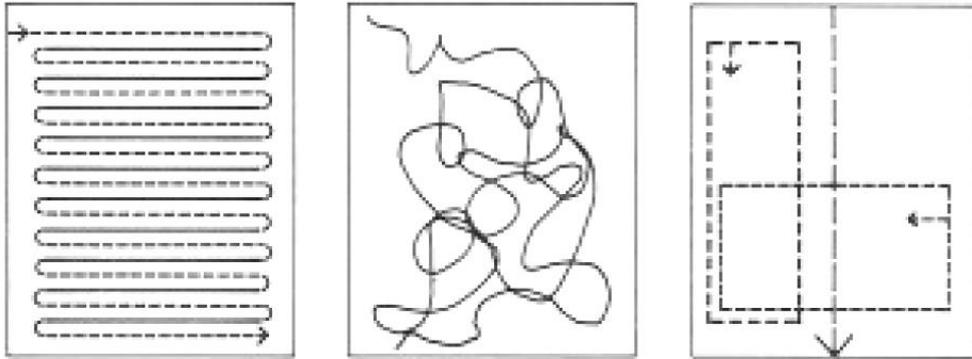
Segundo o dicionário Michaelis o movimento é definido como o:

1 Ato de mover ou de se mover. 2 Mudança de lugar ou de posição; deslocação. 3 Maneira como alguém move o corpo. 4 Ação, animação, variedade. [...]16 *Arquit* Variedade nas linhas de um plano, de elevação e da decoração de um edifício. (MICHAELIS, 2009).

Na comunicação visual o movimento se encontra em sua maioria de maneira implícita, ela deriva da experiência de vida do expectador, mas pode também se

utilizar de técnicas para enganar o olhar, como por exemplo, o uso de luz e sombra, perspectiva, textura e dimensão (DONDIS, 2003).

Figura 9: Exemplos de movimento



Fonte: Dondis, 2003, p. 46

1.2. Fases do desenvolvimento infantil

Para que possa chegar ao objetivo geral desta pesquisa, se faz necessário entender as diversas fases do desenvolvimento infantil, considerando indicações e restrições para cada idade, bem como as características, preferências, necessidades e limitações de cada grupo.

Iremos observar os três primeiros estágios inicialmente propostos por Piaget, de acordo com a visão de Shaffer (2005) e Bee (2003).

Segundo Shaffer (2005, p. 221) descreve, Piaget identificou quatro estágios do desenvolvimento cognitivo, são eles: estágio sensório-motor (vai do nascimento aos 2 anos); estágio pré-operacional (dos 2 aos 7 anos), que subdivide-se em: período pré-conceitual (2 aos 4 anos) e período intuitivo (4 aos 7 anos); estágio das operações concretas (dos 7 aos 11 anos); e o estágio das operações formais (dos 11 anos em diante). Já para Bee (2003, p 196), o estágio sensório-motor, vai do nascimento aos 18 meses; o estágio pré-operacional, dos 18 meses aos 6 anos; o estágio das operações concretas, dos 6 aos 12 anos, e o estágio das operações formais, dos 12 anos em diante. Nesta pesquisa seguiremos a linha cronológica apontada por Shaffer (2005, p. 221).

Em cada estágio as crianças desenvolvem e crescem novas ações e atividades que se tornam responsáveis pelo surgimento e maturação de outras em sequencia. Desta forma, podemos observar que cada fase é de suma importância para o desenvolvimento pleno da criança.

1.2.1. Estágio sensório-motor

É no primeiro estágio do desenvolvimento cognitivo, o sensório-motor (do nascimento aos dois anos), que “as crianças coordenam as informações sensoriais que recebem com suas habilidades motoras, formando esquemas comportamentais que lhes permitem ‘agir sobre’ e ‘conhecer’ seu ambiente” (SHAFFER, 2005, p. 221). Bee aponta que “as capacidades sensoriais mais básicas estão presentes desde o nascimento, pelo menos de forma rudimentar, ou se desenvolvem logo depois [...] com rapidez nos primeiros meses” (BEE, 2003, p. 189). Ainda segundo Shaffer (2005, p. 222), é tão radical o desenvolvimento cognitivo da criança nesta fase, que Piaget dividiu este período em seis subestágios, “que descrevem a transição gradual

da criança de um ser reflexivo para um ser refletivo”, para ele os três importantes aspectos desta divisão são: as habilidades para resolução de problemas, a imitação e o crescimento do conceito de objeto.

Tabela 1. Tabela que aborda os subestágios do estágio sensório-motor.

Subestágio	Idade	Classificação de Piaget	Características
1	0-1 mês	Reflexos	Prática de esquemas ou reflexos inatos como sugar ou olhar. Nenhuma imitação; nenhuma capacidade de integrar informações de diferentes sentidos.
2	1-4 meses	Reações circulares primárias	Acomodação de esquemas básicos, conforme o bebê os pratica interminavelmente – agarrar, olhar, sugar. Um início de coordenação de esquemas de diferentes sentidos, como olhar na direção de um som; o bebê ainda não vincula as ações do seu corpo a algum resultado real fora dele.
3	4-8 meses	Reações circulares secundárias	O bebê torna-se muito mais consciente dos eventos fora do seu corpo e tenta fazer com que aconteçam novamente, em uma espécie de aprendizagem por tentativa e erro. Pode haver imitação, mas só de esquemas que já fazem parte do repertório do bebê. Há um início de entendimento do “conceito de objeto”.
4	8-12 meses	Coordenação de esquemas secundários	Comportamento intencional de coordenar meios e fins claramente evidente. O bebê não só busca aquilo o que quer, como também combina dois esquemas para conseguir isso, como empurrar uma almofada para o lado para pegar um brinquedo. Ocorre a imitação de comportamentos novos, assim como a transferência de informações de um sentido para o outro (transferência modal cruzada).
5	12-18 meses	Reações circulares terciárias	Começa a “experimentação”, no sentido que o bebê tenta novas maneiras de brincar com os objetos ou de manipulá-los. Há a exploração por tentativa e erro, a qual está muito ativa, muito intencional.
6	18-24 meses	Início do pensamento representacional	Desenvolvimento do uso de símbolos para representar objetos ou eventos. A criança compreende que o símbolo está separado do objeto. Aqui começa a imitação diferida.

De acordo com os dados apontados pela tabela, vemos que no primeiro mês de vida (Reflexos), as ações do bebê são limitadas aos reflexos inatos, como por exemplo, o ato de sugar o seio materno. Essas ações dão início ao crescimento cognitivo.

Já do primeiro ao quarto mês (Reações Circulares Primárias) a criança é conduzida pelas informações que recebe através do olhar, sugar, agarrar e escutar, como por exemplo, chupar os dedos, e ao perceber que isso é satisfatório, tais ações são dignas de serem reproduzidas.

Indo do quarto ao oitavo mês (Reações Circulares Secundárias) as crianças descobrem que podem realizar ações interessantes não só com o próprio corpo, mas também com objetos, e mais uma vez por ser algo prazeroso, é digno de repetição.

É a partir do oitavo mês, indo até os 12 meses (Coordenação de Esquemas Secundários) que a criança começa a coordenar ações intencionalmente, para que possa alcançar objetivos simples.

Entre os doze e dezoito meses (Reações Circulares Terciárias) a criança passa para a fase da experimentação, onde a curiosidade é um dos principais motivadores, para que possam aprender sobre como as coisas funcionam. Assim, é através da tentativa e do erro que elas inventam novos métodos de soluções para problemas, gerando resultados interessantes.

Por fim, é dos dezoito aos vinte e quatro meses (Início do Pensamento Representacional) que a criança começa a internalizar os esquemas comportamentais, e a partir deles construir símbolos, e/ou imagens, que poderão ser utilizados futuramente para guiar sua conduta.

1.2.2. Estágio pré-operacional

O segundo estágio do desenvolvimento infantil é o pré-operacional, que vai dos dois aos sete anos de idade. É nessa fase que a criança tem um aumento considerável dos símbolos mentais, que são vistos em vários aspectos do seu comportamento. Shaffer (2005, p. 228) aponta que “a evidencia mais óbvia do uso simbólico, segundo Piaget, é a linguagem”. Podemos citar também a imitação diferida, jogos simbólicos (o faz-de-conta) e imagens mentais, como exemplos de uso simbólico pelas crianças durante esta fase (SHAFFER, 2005).

Outro ponto bastante abordado é o egocentrismo. Para Piaget, a forma como as crianças que estão nessa fase “vêm as coisas torna quase impossível para elas diferenciarem aparências enganosas da realidade” (SHAFFER, 2005, p. 232). Bee (2003, p. 203) discorda parcialmente desta afirmação ao dizer que a criança “apenas pensa (supõe) que todos vêm o mundo como ela vê”. Ela complementa a sua posição ao apontar que “crianças de apenas dois ou três anos possuem, pelo menos, *alguma* capacidade de compreender que os outros vêm ou experienciam o mundo de maneira diferente da sua. [...] Essa compreensão, com certeza, ainda não é perfeita nessa faixa etária”, desenvolvendo-se melhor a partir dos quatro anos de idade (BEE, 2003, p. 204).

Esta fase foi fracionada por Piaget em dois sub-estágios, são eles: o período pré-conceitual (dos dois aos quatro anos) e o período intuitivo (dos quatro aos sete anos) (SHAFFER, 2005).

O período pré-conceitual é denominado de tal forma porque Piaget “acreditava que as idéias, conceitos e processos cognitivos” das crianças entre os dois e quatro anos, eram “bastante primitivos para os padrões de um adulto” (SHAFFER, 2005, p. 232).

Este período é marcado pelo surgimento da função simbólica, definido por Shaffer (2005, p. 229) como “a habilidade de fazer algo, como uma palavra ou objeto, significar ou representar alguma coisa”. É nessa fase que as crianças utilizam palavras e imagens para retratar suas experiências, mostrando-se capazes de reestruturar o passado, pensando ou comparando, objetos que não se fazem mais presentes (SHAFFER, 2005).

Outra característica marcante deste período é o jogo simbólico, o faz-de-conta, onde as crianças constantemente imaginam serem outras pessoas, e complementam este jogo ao fazer uso de objetos como suporte para simbolizar outros objetos pertinentes ao episódio em questão (SHAFFER, 2005). Piaget assentia que tais ações eram saudáveis para as crianças, pensamento este que é mantido por diversos pesquisadores atuais (GLEASON ET AL., 2000 apud SHAFFER, 2005).

O período intuitivo é uma extensão do período pré-conceitual. Segundo Shaffer ele é denominado de tal forma, pois:

O pensamento intuitivo é um pouco mais que uma extensão do pensamento pré-conceitual, embora as crianças sejam menos egocêntricas e muito mais proficientes na classificação de objetos com base nos atributos perceptuais compartilhados como tamanho, forma e cor. O pensamento da criança é denominado 'intuitivo' porque o seu entendimento sobre objetos e eventos ainda está [...] centrado, em sua característica perceptual mais saliente – o modo como as coisas parecem ser - em lugar de um processo de pensamento lógico e racional (SHAFFER, 2005, p. 233).

Bee indica que é durante esta fase que a criança insere uma série de esquemas, denominados por Piaget como operações, “que são ações mentais muito mais abstratas e gerais, como a adição e subtração” (BEE, 2003, p.196).

Outro ponto bastante abordado durante o estágio pré-operacional é o ato de brincar. Segundo Bee “esta não é uma atividade trivial ou vazia, é disso que parece depender grande parte do desenvolvimento cognitivo” (2003, p. 202). Conforme Shaffer (2005, p. 231) explica, “a brincadeira provê um contexto para o uso da linguagem para a comunicação e o uso da mente para a fantasia, planejamento de estratégias e resolução de problemas”. E ainda, o ato de brincar, ao permitir às crianças expressarem seus sentimentos, estimula o desenvolvimento emocional (FEIN, 1986 apud SHAFFER, 2005). Desta forma, pode-se concluir que a brincadeira é um ponto importante para o desenvolvimento infantil, contribuindo para a construção social, emocional e intelectual do indivíduo.

1.2.3. Estágio operacional-concreto

É no período operacional-concreto, que vai dos sete aos onze anos de idade, que acontece uma grande transição nas habilidades das crianças, onde as mesmas descobrem ou desenvolvem uma sucessão de técnicas para examinar o mundo ao seu redor e então interagir com ele. Tal transição é baseada nas pequenas mudanças que ocorrem no período anterior a este, o período pré-operacional (BEE, 2003, p. 209).

Nesta fase da vida as crianças começam a esquematizar internamente uma série de habilidades (operações), indo das mais simples, como por exemplo, adição, subtração, divisão e multiplicação, até as mais avançadas, como a lógica indutiva, onde o indivíduo “consegue ir da sua própria experiência para um princípio geral”

(BEE, 2003, p. 209). Segundo Bee (2003, p. 209) menciona tais “operações são importantes blocos construtores de um pensamento lógico, proporcionando regras internas sobre objetos e suas relações”, sendo assim as crianças “progridem muito além do pensamento estático e centrado do estágio pré-operacional” (SHAFFER, 2005, p. 237).

Outro ponto importante deste estágio é o declínio do egocentrismo. As conclusões passam a serem baseadas na lógica, as crianças não se deixam mais enganar pelas aparências, e sim no modo como as coisas devem realmente ser (SHAFFER, 2005).

Segundo Piaget, as habilidades operacionais se desenvolvem de forma gradual e seguindo uma sequência. Já as habilidades simples inicialmente são consolidadas, combinadas e então reorganizadas em esqueletos mentais de maior dificuldade e complexidade (SHAFFER, 2005). Bee complementa ao enunciar que:

[...] não é que a criança mude de modo sistemático de um nível de estratégia para o próximo, mas que em qualquer momento dado, ela pode dispor de uma grande variedade de estratégias e empregar todas em diferentes problemas. [...] à medida que as novas estratégias se estabelecem com mais firmeza e são denominadas com mais segurança, as estratégias menos eficientes ou efetivas são abandonadas (BEE, 2003, p. 215 e 2016).

1.3. A brincadeira e a criança

A brincadeira é uma atividade que as crianças fazem por prazer e para se divertirem, seja sozinhas ou acompanhadas. E por mais que a diversão seja o principal intuito da brincadeira, esta atividade não é banal ou vazia, pois se acredita que é dela que depende uma boa parte do desenvolvimento cognitivo. Piaget

acreditava que o brincar demonstrava um pouco da emergência dos esquemas cognitivos da criança em ação enquanto permitia aos jovens jogadores a prática e o fortalecimento de qualquer competência que eles possuíssem. (SHAFFER, 2005, p. 231).

Como já vimos, o jogo sensório-motor tem início na primeira fase do desenvolvimento infantil, nela os bebês passam do brincar com o próprio corpo, para a manipulação de objetos externos e logo depois para jogos funcionais, tudo isso dentro dos primeiros 12 meses de vida (SHAFFER, 2005). Entre os 11 e 13 meses, acontece a transição dos jogos funcionais para os jogos simbólicos (faz-de-conta), sendo este um dos mais importantes. Na fase seguinte, que se passa entre os 18 e 24 meses, “os bebês evoluem ao ponto de que farão de conta diversos atos em uma sequência significativa” (SHAFFER, 2005, p. 231), é a partir deste momento que se tornam aptos a coordenar suas atuações com as de um companheiro de brincadeira. Kudo et al (1994) definiu alguns brinquedos e brincadeiras que são mais indicados para esta fase, por serem compreendidos pelos bebês (tabela 02), confirmando o que Shaffer (2005) propõe.

Tabela 2. Indicações de brinquedos e brincadeiras para o estágio sensório-motor

0 a 4 meses	4 a 8 meses	8 a 12 meses
<ul style="list-style-type: none"> • Face humana • Móvil 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 • Móvil que ao ser tocado produza ação • Bola transparente com água e pequenos objetos dentro • Objetos para criança pegar e levar a boca • Objetos que possam ser 	<ul style="list-style-type: none"> • Móvil que ao ser tocado produz ação • Brinquedos aquáticos • Cubos de espuma ou papelão revestidos com figuras • Caixas de sapato com tampas • Objetos ocultos que possam ser encaixados uns nos outros • Bola de tecido • Bexiga: ver o adulto encher e esvaziar lenta e rapidamente

	<ul style="list-style-type: none"> • 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"> • 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 • Tambor • 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 60 cm) • 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 • Livro 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-cabeças, encaixe de figuras inteiras

Fonte: KUDO ET AL, 1994, p. 250

Durante o estágio pré-operacional vemos o quanto o jogo simbólico progride. A partir dos dois anos de idade, as crianças passam a utilizar um objeto para simbolizar outro (tabela 3), e fazem uso da linguagem de forma inventiva, criando mundos ricos em fantasia.

Tabela 3. Indicações de brinquedos e brincadeiras para o estágio pré-operacional no período pré-conceitual

Atividades ao ar livre	Atividades expressivas/manuais	Faz-de-conta
<ul style="list-style-type: none"> • Balanço e gangorras com auxílio • Jogo de praia: balde, peneira, pá • Boliche • Canudo para bolha de sabão • Velocípede 	<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 de dedo
Livros e música	Jogos que desenvolvem a destreza manual	Jogos perceptivos
<ul style="list-style-type: none"> • Livros de tecidos com figuras de objetos conhecidos da criança, histórias simples ou com 	<ul style="list-style-type: none"> • Blocos grandes de construção • Encaixe de atarraxar, com rosca manual grande 	<ul style="list-style-type: none"> • Encaixe de figura inteira ou dividida em poucas partes • Jogos com peças que se encaixam umas nas outras

<ul style="list-style-type: none"> repetição Reco-reco, apito, corneta, campainha 	<ul style="list-style-type: none"> Bate-pinos Blocos grandes, com orifícios para costurar: barbante e agulha grossos 	<ul style="list-style-type: none"> Encaixes classificados de acordo com uma única variável: cor, tamanho, forma Jogos que iniciem noções numéricas Dominós de figuras, cores
---	--	---

Fonte: KUDO ET AL, 1994, p. 251

E cada vez mais a brincadeira do faz-de-conta se torna social e complexa (SHAFFER, 2005, p. 231). “A criança combina sua gradual capacidade para o jogo social e sua capacidade para entender o faz-de-conta para coordená-los no planejamento de suas brincadeiras” (SHAFFER, 2005, p. 231), elas passam a propor roteiros, nomear e designar papeis e até mesmo parar a brincadeira para alterar o roteiro, caso achem necessário (HOWES E MATHESON, 1992 apud SHAFFER, 2005, p. 231). Podemos ver na tabela 4, as indicações propostas por Kudo et al (1994) para o o estágio pré-operacional no período intuitivo.

Tabela 4. Indicações de brinquedos e brincadeiras para o estágio pré-operacional no período intuitivo.

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 Carrinho 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 pinceis 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 Equipamento para médico e enfermeiro Bonecos que possibilitem trocas de roupa Fantasia e baú para guardá-las
Livros e música	Jogos que desenvolvem a destreza manual	Jogos perceptivos
<ul style="list-style-type: none"> Livros de história com figuras grandes Xilofone, piano e sanfonas pequenas 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 	<ul style="list-style-type: none"> Quebra-cabeças <ul style="list-style-type: none"> - Varias peças únicas inteiras - Figuras com detalhes e divididas em peças grandes - Figuras de corpo humano: partes ou total

	desmontáveis <ul style="list-style-type: none"> • Jogos de montar com pinos • Jogos de enfiar contas, bordados de alinhavo 	<ul style="list-style-type: none"> • Relógios e calendários • Blocos lógicos/jogos com sequências lógicas • Jogo simples de memória • Jogos com letras/sequência numérica • Jogos que relacionem números e quantidades • Loto com figuras • Jogo de sorte, com dados e sequência numérica (ludo, banco imobiliário)
--	--	--

Fonte: Kudo Et Al, 1994, p. 251

Na tabela 5 veremos indicações de brinquedos e brincadeiras associado as necessidades, afinidades e descobertas da criança no período intuitivo. Ao analisar cada uma das tabelas propostas por Kudo et al (1994), podemos ver o progresso que a criança tem no seu desenvolvimento cognitivo, ao observar a evolução das brincadeiras, desde o nascimento até os 11 anos de idade.

Tabela 5. Indicações de brinquedos e brincadeiras para o período intuitivo.

Atividades ao ar livre	Atividades expressivas/manuais	Faz-de-conta
<ul style="list-style-type: none"> • Peteca • Bicicleta • Instrumentos 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 pinceis finos 	<ul style="list-style-type: none"> • Teatro de bonecos • Dramatização
Livros e música	Jogos perceptivos	
<ul style="list-style-type: none"> • Livro de contos juvenis • Aula para tocar instrumentos 	<ul style="list-style-type: none"> • Encaixes classificados de acordo com uma ou mais variáveis: cor, tamanho, forma • Quebra-cabeças com peças menores 	<ul style="list-style-type: none"> • Dominó com associação de ideias • Jogo-da-velha • Jogos com associação de cartas, selos e figurinhas
Jogos que desenvolvem a destreza manual		

<ul style="list-style-type: none"> • Passar corda, dar nó e laço • Jogos competitivos que necessitam coordenação motora fina (pega-varetas, jogo de pedrinhas) • Jogo de botão • Sinuca/pebolim • Minitear 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogos com letras, sílabas e palavras • Bingo de números e letras • Jogos competitivos que envolvam raciocínio/baralho • Jogos de sequência lógica complexa 	<ul style="list-style-type: none"> • Jogos de tabuleiros • Batalha naval/caça a tesouro • Montagem de sistemas eletrônicos simples • Brinquedos e experiências químicas
---	---	---

Fonte: KUDO ET AL, 1994, p. 251

É pertinente pontuar que hoje em dia a realidade é bastante diferente da vivida na década de 1990, quando esse estudo de brinquedos e brincadeiras foi realizado por Kudo et al (1994). Atualmente com o crescente uso da tecnologia, crianças passaram a brincar com jogos e brinquedos eletrônicos, muitos deles trazendo brincadeiras dinâmicas, outras trazem brincadeiras excludentes, como é o caso de jogos individuais em celulares, tabletes ou computadores, onde a criança não tem interação com outras pessoas. Mesmo com toda essa tecnologia ao nosso redor, os brinquedos e brincadeiras propostos por Kudo et al (1994) continuam sendo indicados por serem baseados no crescimento cognitivo, e podem ser usados como suporte para adequação de outras brincadeiras.

Podemos ver que “a brincadeira fornece um contexto para o uso da linguagem para a comunicação e o uso da mente para a fantasia, planejamento de estratégias e resolução de problemas”, promove o desenvolvimento social e também fomenta o desenvolvimento emocional (SHAFFER, 2005, p. 231).

Desta forma, vemos que a brincadeira é algo muito importante para o desenvolvimento infantil, onde ao brincar as crianças além de se divertirem, melhoram suas habilidades e as dos colegas envolvidos, contribuindo uns com os outros no desenvolvimento intelectual, emocional, social e cognitivo.

1.4. Representações gráficas de gênero infantil

Segundo Bezerra (2014, p. 31), “durante a concepção de produtos de design, a premissa básica para a sua aceitação por parte dos usuários reside na preocupação inicial de aplicar ao projeto características inerentes ao universo do público ao qual se destina”.

Ao tratarmos do público infantil, vemos uma série de obstáculos envolvendo o desenvolvimento de representações gráficas destinadas a esse público. Seja devido à dificuldade no acesso de informações e estudos relacionados ao público infantil, onde o tema é abordado em pouquíssimos títulos, como a ampla variedade de fatores relacionados à idade, gênero e a cultura a qual a criança está inserida. Desta forma, neste trabalho, serão feitas adaptações, fazendo uso de conteúdo de áreas relacionadas, como por exemplo, o livro infantil, para então criar uma base capaz de ser aplicada na análise proposta para este estudo.

Dentre os vários elementos que compõem a representação visual destinada as crianças, geralmente é feita a junção de vários elementos a fim de garantir a compreensão e assimilação de tal representação pelo público infantil (BEZERRA, 2014) Segundo Lins (2003, p. 48). “gravura, monotipia, pastel, carimbo a óleo, colagem, [...] massa de modelar, softwares gráficos. [...] Qualquer técnica é permitida, contanto que esteja conceitualmente embasada”. Vemos em vários produtos destinados as crianças personagens infantis e ilustrações desta natureza, decerto por estar relacionado com o imaginário infantil. Para Montigneaux (2003, p. 104) “os personagens imaginários são uma parte absorvente do universo da criança. Tem origens por domínios extremamente diversos”. Vemos então “a importância que um personagem tem enquanto elemento transmissor de informações para o público infantil” (BEZERRA, 2014, p. 32).

Algumas características inseridas nos personagens são responsáveis por causar recusa ou interação por parte das crianças.

O personagem é visto e apreciado pela criança por meio de várias dimensões:

- O personagem é engraçado, simpático (com efeito, é associado, muitas vezes, aos jogos e às brincadeiras) A dimensão lúdica é a mais importante;

- O personagem acompanha a criança durante todo o dia. É uma companhia fiel;
- O personagem representa um universo imaginário. Ele traz para a criança uma dimensão mágica através de seus poderes ou suas capacidades físicas ou intelectuais excepcionais que permitem à criança a fuga do seu cotidiano (MONTIGNEAUX, 2003, p. 105).

Além de a criança ter afinidade com o personagem de acordo com suas características, o personagem serve de modelo inspiracional, ajudando a criança em seu desenvolvimento, podendo até propor um modelo comportamental ao qual a criança se identifica (MONTIGNEAUX, 2003). Lins (2003, p. 47) aponta que ilustrações, feitas nas mais variadas e criativas formas, “incentivam o espírito criativo da criança na busca de soluções alternativas e no relacionamento com a diversidade”. De acordo com o que foi apresentado, vemos o quão importante um personagem pode ser para o público infantil enquanto elemento gráfico transmissor de conhecimento.

Com todas as mudanças que constantemente ocorrem no mundo, a criança da atualidade passar a ver e pensar de forma diferente do que as crianças de algumas décadas atrás. “Da mesma forma, a ilustração extremamente literal ou puramente ornamental e decorativa não representa mais a diversidade, a pluralidade e a riqueza de informações visuais a que as crianças de hoje tem acesso” (LINS, 2003, p. 36). É necessária então a busca constante pela qualidade e adequação nas representações gráficas infantis.

A tabela (tabela 6) a seguir mostra algumas recomendações para o desenvolvimento de livros infantis com atribuições de acordo com a faixa etária. Servindo como base também para o desenvolvimento de representações gráficas infantis.

Tabela 6. Atribuições e características por idades e compreensões das crianças.

Até os três anos	Recomenda-se utilizar livros com gravuras de bichinhos, brinquedos e animais com características humanas.
Entre três e seis anos	Opte por histórias com muita fantasia. Com fatos inesperados e repetitivos (exemplo: aqueles que têm como recurso o lenga-lengas) e cujos personagens são crianças ou animais.
Sete anos	São indicados os contos de fadas e histórias sobre o ambiente onde estão inseridas. Fábulas também podem ser contadas a partir dessa idade.
Oito anos	A dica é optar por histórias que utilizam a fantasia de forma mais elaborada. Histórias vinculadas à realidade.

Nove anos	São indicadas as aventuras em ambientes longínquos ou histórias que se passem em outros planetas. As crianças também vão gostar de aventuras e narrativas de viagens.
Dez a doze anos	Utilize narrativas de viagens, explorações, invenções e mitos.

FONTE: Quadro extraído do Especial Literatura da Revista Continente. (Romani D., 2010, p. 24)

Faz-se relevante citar que é primordial observar, o que é recebido e como é interpretado pela criança em cada estágio do desenvolvimento cognitivo. Uma vez de posse de tais conhecimentos, é possível criar projetos eficazes para cada público-alvo. Como já citado, para este trabalho foi utilizado o estágio pré-operacional, e para tal, foram observados com afincos os dados referentes a esta fase.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGIA GERAL

2.1. Metodologia Científica

2.1.1. Tipo de pesquisa

Esta pesquisa usará os seguintes tipos de pesquisa:

- Quanto o campo de atuação básico: Pesquisa básica (teórico)
Segundo Gerhardt e Silveira (2009, p. 34) a pesquisa básica “objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais”. A natureza desta pesquisa é constituir novos conhecimentos com relação ao objeto de estudo, contribuindo com área acadêmica.
- Quanto aos objetivos: Pesquisa descritiva
É partindo do princípio de que os fatos serão analisados, interpretados e classificados, tal como são vistos, sem interferência ou manipulação do pesquisador, que esta pesquisa se caracteriza (BASTOS, 2009).
- Quanto aos setores de conhecimentos envolvidos: Pesquisa interdisciplinar
Segundo Vieira e Zouain (2005, p. 78) “a premissa subjacente para a prática de pesquisa interdisciplinar é que outra ‘disciplina’ pode colaborar para o entendimento de um objeto que não seria possível por meio de uma só disciplina”. Nesta pesquisa, ao estudar as roupas da grife AB&C Kids, se faz necessário compreender não somente sobre os elementos da comunicação visual, mas também se faz necessário estudar as fases do desenvolvimento infantil, para que se possa chegar a resultados satisfatórios.
- Quanto ao foco de interesse: Pesquisa Qualitativa
Na pesquisa qualitativa não se utiliza de métodos e técnicas estáticas para averiguação dos dados a serem coletados, mas sim, através da análise e interpretação dos dados (BASTOS, 2009 / MARCONI; LAKATOS, 2004).

- Quanto o grau de generalização dos resultados: Estudo de caso
Segundo Marconi e Lakatos (2004), no estudo de caso é feito um levantamento profundo do que se deseja estudar, não podendo este estudo ser generalizado. Deve-se reunir o maior número de informações possíveis, descrevendo a complexidade do fato observado, de forma ampla e real. Nesta pesquisa será estudado unicamente as formas gráficas contidas nas roupas da grife AB&C Kids, enquadrando-a desta forma como estudo de caso.

2.1.2. Método de abordagem

O método de abordagem utilizado nesta pesquisa será o indutivo. Segundo Marconi e Lakatos:

Indução é um processo mental por intermédio do qual, partindo de dados particulares, suficientemente constatados, infere-se uma verdade geral ou universal, não contida nas partes examinadas. Portanto, o objetivo dos argumentos é levar a conclusões cujo conteúdo é muito mais amplo do que o das premissas nas quais se basearam (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 53).

Desta forma, será por intermédio das premissas indutivas dos elementos gráficos observados que se chegará ao objetivo geral desta pesquisa. Pois, segundo Marconi e Lakatos (2004), ao observamos certos fatos e fenômenos, e posteriormente, agrupar os fatos e fenômenos da mesma natureza, segundo a relação que há entre eles; chegaremos a uma categorização, ampliando assim o alcance dos conhecimentos.

2.1.3. Métodos de procedimentos

O método de procedimento utilizado nesta pesquisa será:

- Método comparativo
Conforme Marconi e Lakatos (2004) afirmam, o método comparativo reconhece que o estudo das diferenças e semelhanças contribui para um melhor entendimento do fato estudado. Permitindo averiguar dados concretos, deduzindo deles elementos constantes, abstratos e gerais. Desta forma, esta

pesquisa utilizará do método comparativo para que possa através da análise dos elementos gráficos presentes nas roupas da grife AB&C Kids, verificar e discutir as particularidades, semelhanças e divergências dos mesmos, contribuindo para o objetivo geral desta pesquisa.

2.1.4. Técnicas de pesquisa

As técnicas de pesquisa que serão utilizadas subdividem-se em dois grupos: documentação indireta e documentação direta. Na primeira, temos a pesquisa bibliográfica e documental; já na segunda, temos a análise de conteúdo e a observação sistemática.

Na pesquisa bibliográfica serão coletados dados e informações de fontes secundárias e na pesquisa documental serão coletados dados de fontes primárias que serão utilizadas no desenvolvimento do trabalho.

A análise de conteúdo segundo Marconi e Lakatos (2011), é uma técnica de descrição objetiva e sistemática do conteúdo do material. A observação “não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar” (MARCONI; LAKATOS, 2011, p. 277). Tal exame será feito de forma sistemática, ou seja, será realizada de forma planejada e estruturada, onde se terá um controle prévio sobre o que será examinado (MARCONI; LAKATOS, 2011). Em ambas as técnicas, o objeto examinado serão os elementos gráficos presentes nas roupas da grife AB&C Kids.

2.1.5. Amostragem

A amostragem definida para esta pesquisa foi:

Não probabilística por tipo: cinco roupas femininas e cinco masculinas da coleção *Play Nature* 2017 da grife AB&C Kids para crianças de dois a sete anos de idade.

A grife AB&C Kids é uma das poucas empresas do segmento infantil na região que trabalha com a criação de coleções semestrais e que pensa no desenvolvimento infantil ao produzir suas peças e devido a este fato foi escolhida para esta pesquisa.

A coleção eleita para a análise foi a atual coleção da marca no mercado, intitulada *Play Nature*. Esta coleção foi determinada devido à dificuldade de conseguir peças de coleções passadas no mercado.

A faixa etária foi definida de acordo com as características enfatizadas na pesquisa, levando em consideração as fases do desenvolvimento cognitivo de tal forma, foi determinado que as peças analisadas deveriam ser produzidas para crianças de dois a sete anos, enquadrando-as no estágio pré-operacional.

Para manter uma linearidade, a pesquisa irá focar somente na parte superior das roupas. Mantendo assim o foco nos elementos visuais apresentados em blusas, camisas e regatas.

O quantitativo de peças definido se baseou em analisar 50% das peças produzidas na coleção para cada gênero e faixa etária. Tal amostragem foi proposta por ser considerado um número relevante de peças, abrangendo assim de forma significativa os gêneros masculino e feminino.

2.2. Estudo de caso – AB&C Kids

A presente pesquisa desenvolveu um estudo de caso sobre a grife AB&C Kids, empresa que vem atuando no segmento infantil há mais de 20 anos de forma conceituada no mercado local. A AB&C Kids tem o intuito de transformar a hora do vestir das crianças em um momento prazeroso, divertido e muito confortável. Para tal, a empresa investe fortemente nos processos produtivos e nos colaboradores, exigindo não somente conceitos técnicos, mão de obra especializada e com ensino superior, mas também a sensibilidade, o amor, a dedicação e a criatividade em todos os estágios de produção e venda dos seus produtos.

A empresa tem sede em Santa Cruz do Capibaribe - PE, contando atualmente com uma média de 50 colaboradores e uma estrutura própria que comporta cerca de 80% de todo o processo produtivo. Ela atua nos segmentos varejista e atacadista, e atualmente dispõe de cinco lojas, três em Santa Cruz do Capibaribe, uma em Toritama e uma loja em Fortaleza - CE.

Figura 10: Vitrine de loja AB&C Kids em Santa Cruz do Capibaribe



Fonte: Arquivo pessoal, 2017.

A coleção escolhida para esta pesquisa foi a *Play Nature*, por ser a atual coleção da marca no mercado. A coleção se baseou na natureza, nas suas texturas e cheiros, que tanto remetem a tudo o que representa a vida e as nossas raízes. A coleção foi criada com elementos capazes de conectar as crianças com a natureza, de forma leve e divertida, fazendo uso de animais, flores, frutos, plantas, entre outros elementos da natureza estampados nas roupas.

2.3. Método de coleta de dados – Ficha de análise

Como mencionado anteriormente, essa pesquisa faz uso da análise de conteúdo e para tal foi utilizada como modelo a ficha de análise (figuras 11, 13, 14 e 16) desenvolvida por Bezerra (2009), acrescida de algumas modificações para melhor catalogação das informações presentes no objeto de estudo.

Para o desenvolvimento da ficha de análise, Bezerra fez uso de

adaptações dos modelos de Rosa (2007), Waechter e 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). (BEZERRA, 2009, p 82)

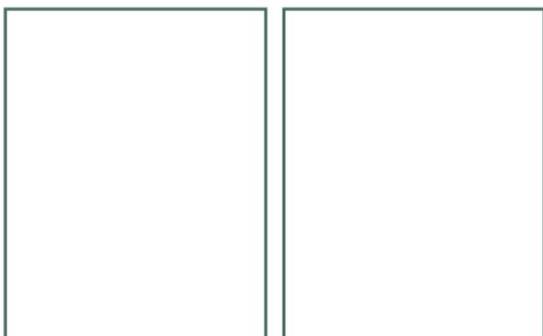
Para a primeira parte da ficha, Informações Gerais (figura 11), Bezerra (2009) empregou dados presentes em uma ficha técnica aplicada ao processo produtivo. Algumas pequenas modificações foram feitas nessa parte da ficha, para que se adequassem melhor ao presente estudo (figura 12).

Figura 11: Modelo de análise

Análise por peça Brincando com a roupa: um estudo sobre a compreensão do uso de elementos lúdicos na moda infantil	Informações gerais 1
<p>1 Aquisição da Peça</p> <p>Aquisição</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Loja <input type="checkbox"/> Malwee <p>Tipo da Peça</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Blusa <input type="checkbox"/> Vestido <input type="checkbox"/> Conjunto <input type="checkbox"/> Bermuda <p>Público-alvo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Meninos <input type="checkbox"/> Meninas <p>Faixa-etária indicada</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1 a 3 anos <input type="checkbox"/> 4 a 6 anos <p>Coleção _____</p> <p>Ano _____</p> <p>Informações gerais _____</p>	<p>Peça detalhe:</p> 

Fonte: Bezerra, 2009, p. 83.

Figura 12: Modelo de ficha de análise adaptada pela autora a partir de Bezerra (2009)

Análise por peça Peça 01	Informações gerais 1
<p>1 Aquisição da peça</p> <p>Tipo da peça</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Conjunto - Blusa e saia <input type="checkbox"/> Conjunto - Blusa e bermuda/short <input type="checkbox"/> Vestido <p>Público-alvo</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <p>Faixa etária indicada</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 1 a 2 anos <input type="checkbox"/> 2 a 7 anos <p>Coleção/ano: _____</p>	<p>Peça/detalhe:</p> 

Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Na segunda parte da análise desenvolvida por Bezerra (2009), Informações da Peça (figura 13), como o próprio nome diz, fez uso de dados relacionados à peça, como por exemplo, códigos, tamanhos, tipos de materias, preço, entre outros. Tal

parte da análise não será utilizada no presente estudo, por não ser relevante ao mesmo.

Figura 13: Modelo de análise

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

Fonte: Bezerra, 2009, p. 84.

A terceira parte da análise, Informações da Ilustração (figura 14), tem como foco a ilustração, fator primordial para este estudo. Desta forma, foi seguido quase o mesmo modelo de análise, com exceção dos elementos sonoro e aromático, que foram excluídos da ficha de análise por não estarem presentes nas roupas analisadas (figura 15).

Figura 14: Modelo de análise

Análise por peça	Brincando com a roupa: um estudo sobre o compreendido do uso de elementos lúdicos na moda infantil	Informações da ilustração	3
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: _____			

Fonte: Bezerra, 2009, p. 83

Figura 15: Modelo de ficha de análise adaptada pela autora a partir de Bezerra (2009)

	Informações da ilustração	2
1 Elemento ilustrativo da peça		
<input type="checkbox"/> Aplicação relevo: _____		
<input type="checkbox"/> Elemento tátil: _____		
<input type="checkbox"/> Elemento visual: _____		
2 Tema da ilustração: _____		
3 Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira		
<input type="checkbox"/> Sim. Qual? _____		
<input type="checkbox"/> Não: _____		

Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Na última parte da ficha, Informações da Cor (Figura 16), Bezerra (2009) abordou aspectos relacionados à cor, tanto na roupa, quanto nos detalhes, como por exemplo, os aviamentos. Nesta parte da ficha de análise (figura 17) também foi seguido o mesmo modelo, com exceção dos 'Elementos com cor – Acessórios', pois as roupas analisadas no presente estudo não acompanham acessórios.

Figura 16: Modelo de análise

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

Fonte: Bezerra, 2009, p. 83

Figura 17: Modelo de ficha de análise adaptada pela autora a partir de Bezerra (2009)

		Informações da cor	3
1) Uso da cor (anverso)			
1	_____	3	_____
2	_____	4	_____
Uso da cor (verso)			
1	_____	3	_____
2	_____	4	_____
2) Elementos com cor			
	<input type="checkbox"/> Tecido: _____		
	<input type="checkbox"/> Aviamentos: _____		
	<input type="checkbox"/> Apêlices: _____		
Informações adicionais: _____			

Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Como exposto, as alterações feitas na ficha de análise que serviu como base para esta pesquisa, servirá para um melhor enquadramento dos dados expostos, averiguando pontos relevantes, apresentando assim um melhor resultado para a presente pesquisa.

3. ANÁLISE E DISCURSÃO DOS RESULTADOS

3.1. Resultados da análise

Durante a análise desenvolvida foram observados os elementos visuais presentes na parte superior das roupas produzidas para crianças com idade entre dois e sete anos pela grife AB&C Kids, como já citado no capítulo três.

As peças foram observadas separadamente com o uso da ficha de análise adaptada para esta pesquisa, tendo como base o modelo desenvolvido por Bezerra (2009). Tal procedimento foi primordial para que pudesse apurar as características específicas dos elementos visuais de cada peça e assim, ao final, chegar a um resultado geral. Para tal, os resultados foram agrupados em dois subgrupos: feminino e masculino, devido à características presentes nas roupas de cada gênero.

Como todas as peças fazem parte da mesma coleção, *Play Nature 2017*, o tema mais abordado nas representações visuais da coleção foi a vida animal e a natureza. Foram representados animais no seu meio ambiente, em família e em situações diversas; plantas compunham o cenário; fazendo com que as crianças tenham um contato maior com o mundo animal e a natureza, através das representações visuais.

3.1.1. Resultado feminino

Ao total foram analisadas cinco peças de roupas femininas, destas, três foi um conjunto composto por blusa e saia, e os outros dois, um conjunto composto por blusa e short.

Quanto aos elementos ilustrativos da peça, podemos ver que o maior uso foi o do elemento visual (figura 18), que está presente em todas as peças analisadas, na forma de ilustração, mostrando assim o quão importante e fundamental ela é para a transmissão da mensagem para o público-alvo.

Figura 18: Utilização de ilustração como elemento visual.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

As aplicações de relevo e de elemento tátil (figura 19) não estiveram tão presentes nas peças quanto o elemento visual. Elas apareceram apenas em duas peças, juntas, complementando um ao outro.

Figura 19: Utilização da orelha como aplicação de relevo, elemento tátil e brinquedo.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

O tema mais abordado foi a fauna e a flora, presente em quase todas as roupas. Em uma delas, esteve presente a cultura japonesa, acompanhada também da flora (figura 20).

Figura 20: Utilização da cultura japonesa e da flora como temas da ilustração.



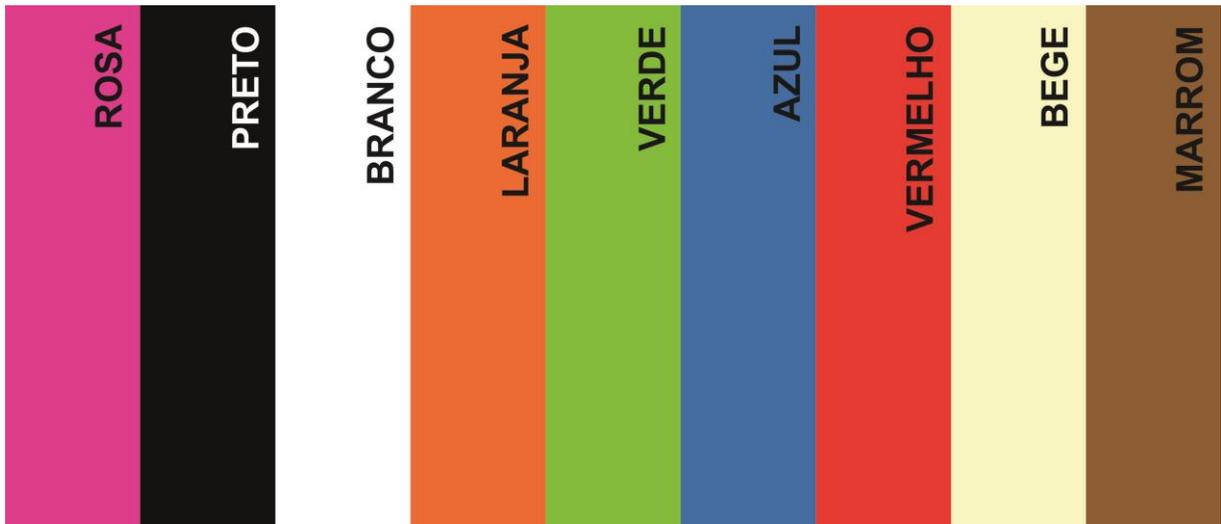
Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Apenas uma peça apresentou semelhança com brinquedo, jogo ou brincadeira (figura 19), ao fazer uso das orelhas do coelho, onde a criança pode dar vida ao animal, brincando, por exemplo, de faz-de-conta.

Quanto ao uso da cor, de forma geral fora analisado não somente as cores aplicadas na estampa, mas também as cores dos tecidos e aviamentos que compunham a peça, visto que em algumas peças, tais elementos fazem parte da estampa. Foram selecionadas as quatro cores que mais sobressaíram ao olhar da pesquisadora. E posteriormente, foram analisados em separado os elementos tecido, aviamentos e apliques.

No anverso das peças foi observado que o rosa foi a cor que mais esteve presente, aparecendo em quatro peças, assim como o preto que foi muito utilizado nos detalhes das ilustrações. O branco e o laranja também tiveram uma participação considerável, ambas as cores apareceram em três peças analisadas. As outras cores que apareceram foram o verde, em duas peças, e o azul, vermelho, bege e marrom, ambas em apenas uma peça (figura 21).

Figura 21: Cores anverso feminino.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

No verso das peças a quantidade de cores fora menor, pois nenhuma das peças selecionadas para o público feminino continha ilustrações ou detalhes, sendo então analisado a cor do tecido e dos aviamentos presentes, como por exemplo, a cor da linha de costura. Mais uma vez o rosa apareceu de maneira significativa, estando presente em quatro peças. Em seguida o branco, aparece em duas peças, e posteriormente o vermelho e o verde, que apareceram ambos em uma peça, cada.

Figura 22: Cores verso feminino.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

As cores dos tecidos, aviamentos e apliques também foram analisadas e catalogadas, afim de termos um panorama das cores mais utilizadas.

Nos tecidos, a cor que mais se sobressaiu fora o rosa, estando presente em três peças, em seguida o branco e o verde.

Figura 23: Cores dos tecidos femininos



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Nos aviamentos, mais uma vez o rosa esteve presente no maior quantitativo de peças, duas peças; o branco, o vermelho e o preto, estiveram presentes em uma peça cada. O uso dos aviamentos decorativos, como o que foi visto em algumas peças, agrega valor a peça. Eles são um detalhe que provavelmente as crianças na faixa etária analisada, irão se deparar e observar.

Figura 24: Cores dos aviamentos femininos



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Os apliques estiveram presentes, no geral, de forma sutil e discreta nas peças analisadas. Nos apliques, o rosa esteve presente em duas peças, enquanto o branco, o verde e o dourado em uma peça cada.

Figura 25: Cores dos apliques femininos



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Em linhas gerais, pudemos observar que o rosa foi a cor mais presente nas peças femininas analisadas, seja no tecido, na ilustração, nos aviamentos ou até mesmo nos apliques. Outra cor que também se fez bastante presente foi o branco, assim como o rosa, ele esteve presente no tecido, na ilustração, nos aviamentos e nos apliques, porém em menor quantidade.

A partir das informações geradas através da análise das cores, podemos observar quais foram as variações cromáticas mais utilizadas e em que parte das roupas elas estavam presentes. Tais resultados contribuem para o uso das cores em aplicações futuras.

3.1.2. Resultado masculino

Foram analisadas também cinco peças masculinas, a fim de observar os elementos visuais que as compunham. A partir dessa análise, podemos traçar um perfil de cores e dos elementos mais utilizados para este público.

Ao contrário das peças femininas, as aplicações de relevo e de elemento tátil estiveram presentes em um quantitativo maior nas peças masculinas. Elas

apareceram tanto complementando um ao outro, como também o elemento tátil figurando sozinho.

O relevo está presente em três das peças analisadas. Ele aparece de forma discreta, como complemento da ilustração e também como parte principal da ilustração na peça (figura 26). A aplicação de relevo além de servir para agregar valor à peça, serve também para passar informação para o público infantil de uma forma diferenciada.

Figura 26: Utilização de aplicação relevo



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

O elemento tátil está presente em quatro peças analisadas. Em sua maioria, apresentou-se vinculado as aplicações de relevo, em apenas uma peça, apresentou-se sozinho (figura 27).

Figura 27: Utilização de elemento tátil



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Os elementos visuais, assim como visto na análise feminina, também apareceram em todas as peças masculinas. Confirmando sua importância na transmissão da mensagem para o público-alvo. Algumas peças vinham acompanhadas de textos que acompanhavam ou complementavam a ilustração, como é o caso da figura 28.

Figura 28: Utilização de ilustração como elemento visual.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Todos os temas das ilustrações utilizadas nas roupas masculinas tiveram ligação com a fauna. Estiveram presentes animais de estimação (domésticos), animais extintos, animais polares e marinhos (figura 29).

Figura 29: Animais marinhos como tema da ilustração



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Nenhuma das peças masculinas mostrou semelhança a algum brinquedo, jogo ou brincadeira.

Também foram catalogadas as cores das peças masculinas. Da mesma maneira que as peças femininas, o uso da cor foi analisado de forma geral e posteriormente, foram analisados em separado os elementos tecido, aviamentos e apliques.

No anverso das peças foi observado que o azul foi a cor que mais esteve presente, aparecendo em quatro peças. O branco e o preto apareceram em três peças analisadas cada. O vermelho e o marrom apareceram em duas peças. O vermelho se fez presente nos detalhes das peças. Apareceram também o verde, o laranja, o amarelo, o bege e o cinza, ambas em apenas uma peça (figura 30).

Figura 30: Cores anverso masculino



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

No verso das peças o azul foi o único que se fez presente em mais de uma peça, estando presente em quatro peças no total. Já o branco, o amarelo, o cinza e o vermelho apareceram em apenas uma peça cada (figura 31). A menor quantidade de variação de cores se dá devido ao verso das peças analisadas serem compostas apenas do tecido e de aviamentos decorativos, como por exemplo, a linha.

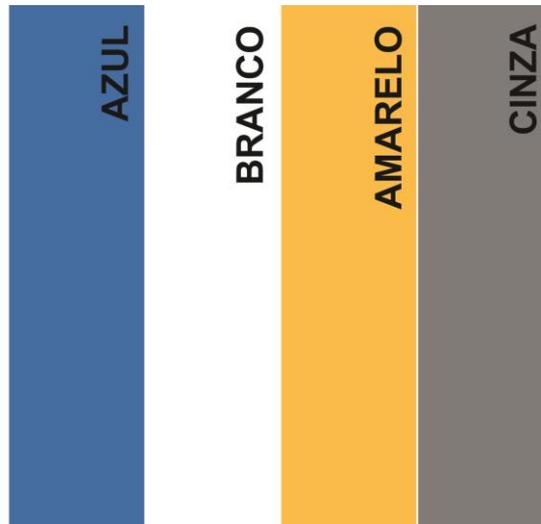
Figura 31: Cores verso masculino.



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Nos tecidos, a cor que mais se sobressaiu foi o azul, estando presente em três peças, o branco em duas peças, e o amarelo e o cinza em uma peça cada (figura 32).

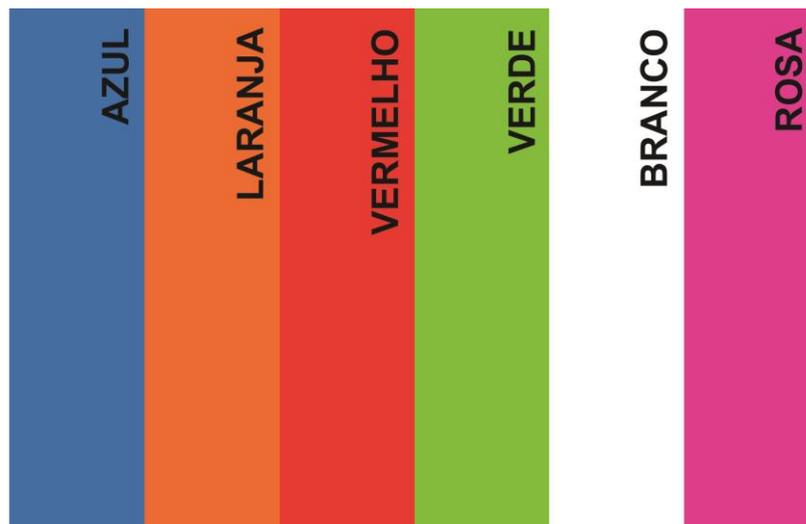
Figura 32: Cores dos tecidos masculinos



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Nos aviamentos, o azul esteve presente em quatro peças; o laranja e o vermelho estiveram presentes em duas peças cada; e o verde, o branco e o rosa em uma peça cada. Nas peças masculinas, observa-se que a variedade de cores foi maior que nas peças femininas. É notável também que a cor rosa faz a sua primeira aparição nas roupas masculinas.

Figura 33: Cores dos aviamentos masculinos

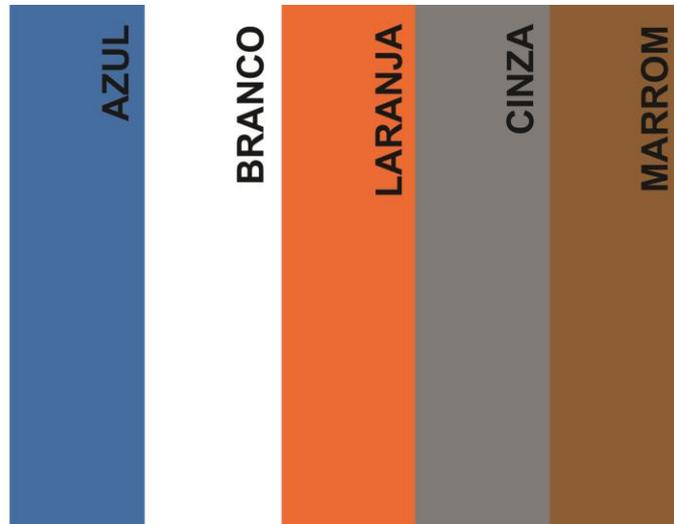


Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Mais uma vez o azul foi uma das principais cores utilizadas. Nos apliques, o azul esteve presente em duas peças, assim como também o branco. Enquanto o

laranja, cinza e o marrom estiveram presentes em apenas uma peça cada (figura 34).

Figura 34: Cores dos apliques masculinos



Fonte: Arquivo pessoal, 2017

Podemos atestar que o azul foi a cor mais utilizada nas representações visuais masculinas, estando presente em todos os elementos com cor abordados no estudo. Assim como os resultados femininos, os resultados masculinos também contribuem para o uso das cores em aplicações futuras para o público-alvo estudado.

3.2. Relação dos elementos visuais aplicados nas roupas e as características do público-alvo

Ao analisarmos os elementos visuais aplicados nas roupas estudadas, podemos ver que as ilustrações, cores e demais elementos foram escolhidos de determinada maneira para atrair a atenção do público-alvo a qual se destina.

Como visto no capítulo 2, é no período pré-operacional que compreende a idade entre os dois e sete anos, que a criança tem um aumento relevante dos símbolos mentais. Nessa fase o faz-de-conta e os personagens imaginários se mostram presentes no dia-a-dia das crianças, e é nessa fase também que a interação com outras pessoas, além dos pais, se torna maior. De acordo com o que foi visto na tabela 6, as crianças desta idade compreendem gravuras que são compostas por animais e crianças, e são indicadas histórias, contos de fadas e fantasias.

Podemos ver que a principal parte da ilustração foram os animais, estando assim em total acordo com o que as crianças coo compreendem nesta fase. Os animais apareceram acompanhados de elementos diferentes para cada público. No feminino, a delicadeza foi demonstrada nos traços e nas cores, em geral, leves, onde a inserção de elementos que compoem o imaginário das meninas, como por exemplo, flores, corações e laços, que também se fizeram presentes. Já no masculino, a aventura se mostrou presentes nos detalhes e nas aplicações de relevo e nos elementos táteis, fazendo assim uma ligação com o mundo da fantasia e do faz-de-conta vividos pelas crianças.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de tudo o que fora exposto neste estudo, ficou claro que a premissa básica dos objetos de design é buscar atender as necessidades do usuário a qual se destinam, e fazendo parte desta premissa, os elementos visuais presentes nas roupas, bem como todo e qualquer produto projetado a partir de diretrizes metodológicas do design.

Num primeiro momento, foi estudado os elementos da comunicação visual, com a finalidade de ter um panorama acerca dos principais elementos visuais e assim dar seguimento a pesquisa. Posteriormente, se fez necessário compreender as fases do desenvolvimento infantil e as brincadeiras que se destinam a cada fase vivida pela criança. E por fim, foram vistos os conteúdos acerca das representações gráficas de gênero infantil, onde tal embasamento teórico foi primordial para se chegar a um resultado satisfatório nesta pesquisa.

Como já citado anteriormente, o objetivo geral desta pesquisa é analisar como a grife AB&C Kids faz uso de elementos visuais nas roupas infantis. A execução desse estudo permitiu verificar aspectos relevantes e traçar um perfil dos elementos visuais utilizados nas roupas desenvolvidas para crianças do estágio pré-operacional. Para que pudesse chegar a este resultado, a ficha de análise foi primordial. Com ela pôde-se identificar e categorizar os elementos gráficos presentes nas roupas. Também, com o auxílio da ficha de análise e o embasamento teórico já adquirido, foi verificado que os elementos visuais presentes nas roupas são compatíveis com as atividades e brincadeiras compreendidas pelas crianças na faixa etária dos dois aos sete anos. Portanto, chegamos à conclusão que os resultados obtidos com essa pesquisa são satisfatórios.

Como proposta de desdobramentos dessa análise, seria interessante ver a aplicação da pesquisa diretamente com as crianças, para então confirmar ou negar fatos citados apenas com embasamento teórico.

Outra atividade que também pode ser feita é a análise acerca das outras duas fases do desenvolvimento infantil, o estágio sensório-motor e o operacional-concreto, afim de que seja traçado um perfil acerca de todas as fases do desenvolvimento infantil, levantando diretrizes do que é mais utilizado em cada fase, contribuindo assim para futuras produções de roupas com foco no usuário.

Além disso, tal pesquisa poderá ser desenvolvida com outras marcas produtoras de roupa infantil, traçando, assim, um panorama geral e ampliando os resultados acerca do tema.

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Fundamentos de design criativo**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BASTOS, Rogério Lustosa. **Ciências humanas e complexidades: projetos, métodos e técnicas de pesquisa: o caos, a nova ciência**. 2º ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.
- BEE, Helen. **A criança em desenvolvimento**. 9º ed. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- 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**. 2009. 181 f. Dissertação (Mestrado em Design e Ergonomia) Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2009. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/3208/arquivo2199_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 ago. 2015.
- BEZERRA, Marcela Fernanda de C. G. Figueiredo. **Design e gênero: diretrizes metodológicas para validação do uso da linguagem visual na roupa infantil**. 2014. 254 f. Tese (Dourado em Design) Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. Bauru, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/126333/000838025.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 30 jun. 2016.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: Sistema de leitura visual da forma**. 8º Ed. rev. e ampl. São Paulo: Escrituras Editora, 2008.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de Pesquisa**. 1ª Ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- KUDO, Aide et al. **Fisioterapia, Fonoaudiologia e Terapia Ocupacional em Pediatria**. 2º Ed. São Paulo: Sarvier, 1994.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. 4º Ed. São Paulo: Atlas, 2004.
- LAKATOS, Eva Maria e MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**. 6º Ed. São Paulo: Atlas, 2011.
- LINS, Guto. **Livro Infantil? : projeto gráfico, metodologia, subjetividade**. 2º Ed. São Paulo: Edições Rosari, 2003.
- LUPTON, Ellen; PHILLIPS, Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MICHAELIS, **Moderno Dicionário Português**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=movimento>>. Acesso em: 07 Jan. 2016

MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: Crianças. A força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

ROMANI, Danielle. Literatura Infantil. **Revista Continente**, Recife, v. 111, pág. 20-31, Março, 2010. Mensal.

SHAFFER, David R. **Psicologia do desenvolvimento: Infância e adolescência**. 6. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2005. 627 p.

VIEIRA, Marcelo Milano Falcão; ZOUAIN, Deborah Morais. **Pesquisa qualitativa em administração: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2005.

WONG, Wucius. **Princípios de forma e desenho**. 1º Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Analise por peça

Peça 02

Informações gerais 1

1| Aquisição da peça

Tipo da peça

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017



Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2

1| Elemento ilustrativo da peça

- Aplicação relevo: _____
 Elemento tátil: _____
 Elemento visual: Ilustração de uma família de pinguins, acompanhada de pequenas e delicadas flores

2| Tema da ilustração: Fauna e flora.

3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira

- Sim. Qual? _____
 Não

Informações da cor 3

1| Uso da cor (anverso)

1 Rosa 3 Verde
 2 Preto 4 Laranja

Uso da cor (verso)

1 Rosa 3 _____
 2 _____ 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Rosa
 Aviamentos: _____
 Apliques: _____

Informações adicionais _____

Analise por peça

Peça 03

Informações gerais 1

1| Aquisição da peça

Tipo da peça

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017



Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2

1| Elemento ilustrativo da peça

- Aplicação relevo: Roupa da personagem sobreposta a ilustração.
 Elemento tátil: Flor branca, e através da linha no contorno da roupa.
 Elemento visual: Ilustração de menina, usando trajes típicos, em frente a um portal tradicional japonês

2| Tema da ilustração: Cultura japonesa, flora

3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira

- Sim. Qual? _____
 Não

Informações da cor 3

1| Uso da cor (anverso)

- 1 Branco 3 Preto
 2 Vermelho 4 Bege

Uso da cor (verso)

- 1 Branco 3 _____
 2 Vermelho 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Branco
 Aviamentos: Vermelho, preto
 Apliques: Branco

Informações adicionais _____

Análise por peça

Peça 04

Informações gerais 1

1| Aquisição da peça

Tipo da peça

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017



Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2

1| Elemento ilustrativo da peça

- Aplicação relevo: _____
 Elemento tátil: _____
 Elemento visual: Ilustração de família de focas, rodeados por plantas e flores

2| Tema da ilustração: Fauna e flora

3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira

- Sim. Qual? _____
 Não

Informações da cor 3

1| Uso da cor (anverso)

- 1 Rosa 3 Laranja
 2 Marrom 4 Preto

Uso da cor (verso)

- 1 Rosa 3 _____
 2 _____ 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Rosa
 Aviamentos: Branco
 Apliques: Rosa

Informações adicionais: _____

Análise por peça

Peça 05

Informações gerais 1**1| Aquisição da peça****Tipo da peça**

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017

Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2**1| Elemento ilustrativo da peça**

- Aplicação relevo: Orelhas aplicadas sobre a peça.
 Elemento tátil: Aplicada através da linha nas orelhas.
 Elemento visual: Ilustração de rosto de coelho (a), com formas básicas.

2| Tema da ilustração: Fauna**3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira**

- Sim. Qual? Faz-de-conta, dando vida ao animal.
 Não

Informações da cor 3**1| Uso da cor (anverso)**

- 1 Verde 3 Preto
 2 Rosa 4 Branco

Uso da cor (verso)

- 1 Verde 3 _____
 2 Rosa 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Verde, rosa
 Aviamentos: Rosa
 Apliques: Rosa, verde

Informações adicionais: _____

Análise por peça

Peça 06

Informações gerais 1

1| Aquisição da peça

Tipo da peça

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017



Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2

1| Elemento ilustrativo da peça

- Aplicação relevo: Chapéu sobreposto a ilustração.
 Elemento tátil: Aplicada através da linha no contorno do chapéu.
 Elemento visual: Ilustração de fundo do mar, formado por um tubarão com balão de fala, bolhas e ondas

2| Tema da ilustração: Fauna marinha

3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira

- Sim. Qual? _____
 Não

Informações da cor 3

1| Uso da cor (anverso)

1 Azul 3 Laranja
 2 Preto 4 _____

Uso da cor (verso)

1 Azul 3 _____
 2 _____ 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Azul
 Aviamentos: Azul
 Apliques: Laranja, azul

Informações adicionais: _____

Analise por peça

Peça 07

Informações gerais 1

1| Aquisição da peça

Tipo da peça

- Conjunto - Blusa e saia
 Conjunto - Blusa e bermuda/short
 Vestido

Público-alvo

- Masculino Feminino

Faixa etária indicada

- 1 a 2 anos 2 a 7 anos

Coleção/ano: Play Nature 2017



Peça/detalhe:

Informações da ilustração 2

1| Elemento ilustrativo da peça

- Aplicação relevo: Aplicada através da sobreposição de tecidos.
 Elemento tátil: Aplicada através da linha em todo o contorno da ilustração.
 Elemento visual: Ilustração de cachorro formada pela composição de aplicações e bordados

2| Tema da ilustração: Fauna

3| Semelhança com brinquedo/jogo/brincadeira

- Sim. Qual? _____
 Não

Informações da cor 3

1| Uso da cor (anverso)

1 Cinza 3 Vermelho
 2 Marrom 4 Branco

Uso da cor (verso)

1 Cinza 3 _____
 2 Vermelho 4 _____

2| Elementos com cor

- Tecido: Cinza
 Aviamentos: Vermelho
 Apliques: Marrom, cinza, branco

Informações adicionais: _____
