

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN PARA ESTAMPARIA**

# **OS JOGOS INFANTIS NA CRIAÇÃO DE DESIGN TÊXTIL**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Melissa Rossi Prade**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2006**

# OS JOGOS INFANTIS NA CRIAÇÃO DE DESIGN TÊXTIL

por

**Melissa Rossi Prade**

Monografia apresentada ao  
Curso de Especialização em Design para Estamparia,  
da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM,RS),  
como requisito parcial para a obtenção do grau de  
**Especialista em Design para Estamparia.**

**Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Ms. Reinilda Minuzzi**

**Santa Maria, RS, Brasil  
2006**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Artes e Letras  
Curso de Especialização em Design para Estamparia**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a Monografia de Especialização

**OS JOGOS INFANTIS NA CRIAÇÃO DE DESIGN TÊXTIL**

elaborada por  
**Melissa Rossi Prade**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
**Especialista em Design para Estamparia**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Profª. Reinilda Minuzzi, Ms. (UFSM)**  
(Presidente/Orientadora)

---

**Profª. Nara Cristina Santos, Dra. (UFSM)**

---

**Prof. Ayrton Dutra Correa, Dr. (UFSM)**

Santa Maria, 19 de julho de 2006.

**“Quando as mãos se entrelaçam, a dor diminui”**

(Darcy Carvalho – Diretora Executiva do Instituto de  
Tratamento do Câncer Infantil – São Paulo)

## AGRADECIMENTOS

À professora Reinilda Minuzzi, orientadora neste projeto tão importante, cuja presença foi fundamental para o alcance dos nossos objetivos;

Às minhas colegas e amigas pelo incentivo e pela torcida;

Aos professores Ayrton e Nara Cristina pela visão crítica, pela clareza e objetividade fundamentais;

Aos meus pais pelo “patrocínio”, apoio, paciência e amor incondicional;

Aos profissionais do HUSM pela receptividade; às crianças, pelo amor à vida e, principalmente, à Leodi pelo carinho e atenção;

Às duas paixões da minha vida, Ana Carolina e Tiago, pelo companheirismo na hora da elaboração do texto, pela paciência em minhas ausências, pelas críticas e sugestões e pelo amor e carinho verdadeiros.

## RESUMO

Monografia de Especialização  
Especialização em Design para Estamparia  
Universidade Federal de Santa Maria

### OS JOGOS INFANTIS NA CRIAÇÃO DE DESIGN TÊXTIL

AUTORA: Melissa Rossi Prade  
ORIENTADORA: Prof<sup>a</sup>. Ms. Reinilda Minuzzi  
Data e local da defesa: Santa Maria, 19 de julho de 2006.

A pesquisa teve como objetivo desenvolver uma proposta de design têxtil para os quartos do Centro de Tratamento da Criança com Câncer (CTCriaC) do Hospital Universitário de Santa Maria (HUSM), tendo como referência visual os jogos usados e preferidos pelas crianças atendidas no local. A idéia central foi a de criar estampas para peças têxteis como roupas de cama e pijamas para os quartos do CTCriaC, explorando o universo dos jogos, de forma a introduzir no ambiente hospitalar mais alegria e descontração, através das formas e das cores, contribuindo para estimular a recuperação dos pacientes infantis. Assim, mais do que estar presente com o aspecto funcional do produto (a roupa de cama e o vestuário) o design busca estabelecer com o usuário – os pacientes do CTCriaC - uma relação afetiva, emocional e simbólica. A proposta do projeto é de inserção na comunidade, através da observação das crianças em tratamento no Serviço de Hemato-Oncologia do HUSM, considerando seu comportamento em atividades de lazer e recreação, proporcionados durante sua internação para tratamento da doença. Além disso, a metodologia de trabalho incluiu o acompanhamento do pessoal atuante no hospital (médicos, enfermeiros, atendentes, auxiliares, psicólogos) no sentido de buscar as alternativas mais apropriadas para o contexto em se tratando do desenvolvimento de vestuário e roupas de cama para os padrões exigidos no campo da saúde. O estudo resultou um conjunto de peças têxteis composto por conjunto de lençol e pijama, sendo desenvolvidas seis estampas diferentes a partir de quatro jogos infantis (quebra-cabeças, tabuleiro, memória e bingo), das quais gerou-se vinte e quatro bandeiras de cor, totalizando dez pijamas e quatro conjuntos de lençóis.

**Palavras-chave:** Design, Estamparia Têxtil, Jogos Infantis, Ambiente Hospitalar.

## ABSTRACT

Specialization Monograph in Design to Printworks

Specialization Course in Design to Printworks

Universidade Federal de Santa Maria

## KIDS GAMES IN THE CREATION OF DESIGN TO PRINTWORKS

AUTHOR: Melissa Rossi Prade

ADVISER: Prof<sup>a</sup>. Ms. Reinilda Minuzzi

Defense Date and Place: Santa Maria, July 19<sup>th</sup>, 2006.

The research aimed at developing a proposal of textile patterns to be used at the rooms of the Children's Cancer Treatment Center (*Centro de Tratamento da Criança com Câncer [CTCriaC]*) located at the University Hospital (HUSM) from the Universidade Federal de Santa Maria, using the games played and preferred by the children under care at the treatment center as visual reference. The main idea was to create patterns to textile pieces like bedclothes and pajamas to the CTCriaC rooms exploiting the games universe as a way to introduce a little more of happiness and lightness to the hospital environment through the colors and shapes contributing to stimulate children patients' recovery. Thus, beyond being present in the products (bedclothes and dressing) functional aspect, the design tries to establish with the user – CTCriaC's patients – an affable, emotional and symbolic relationship. The project's proposal is of insertion in the community by observing children under treatment at HUSM Hemato-oncology Service, considering their leisure time and recreational activities which happen during their intern time to disease treatment. Besides that, the work methodology includes the observation by the hospital staff (physicians, nurses, attendants and auxiliaries, psychologists) in order to find the appropriate alternatives to this context while handling with the development of clothing and bedclothes in accordance with the standards required at the health field. The study resulted in a set of textile pieces compound by a kit of sheet and pajama, six different patterns were developed based on four children's' game (puzzles, board games, memory games and bingo games), from which twenty four color flags were produced, making a total of ten pajamas and four sheet sets.

**Key words:** Design, Design to Printworks, Kids Games, Hospital Environment.

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01 – Peças do Jogo de Dominó .....	5
Dominó, em: < <a href="http://www.alles1euro50.nl">http://www.alles1euro50.nl</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 02 – Exemplo de Jogo da Memória .....	6
Jogo da Memória, em: < <a href="http://higieneoral.no.sapo.pt">http://higieneoral.no.sapo.pt</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 03 – Exemplo de um Jogo de Quebra-cabeças .....	6
Quebra-cabeças, em: < <a href="http://www.lalaka_.blogger.com.br">http://www.lalaka_.blogger.com.br</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 04 – Exemplos de Jogo da Velha .....	7
Jogo da Velha, em: < <a href="http://turmadoluqueta.com.br">http://turmadoluqueta.com.br</a> >.	
Acesso: 04 mai. 2006.	
FIGURA 05 – Exemplo de um Tabuleiro do Jogo de Damas .....	7
Damas, em: < <a href="http://www.casaeciaacriltec.com.br">http://www.casaeciaacriltec.com.br</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 06 – Trajes do início do Século XX .....	28
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 134	
FIGURA 07 – Trajes dos Anos 20 .....	29
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 134	
FIGURA 08 – Trajes dos Anos 40 .....	30
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 135	
FIGURA 09 – Trajes dos Anos 50 .....	31
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 135	
FIGURA 10 – Trajes dos Anos 60 .....	32
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 136	
FIGURA 11 – Trajes dos Anos 70 .....	33
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 136	
FIGURA 12 – Trajes dos Anos 80 .....	34
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 137	
FIGURA 13 – Trajes dos Anos 90 .....	35
Fonte: TAMBINI, 1999, p. 137	



FIGURA 14 – Conjuntos de cama voltado ao público infantil de 0/4 anos .....	36
Roupas de Cama Infantis, em: < <a href="http://www.ikea.com">http://www.ikea.com</a> >.	
Acesso em: 26 mar. 2006.	
FIGURA 15 – Conjuntos de cama voltado ao público infantil de 0/4 anos .....	36
Roupa de Cama Infantis, em: < <a href="http://www.americanas.com.br">http://www.americanas.com.br</a> >.	
Acesso em: 05 mai. 2006.	
FIGURA 16 – Conjuntos de cama voltado ao público infantil de 5/8 anos .....	37
Roupas de Cama Infantis, em: < <a href="http://www.ikea.com">http://www.ikea.com</a> >.	
Acesso em: 26 mar. 2006.	
FIGURA 17 – Conjuntos de cama voltado ao público infantil de 9/12 anos .....	37
Roupas de Cama Infantis, em: < <a href="http://www.americanas.com.br">http://www.americanas.com.br</a> >.	
Acesso em: 05 mai. 2006.	
FIGURA 18 – Pijamas com estampa infantil .....	38
Pijamas, em: < <a href="http://www.remadaconfeccoes.com.br">http://www.remadaconfeccoes.com.br</a> >.	
Acesso em: 03 mai. 2006.	
FIGURA 19 – Pijamas com estampa infantil .....	38
Pijamas, em: < <a href="http://www.remadaconfeccoes.com.br">http://www.remadaconfeccoes.com.br</a> >.	
Acesso em: 03 mai. 2006.	
FIGURA 20 – Exemplo de Quebra-Cabeças .....	40
Quebra-Cabeças, em: < <a href="http://www.lalaka_blogger.com.br">http://www.lalaka_blogger.com.br</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 21 – Exemplo de Jogo de Tabuleiro .....	41
Tabuleiro, em:	
< <a href="http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_vida_(jogo_de_tabuleiro)">http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_vida_(jogo_de_tabuleiro)</a> >	
Acesso em: 21 jun. 2006.	
FIGURA 22 – Exemplo de Jogo de Memória .....	41
Jogo de Memória, em: < <a href="http://higieneoral.no.sapo.pt">http://higieneoral.no.sapo.pt</a> >.	
Acesso em: 04 mai. 2006.	
FIGURA 23 – Exemplo de Jogo de Bingo .....	41
Jogo de Bingo, em:	
< <a href="http://www.wonderbrains.com/products/butterfly-bingo-game.gif">http://www.wonderbrains.com/products/butterfly-bingo-game.gif</a> >	
Acesso em: 21 jun. 2006.	
FIGURA 24 – Esboços em grafite .....	43

FIGURA 25 – Esboços referentes ao Quebra-Cabeça .....	44
FIGURA 26 – Esboços referentes ao Jogo de Tabuleiro .....	45
FIGURA 27 – Esboços referentes ao Jogo de Memória .....	46
FIGURA 28 – Esboços referentes ao Jogo de Bingo .....	47
FIGURA 29 – Layout 1 .....	48
FIGURA 30 – Layout 2 .....	48
FIGURA 31 – Layout 3 .....	49
FIGURA 32 – Layout 4 .....	49
FIGURA 33 – Layout 5 .....	49
FIGURA 34 – Layout 6 .....	50
FIGURA 35 – Layout 7 .....	50
FIGURA 36 – Layout 8 .....	50
FIGURA 37 – Layout 9 .....	51
FIGURA 38 – Layout 10 .....	51
FIGURA 39 – Layout 11 .....	51
FIGURA 40 – Cores claras selecionadas .....	52
FIGURA 41 – Peça Experimental .....	53
FIGURA 42 – Layout Estampa 1 – Bingo 1 .....	55
FIGURA 43 – Estampa 1 – Bingo 1 .....	56
FIGURA 44 – Layout Estampa 2 – Memória 1 .....	57
FIGURA 45 – Estampa 2 Memória 1 .....	58
FIGURA 46 – Layout Estampa 3 – Memória 2 .....	59
FIGURA 47 – Estampa 3 – Memória 2 .....	60
FIGURA 48 – Layout Estampa 4 – Quebra-Cabeças 1 .....	61
FIGURA 49 – Estampa 4 – Quebra-Cabeças 1 .....	62
FIGURA 50 – Layout Estampa 5 – Tabuleiro 1 .....	63
FIGURA 51 – Estampa 5 – Tabuleiro 1 .....	64
FIGURA 52 – Layout Estampa 6 – Tabuleiro 2 .....	65
FIGURA 53 – Estampa 6 – Tabuleiro 2 .....	66
FIGURA 54 – Cores selecionadas para as bandeiras de cor .....	67
FIGURA 55 – Layout Bandeiras de cor – Bingo 1 .....	67
FIGURA 56 – Layout Bandeiras de cor – Bingo 1 .....	68
FIGURA 57 – Layout Bandeira de cor – Memória 1 .....	68

FIGURA 58 – Bandeira de cor – Memória 1 .....	69
FIGURA 59 – Layout Bandeira de cor – Memória 1 .....	70
FIGURA 60 – Bandeira de cor – Memória 1 .....	71
FIGURA 61 – Layout Bandeiras de cor – Memória 1 .....	72
FIGURA 62 – Layout Bandeiras de cor – Memória 2 .....	72
FIGURA 63 – Layout Bandeiras de cor – Memória 2 .....	72
FIGURA 64 – Layout Bandeiras de cor – Quebra-Cabeças 1 .....	73
FIGURA 65 – Layout Bandeiras de cor – Quebra-Cabeças 1 .....	73
FIGURA 66 – Layout Bandeira de cor – Tabuleiro 1 .....	74
FIGURA 67 – Bandeira de cor – Tabuleiro 1 .....	75
FIGURA 68 – Layout Bandeira de cor – Tabuleiro 1 .....	76
FIGURA 69 – Bandeira de cor – Tabuleiro 1 .....	77
FIGURA 70 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 1 .....	78
FIGURA 71 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 2 .....	78
FIGURA 72 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 2 .....	78
FIGURA 73 – Layout Jogo de Lençol Quebra-Cabeças 1 .....	79
FIGURA 74 – Jogo de Lençol Quebra-Cabeças 1 .....	80
FIGURA 75 – Layout Jogo de Lençol Tabuleiro 1 .....	81
FIGURA 76 – Jogo de Lençol Tabuleiro 1 .....	82
FIGURA 77 – Layout Jogo de Lençol Memória 1 .....	83
FIGURA 78 – Jogo de Lençol Memória 1 .....	84
FIGURA 79 – Layout Jogo de Lençol Bingo 1 .....	85
FIGURA 80 – Jogo de Lençol Bingo 1 .....	86

## SUMÁRIO

<b>RESUMO.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>vii</b>
<b>LISTA DE FIGURAS.....</b>	<b>viii</b>
<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>1</b>
<b>1 JOGOS INFANTIS .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1 O surgimento dos jogos .....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Principais jogos .....</b>	<b>4</b>
1.2.1 Dominó .....	5
1.2.2 Memória .....	5
1.2.3 Quebra-cabeças .....	6
1.2.4 Jogo da velha .....	6
1.2.5 Damas .....	7
<b>1.3 Jogo e aprendizagem.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 A criança e os brinquedos .....</b>	<b>8</b>
<b>2 DESIGN TÊXTIL E DESIGN PARA ESTAMPARIA .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Design .....</b>	<b>10</b>
2.1.1 Considerações sobre o desenho para peças têxteis .....	12
2.1.1.1 Linha .....	12
2.1.1.2 Forma .....	12
2.1.1.3 Cor .....	12
2.1.1.4 Equilíbrio .....	13
2.1.1.5 Harmonia .....	13
2.1.1.6 Simetria .....	13
<b>2.2 Design e Estamparia .....</b>	<b>14</b>
2.2.1 Serigrafia .....	15
<b>2.3 Indústria Têxtil .....</b>	<b>15</b>
2.3.1 Poliviscose .....	16

2.3.2 Algodão .....	17
<b>2.4 Indústria do vestuário .....</b>	<b>17</b>
2.4.1 Características gerais .....	18
2.4.2 Vestuário – Uso .....	18
<b>2.5 Design Têxtil para o público infantil .....</b>	<b>19</b>
2.5.1 Consumidor Infantil .....	19
2.5.2 Características da roupa infantil .....	20
<b>3 METODOLOGIA DE PESQUISA E DE PROJETO.....</b>	<b>21</b>
<b>3.1 Natureza da pesquisa e procedimentos utilizados .....</b>	<b>21</b>
3.1.1 Metodologia de Bonsiepe .....	21
3.1.2 Abordagem Qualitativa .....	21
3.1.3 Pesquisa de campo .....	22
<b>3.2 O contexto da pesquisa - Hospital Universitário de Santa Maria (HUSM) .....</b>	<b>23</b>
3.2.1 Objetivos do HUSM .....	23
3.2.2 Centro de Transplante de Medula Óssea (CTMO) .....	24
3.2.3 Centro de Tratamento da Criança com Câncer (CTCriaC) .....	24
3.2.4 Setor Educacional - Classe Hospitalar .....	25
<b>3.3 O projeto de design para estamparia têxtil .....</b>	<b>26</b>
3.3.1 Problematização .....	26
3.3.2 Análise diacrônica - Histórico das Roupas Infantis .....	27
3.3.3 Análise sincrônica .....	36
3.3.4 Análise Morfológica, Funcional e Estrutural .....	39
<b>4 PROCESSO CRIATIVO .....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Do desenvolvimento da idéia aos protótipos .....</b>	<b>40</b>
4.1.1 A geração de alternativas .....	42
4.1.2 Esboços .....	42
<b>4.2 Peças têxteis .....</b>	<b>48</b>
4.2.1 Pijamas .....	48
4.2.2 Processo de seleção das estampas .....	52
4.2.3 Estampas selecionadas .....	54
4.2.3.1 Estampa 1 .....	55

4.2.3.2 Estampa 2 .....	57
4.2.3.3 Estampa 3 .....	59
4.2.3.4 Estampa 4 .....	61
4.2.3.5 Estampa 5 .....	63
4.2.3.6 Estampa 6 .....	65
4.2.4 Bandeiras de cor .....	67
4.2.5 Lençóis .....	79
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>88</b>
<b>Bibliografia Digital .....</b>	<b>90</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>92</b>
<b>Anexo A – Carta de Aceite .....</b>	<b>92</b>
<b>Anexo B – Termo de Consentimento .....</b>	<b>93</b>
<b>Anexo C – Termo de Compromisso .....</b>	<b>94</b>

## INTRODUÇÃO

O tema “criança” sempre esteve presente em minha vida desde os tempos da faculdade; em trabalhos propostos em sala de aula, em quaisquer que fossem as disciplinas e até mesmo no trabalho final de graduação. A criança é um ser que precisa de atenção a todo o momento e que vê o mundo com outros olhos, os olhos da inocência de um mundo de fantasias e sonhos, muitas vezes são esquecidos por nós quando adultos.

O objeto da presente pesquisa surgiu a partir da possibilidade de ajudar aquela criança que descobre que seu corpo está doente e, por sua inocência, não sabe muito bem como reagir e conviver com essa novidade nem um pouco agradável. E se podemos fazer com que suas vidas transcorram de uma maneira mais feliz, porque não tentar amenizar seu sofrimento?

Sendo assim, buscou-se através dos jogos infantis e na alegria de viver das crianças do CTCriaC/HUSM as ferramentas necessárias para a elaboração de um projeto de estamparia têxtil.

O jogo faz parte da natureza humana, podendo representar muito da cultura de um povo. É através deles que o homem descobre os valores do mundo que o cerca, ordena a realidade e, acima de tudo, descobre a si próprio e ao outro, liberando tensões e proporcionando experiências singulares, de caráter subjetivo.

O lúdico está ligado por natureza ao ser humano e a todos os animais de espécies superiores. Ele é a ação livre, envolvente, o meio através do qual a criança adquire a confiança, o autocontrole e estabilidade emocional, servindo de instrumento para descarregar sua força e energia e favorecendo sua adaptação ao ambiente. Além disso, tem por função facilitar a aprendizagem.

As atividades lúdicas oferecem grandes contribuições no que tange ao aprendizado de conceitos, regras e valores, que contribuem para o enriquecimento do desenvolvimento intelectual, aguçam o pensamento, a compreensão e a criatividade.

É através da interação com os outros que a criança descobre suas capacidades. Segundo Iara de Mello e Rosane Gonçalves, *apud* Serbena (1982, p.59), “ela cresce e amadurece de maneira consciente”. Essa interação tem início na família.

Nessa perspectiva, o presente estudo busca analisar a importância dos jogos infantis, o que eles representam, e como podem ajudar no desenvolvimento intelectual e emocional das crianças, objetivando propor uma nova ideia para o design têxtil em ambientes infantis específicos (quartos e salas-ambiente do CTCriaC/HUSM<sup>1</sup>), explorando os jogos como referencial visual para criação de estampas e peças têxteis.

A inserção de estampas baseadas em jogos infantis em ambientes como os do CTCriaC/HUSM estabelece possibilidade maior de interação da criança com os objetos e o próprio ambiente, proporcionando estímulos, e, nesse caso específico, ajudando a tornar mais descontraído e lúdico o período de tratamento dos pacientes desta faixa etária desse setor do HUSM. Para isso, serão desenvolvidos estudos baseados nas preferências lúdicas do grupo de crianças que faz tratamento no Serviço de Hemato-Oncologia do HUSM.

A proposta do projeto é de inserção na comunidade, com um trabalho voluntário de observação destas crianças, analisando seu comportamento em atividades de lazer, recreação e educação que são proporcionadas durante seu tratamento médico, com o acompanhamento da pedagoga responsável pela Classe Hospitalar do HUSM, senhora Leodi Meireles Ortiz.

A metodologia consiste em buscar, por meio de levantamento de dados e análises bibliográficas, nos jogos infantis, os elementos visuais para a criação de um design têxtil, seja para roupas de cama ou para roupas pessoais (pijamas) do grupo de crianças tratadas no CTCriaC/HUSM.

Assim, o objetivo geral deste estudo é desenvolver uma proposta de design têxtil para os quartos do Centro de Tratamento da Criança com Câncer (CTCriaC) do Hospital Universitário de Santa Maria, RS, utilizando como referência visual os jogos usados e preferidos pelas crianças que realizam tratamento no local. Como objetivos específicos busca-se (i) desenvolver estampas para peças têxteis do CTCriaC, como roupas de cama (jogo de lençóis) e roupas de uso pessoal (pijamas); (ii) explorar o universo dos jogos infantis como referência para criação de design têxtil (estampas em tecido), proporcionando às peças de cama e vestuário usadas pelos pacientes infantis do CTCriaC/HUSM um visual diferenciado que se associe ao caráter lúdico do jogo e da brincadeira; (iii) cooperar com a equipe do CTCriaC/HUSM,

---

<sup>1</sup> Centro de Tratamento da Criança com Câncer / Hospital Universitário de Santa Maria.



possibilitando que seus pacientes infantis vivam de maneira mais feliz, e, juntamente com seus familiares, amenizem as angústias em relação à doença e ao período de tratamento, através do design no ambiente.

O trabalho está organizado em seis capítulos, iniciando pela Introdução que registra as motivações do estudo, os objetivos e a justificativa do projeto.

No primeiro capítulo, trata-se dos jogos infantis, seu surgimento, os principais jogos, o jogo e a aprendizagem nas diferentes fases do desenvolvimento infantil, a criança e os brinquedos.

No segundo capítulo, aborda-se o design têxtil e o design para estamperia, específicos para o público infantil.

A metodologia de pesquisa e a metodologia de projeto são tratadas no capítulo três, citando a natureza da pesquisa e procedimentos utilizados, assim como acerca do projeto de design de estamperia, sua problematização, análises e definição, aspectos sobre o Hospital Universitário de Santa Maria com um breve histórico, seus objetivos, o Centro de Transplante de Medula Óssea, o Centro de Tratamento da Criança com Câncer e o Setor Educacional – Classe Hospitalar.

No quarto capítulo mostra-se o processo criativo com o desenvolvimento das idéias, a geração de alternativas, análises de soluções e as peças têxteis.

Encerrando o texto, as considerações finais sobre o trabalho, o referencial bibliográfico e os documentos encaminhados ao HUSM e CTCriaC em anexo.

## **1. JOGOS INFANTIS**

Os jogos infantis constituem a base do projeto em questão. Para isso, serão expostos alguns pontos importantes sobre eles, como seu surgimento, classificação e principais jogos, assim como o jogo na aprendizagem, a criança e os brinquedos.

### **1.1 O surgimento dos jogos**

Desde os tempos mais remotos, quando a espécie humana surgiu, nasceu junto a ela uma necessidade vital para seu crescimento intelectual: jogar.

Manuscritos milenares falam de jogos praticados em todas as regiões do mundo. Mas não se pode delinear exatamente qual foi o primeiro jogo surgido no mundo. Alguns afirmam que foi um jogo simples e rudimentar chamado “Jogo da Evolução”, que consistia em dominar territórios.

Os jogos existem desde os tempos primitivos, quando, além do caráter de divertimento e prazer, representavam a própria sobrevivência. Analisando o percurso dos jogos, diz-se que, na Antigüidade Clássica, foram matéria de literatura e, muitas vezes, inspiraram a Arte. Os brinquedos mais utilizados em Roma, por exemplo, eram chocalhinhos, sininhos (para os meninos), bonecas e mobílias (para as meninas). Na Grécia, havia o interesse pela música, literatura, chocalhos, bonecos articulados, cavalos de rodinha, louças miúdas, entre outros.

Na atualidade, muitas vezes há pouca diferença entre os jogos de adultos e de crianças. Os jogos de tabuleiro, por exemplo, são, há tempos, os favoritos para todas as idades. Outros jogos foram desenvolvidos com o objetivo de estimular o exercício físico e o esporte, como o pingue-pongue.

A mudança mais importante no design de brinquedos, bem como a maior revolução nos jogos infantis, foi a criação de jogos de computador.

### **1.2 Principais jogos**

Os jogos aqui relacionados foram citados em duas monografias: “A atividade lúdica e a aprendizagem nas séries iniciais – um caminho para a construção do conhecimento”, de Iara Ribeiro de Mello e Rosane Caum Gonçalves (1992), do

Curso de Especialização em Psicopedagogia da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Imaculada Conceição”; e “Preferências Lúdicas das crianças de 5 a 8 anos”, de Márcia Chiappa Michelon e Marta Helena da Fontoura Ximendes, (1992) do Curso de Especialização em Educação da Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Imaculada Conceição”, Santa Maria, RS.<sup>2</sup>

### 1.2.1 Dominó

Jogo composto de 28 peças retangulares (de osso, marfim, plástico ou madeira), com uma das faces marcadas com certo número de pontos, de 1 até 6. Através do raciocínio usado em um jogo de dominó, a criança exercita a memória, pensa e cria situações novas para vencer ou terminar o jogo.



Figura 01 – Peças do Jogo de Dominó

### 1.2.2 Memória

Jogo composto de vários pares de figuras, onde todas ficam viradas sobre uma mesa com a imagem voltada para baixo. Através da memorização da localização de cada figura, a criança deve achar os pares correspondentes.

---

<sup>2</sup> A Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Imaculada Conceição” mudou seu nome em 1995 para Centro Universitário Franciscano – UNIFRA, portanto, na publicação consta o nome antigo.



Figura 02 – Exemplo de Jogo da Memória

### 1.2.3 Quebra-cabeças

Jogo composto de uma grande figura dividida em partes que se encaixam. Este jogo consiste em combinar as diferentes partes para com elas formar o todo, que pode ser uma figura, mapa, frase.



Figura 03 – Exemplo de um Jogo de Quebra-cabeças

### 1.2.4 Jogo da Velha

Jogo no qual cada um dos dois jogadores se esforça para alinhar, em primeiro lugar, três "X" ou três círculos nas interseções das linhas de um papel quadriculado.



Figura 04 – Exemplos de Jogo da Velha

### 1.2.5 Damas

Jogo para dois adversários, praticado sobre um tabuleiro regularmente dividido em 64 ou 100 pequenos quadrados de 2 cores alternadas, cabendo a cada jogador 12 ou 20 peças. Este jogo consiste em conseguir obter todas as peças do adversário.



Figura 05 – Exemplo de um Tabuleiro do Jogo de Damas

## 1.3 Jogo e aprendizagem

À medida que avança em idade, o desenvolvimento motor, mental e social da criança vai apresentando mudanças em sua atividade lúdica – no tipo de brinquedo e nos objetos com que brinca. Qualquer atividade passa por diferentes níveis, solidários ao seu desenvolvimento cognitivo.

O sétimo ano de vida se caracteriza pelo ingresso da criança no Ensino Fundamental. A partir dessa idade, começam a surgir na criança os processos do pensamento operacional concreto, em que a mesma faz uso da lógica e do raciocínio de modo elementar, podendo aplicá-los unicamente em situações concretas em que possa manipular os objetos.

É durante a fase escolar que ocorre a formação de grupos distintos, divididos pelo sexo, pois não há os mesmos interesses entre meninos e meninas. Todavia, ambos irão sentir prazer em jogos em que aparecem regras (cabra-cega, amarelinha) e naqueles em que possam combinar conhecimentos e o elemento sorte (dominó, dama).

#### **1.4 A criança e os brinquedos**

A criança, através da brincadeira e do brinquedo, constrói conhecimento a respeito de si mesma e do mundo que a rodeia. Desde a primeira infância, a brincadeira permite às crianças expressarem suas angústias e seus conflitos interiores, proporcionando meios de encontrar a solução para eles.

Brincando, a criança sente e vive o respeito coletivo e o senso de responsabilidade, a capacidade de decidir e se relacionar com crianças e adultos, a independência no ato de escolher e o conceito de limites. Trata-se, pois, de uma forma lúdica de aprender.

O brincar é fundamental para o ser humano. Deve ser estimulado e reconhecido como um direito e um constante desafio para a melhoria da qualidade de vida de todos, mas principalmente da vida das crianças, despertando, desde cedo, um espírito participativo, de cooperação e solidariedade. (DÉBORA TEREZA MANSUR SILVA. Fonte: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp>>).

As crianças vivem num mundo próprio de encantamento, de fantasia, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta fundem-se e confundem-se. O brinquedo

estimula a curiosidade, a iniciativa, a autoconfiança e a descoberta. Igualmente, proporciona a aprendizagem, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Perceber e transmitir a real importância da brincadeira dentro do universo infantil, do adolescente (...) Contribuir para o fazer pedagógico, envolvendo, diretamente, crianças, pais, ou responsáveis, educadores, e, indiretamente, a sociedade como um todo (...) (DÉBORA TEREZA MANSUR SILVA. Fonte: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp>>).

A criança deve explorar livremente o brinquedo. É preciso cuidado para que a intervenção do adulto não interrompa a linha de pensamento da criança e não atrapalhe a simbolização que estava fazendo, embora sua participação seja importante.

Para preservar a ludicidade, o adulto deve limitar-se a sugerir, estimular, explicar, sem determinar, interagir ou impor a forma de agir.

Jogos e brincadeiras são ótimos para o desenvolvimento. Trazem benefícios, conhecimento e diversão para todas as idades e ainda tem como vantagens aperfeiçoarem qualidades ou desafiarem defeitos.

## 2 DESIGN TÊXTIL E DESIGN PARA ESTAMPARIA

### 2.1 Design

A palavra *design*, em inglês, significa projetar, compor visualmente ou colocar em prática um plano. Cada designer se especializa em uma determinada mídia, originando diferentes campos de atuação para o profissional: produto (qualquer bem de consumo criado pelo homem); impressos (livros, revistas, jornais, folhetos, agendas, totens, embalagens, papelaria, logotipia, material de venda, adesivos, camisetas, bonés, uniformes, etc.); ambientes (cenários, iluminação, decoração, figurino, efeitos especiais; cinema e vídeo: estética, vinhetas, videoclipes, comerciais e filmes); vestuário (tecidos e cortes, personalidade, conforto, facilidade de uso); digital (interfaces gráficas, software e jogos, animações).

Cada designer, mesmo escolhendo e se especializando em qualquer destas áreas, a teoria, o método de planejamento do projeto e o objetivo final são sempre os mesmos: usar a geração de informações como parte principal para projetar quaisquer tipos de objetos, tendo como objetivo a sua estética e funcionalidade inseridas num contexto cultural.

*Design* significa criar, projetar, desenvolver, dar forma. O design, assim, incorpora a noção de criação ao desenho. É a criação, o desenvolvimento e implantação de produtos industrializados, bi ou tridimensionais, através da análise dos fatores humanos, econômicos, tecnológicos e outros, visando os recursos disponíveis, a preservação do meio ambiente e a melhoria da qualidade do ser humano.

O mundo está mudando a uma velocidade incrível. Os avanços técnicos da ciência contribuíram para o *design* de produtos do século XXI. Os designers e artesãos ainda são influenciados por uma gama de movimentos, da Art Nouveau ao Pós-Modernismo, da Bauhaus ao Psicodelismo.

No início do século XX, artigos anteriormente fabricados à mão agora podiam ser feitos por máquinas. O Movimento de Artes e Ofícios, criado em 1888, deixou sua marca na questão do uso das máquinas, pois sua prioridade era a quantidade além da qualidade (TAMBINI, 1999, p. 4). O designer William Morris (1834 – 96) foi



um dos mais influentes desse movimento; sua empresa produziu uma variedade imensa de objetos: móveis, vitrais, papéis de parede, tecidos, cerâmicas. Ele entendia que os artesãos e os artistas possuíam o mesmo valor e trabalhavam juntos em suas criações.

A partir desse movimento surgiu o Art Nouveau, com a idéia de usar novos materiais e de produzir em massa, tendo como característica estético-formal principal as curvas com seu estilo orgânico.

A Primeira Guerra Mundial expandiu a capacidade de produção, convertendo-se posteriormente, em 1918, numa explosão de consumo. O crescimento da produção em massa trouxe uma busca constante de maneiras para reduzir custos e aumentar as vendas. A principal foi a forma visual do produto, pois a imagem visual era muito mais difundida com o crescimento da publicidade.

A seguir, em 1919, em Weimar, na Alemanha, surge a Bauhaus como uma escola de arte com objetivo de treinar artistas para trabalhos ligados à indústria. A Bauhaus congregou importantes criadores de vanguarda, que deixaram algumas diretrizes estéticas que prevalecem em todo o mundo até hoje. Ela combatia a arte pela arte e estimulava a livre criação com a finalidade de ressaltar a personalidade do homem.

A Segunda Guerra Mundial foi um período de limitações para o *design* e a fabricação de produtos. Houve restrição ao uso de matérias-primas e as fábricas tiveram que produzir apenas para a militância. Foi colocado em prática um plano de racionamento que fez com que até tinturas para tecidos precisassem de aprovação para serem liberadas.

Durante a década de 60 houve uma massificação no consumo por causa dos anúncios de televisão. Por isso, fabricantes resolveram apostar na população adolescente que era seu maior público. Com uma combinação de cores, formas, tecnologia e novos materiais, as fábricas disputavam a atenção dos jovens com novas roupas, por exemplo.

Através dos trabalhos do Movimento Artes e Ofícios, das pesquisas da Bauhaus, a problemática do design centrou-se progressivamente na função do objeto dentro do ambiente e na da estrutura sobre a forma. Sem renunciar aos critérios estéticos, o designer é levado a realizar, em colaboração com os especialistas de produção e de vendas, uma síntese entre os processos industriais e

as necessidades sociais. O design vem se diversificando em função de diferentes setores: indústria, arquitetura, ambiente, artes gráficas e publicidade.

### 2.1.1 Considerações sobre o desenho para peças têxteis

Para se desenvolver um desenho para uma peça têxtil deve-se levar em consideração aspectos de composição visual que irão explorar a criatividade, tornando o produto diferenciado. Os elementos da composição organizados harmonicamente mostram sua função tomando seu lugar no ambiente (decoração, vestuário, industrial).

Considerando o estudo de composição, lembramos os elementos principais necessários para a elaboração de desenhos para estamparia citados por Gomes Filho (2000), que são: linha, forma, cor, equilíbrio, harmonia e simetria.

#### 2.1.1.1 Linha

Definida por no mínimo dois pontos que quando estão próximos, aumentam a sensação de direcionamento, convertendo-se em uma linha distinta. A linha também é um ponto em movimento. Ela contorna, delimita objetos e coisas em geral. Uma linha tem comprimento, mas não tem largura. Na estamparia, a linha pode acrescentar movimento, direção, dando forma aos objetos, às imagens, e principalmente unidade ao desenho.

#### 2.1.1.2 Forma

Definida como a figura visível de um todo. A forma mostra a natureza externa do objeto. Ela é o resultado de uma interação entre o objeto físico e o meio de luz que age como transmissor de informações. Na estamparia, a forma completa a idéia, dá uma visão do que se procura e define a base do estudo.

#### 2.1.1.3 Cor

É a parte mais emotiva do processo visual. Pode ser empregada para expressar a informação visual. Dependendo de como as cores se organizam, podem fazer algo avançar ou recuar, de acordo com o contexto em que atuam. O volume de um objeto pode ser alterado através da cor. Ela pode ser explorada para diversas finalidades, funcionais, psicológicas, simbólicas, mercadológicas, cromoterápicas e outras. A cor dá forma ao objeto. A cor utilizada em um projeto de estamparia têxtil exerce um papel de total importância, pois é a cor que transmite o que o desenho quer passar. No caso das crianças do CTCriaC/HUSM, a cor é o item principal da estampa, pois tem o objetivo de transmitir alegria e descontração.

#### 2.1.1.4 Equilíbrio

O equilíbrio é alcançado por meio de duas forças de igual resistência que seguem em direções opostas. O sentido da visão se equilibra quando as forças se distribuem de tal modo que se compensam mutuamente. Também na estamparia têxtil a noção de equilíbrio é fundamental para uma boa composição, fazendo com que a visualização seja simples e harmônica.

#### 2.1.1.5 Harmonia

É a disposição formal bem organizada no todo ou em partes de um todo. Na harmonia predominam o equilíbrio, a ordem e a regularidade visual, possibilitando uma visão clara e simples. A harmonia é o principal fator num projeto de estamparia têxtil, pois engloba todos os aspectos de uma composição. A linha dando forma e o equilíbrio das cores resulta na harmonia do projeto.

#### 2.1.1.6 Simetria

É a correspondência de posição, forma, medida, em relação a um ponto, uma reta ou um plano. Existem várias possibilidades de simetria, as mais importantes para a estamparia são: bilateral, translacional, rotacional e ornamental. A simetria

bilateral é apenas um plano que se divide em duas metades iguais. A simetria translacional consiste na repetição da mesma imagem com a mesma direção, mas diferenciadas pela cor, por exemplo. A rotacional divide-se a partir de um eixo central. E a ornamental está mais relacionada à estamperia através do exemplo do favo de mel, pois suas células possuem a forma de um prisma. Essa simetria é encontrada nos padrões decorativos da antiguidade como os padrões egípcios, árabes e chineses e também na atualidade no formato de papéis de parede, azulejos e impressos como papéis e tecidos.

## 2.2 Design e Estamperia

A palavra *design* não significa simplesmente “desenho”, esta palavra está ligada a uma idéia básica de “criação de objetos”. O *design* então, significa a concepção de objetos com uma determinada utilidade, num determinado contexto.

O design têxtil tem seu próprio conceito sob todos seus aspectos e funções, sejam de vestuário e proteção ou decoração. Ele se projeta nos aspectos estéticos da cor e do desenho. O fator estético é uma das funções que o design têxtil exerce sobre a sociedade.

No caso do presente projeto, voltado ao desenvolvimento de peças têxteis para as crianças do CTCriaC/HUSM, o design têxtil tem o papel de introduzir no seu ambiente mais alegria e descontração, através das formas e cores e a importância de estimular suas ações e sua recuperação.

A estamperia engloba todo tipo de impressão, seja em papel, tecido ou cerâmica e divide-se em estampagem por reserva e por impressão.

A estampagem por reserva divide-se em:

- *tie-and-dye*: o tecido é totalmente amarrado e tingido e o resultado, geralmente, é inesperado;

- *shibori*: o tecido é costurado ou prensado em madeiras e tingido, e a cor utilizada normalmente, é o azul índigo;

- *batik*: aplica-se cera de abelha e parafina derretidas no tecido com um pincel para vedar a parte que não será tingida. Após o tingimento e secagem do tecido, é feita a remoção dos resíduos e o desenho é revelado.

A estamperia por impressão divide-se em:

- carimbo: é montado normalmente em blocos de madeira e o desenho feito com a própria madeira, mas atualmente, pela facilidade de manuseio, limpeza e durabilidade, são feitos com E.V.A. (Etil Vinil Acetato, uma espécie de borracha sintética) para a impressão no tecido manualmente;

- *pochoir*: o tecido é impresso através de uma matriz de papel ou plástico com o uso de um rolo de espuma ou pincel;

- cilindros: são cilindros de metal utilizados nas indústrias têxteis, onde o desenho é gravado e perfurado para que a tinta passe pelos orifícios para a impressão no tecido. Cada cilindro corresponde a uma cor a ser impressa;

- termo-transferência: a) o *transfer* é um papel contendo a estampa desejada que com a ajuda do calor, é impresso no tecido passando a estampa para o mesmo formando uma película; b) a sublimação consiste na transferência de corantes, com total absorção, para fibras de poliéster obtendo-se alta transparência, brilho e toque.

- impressão digital: a estampa é lida diretamente pelo computador e impresso através de uma impressora específica para tecidos.

No projeto em questão, utiliza-se o processo serigráfico que faz parte da estamparia por impressão.

### 2.2.1 Serigrafia

É um processo de impressão que usa como matriz uma tela de seda ou náilon presa a um caixilho. Parte dessa tela é obstruída por meio de um verniz, de forma a deixar livre apenas as superfícies correspondentes ao desenho que se pretende imprimir. Com um rodo ou puxador espalha-se a tinta, que passa através da trama deixada livre e se deposita na superfície a ser impressa.

Esse procedimento, de execução simples e rápida, praticado há muito tempo no artesanato (impressão de tecidos), tornou-se popular entre muitos artistas depois da Segunda Guerra. Suas múltiplas possibilidades (transposição de fotografias, impressão de cores chapadas de perfeita definição, etc.) permitem as mais diversas aplicações estilísticas.

## 2.3 Indústria Têxtil

A indústria têxtil compreende tradicionalmente a fiação, a tecelagem, a malharia e a fabricação de tecidos, bem como seu tingimento. Hoje, é preciso acrescentar também a produção de fibras químicas, artificiais e sintéticas, que atingem níveis de produção semelhantes ao do algodão bruto.

No século passado e no atual, a aproximação do artesanato e do design no desenvolvimento dos tecidos têm sido forte. Às vezes os próprios designers são tecelões e estampadores que usam sua prática no *design*. Nas oficinas da Bauhaus, por exemplo, acreditava-se no design artesanal apoiado pela tecelagem industrial.

No final da década de 80, os maiores produtores de algodão e fibras químicas eram os EUA e a Rússia, precedendo a China e o Japão.

O Brasil é dos poucos países que consideram a produção de filamentos e de fibras químicas como ramo da indústria têxtil.

As aplicações têxteis são inúmeras: artigos de vestuário, estofamentos, cama e mesa, artigos esportivos e de lazer. Já as matérias-primas têxteis são classificadas em fibras naturais e químicas. As naturais podem ser de origem animal, como a lã, e vegetais como o algodão. As fibras químicas se reagrupam em fibras artificiais e sintéticas. Para sua fabricação podem ser utilizados altos polímeros naturais como a celulose (fibras artificiais) ou fibras sintéticas.

As fibras mais conhecidas e bastante usadas são: a seda, a lã, os pêlos e as crinas de origem animal e os caules, folhas e sementes de plantas como o algodão, linho, juta, etc. As fibras químicas englobam as sintéticas derivadas de produtos petroquímicos e as artificiais derivadas da celulose.

As principais fibras artificiais são a viscose e o acetato, extraídas da celulose. Esse tipo de fibra possui uma alta absorção, conforto, suavidade, são versáteis, de fácil tingimento e com bom caimento. São usados na confecção de vestidos, camisas, calças, roupas esportivas, cama, mesa e banho. O processo de obtenção da viscose, descoberto em 1900, deu origem a muitas gerações de fibras celulósicas regeneradas.

As fibras sintéticas dividem-se em acrílico, *nylon*, polipropileno e o poliéster. Suas características são a leveza, a secagem rápida, a facilidade de lavagem e tingimento, a elasticidade e a resistência.

### 2.3.1 Poliviscose

A meia malha poliviscose é desenvolvida com fio sintético. Apresenta uma composição de 67% de poliéster e 33% em viscose, proporcionando um produto leve, confortável, versátil, com brilho e maciez. A poliviscose é mais direcionada para confecções de camisetas, pijamas, lingerie infanto-juvenil, entre outros, portanto, foi escolhida para a confecção dos pijamas infantis desenvolvidos nesse estudo para as crianças em tratamento no Setor de Hemato-Oncologia do HUSM.

### 2.3.2 Algodão

O algodão é uma fibra têxtil celulósica constituída pela penugem natural que envolve as sementes do algodoeiro. Para uso na tecelagem ele passa por um tratamento químico com hidróxido de sódio.

O algodão apresenta-se como: algodão cru - tecido de algodão não alvejado; algodão em rama - algodão não beneficiado; algodão hidrófilo - esterilizado e vendido em farmácias e ainda obtém-se composições com outros tipos de tecidos, como por exemplo, o poliéster.

O algodão é muito usado na fabricação de roupas em geral e principalmente as de cama com suas várias composições. No caso, o tecido mais utilizado em jogos de lençóis tem como composição 80% algodão e 20% poliéster, dando um melhor caimento às peças, é versátil, macio e fácil de lavar.

## 2.4 Indústria do vestuário

O setor têxtil sofreu os impactos do desenvolvimento da chamada "indústria da beleza", por ter uma estreita ligação com o conceito de moda. Isso afetou toda a percepção que as pessoas consideravam consolidada até então. Os fatores psicológicos passaram a pesar mais na decisão dos consumidores finais e a rapidez na identificação destes fatores tornou-se fonte de competitividade mais acirrada entre as empresas do setor.

No caso dos países desenvolvidos, as empresas do setor de confecções foram se desfazendo das operações de menor valor agregado, mais especificamente as atividades de montagem. Passaram então a se concentrar nas atividades de marketing, design e de desenvolvimento de produtos.

#### 2.4.1 Características gerais

A indústria de confecção do vestuário é a principal produtora de bens finais do complexo têxtil. Suas atividades englobam a confecção de roupas elaboradas tanto com tecido natural, quanto artificial ou ainda com a mistura de ambos.

A partir daquilo que vem sendo observado na indústria do vestuário, se destacam o baixo impacto das inovações técnicas na indústria de confecções; a estrutura industrial heterogênea é influenciada pelo tipo de produto; o processo de produção da indústria do vestuário é altamente divisível; o ciclo de vida dos produtos faz com que se ressalte a importância das formas de comercialização para se alcançar o sucesso.

#### 2.4.2 Vestuário – Uso

O aspecto “emocional” das roupas é um elemento importante do design. O nosso estilo está associado com as roupas que escolhemos. Atualmente, o foco está no uso das roupas e nas mudanças culturais. Hoje temos muito mais liberdade de escolha do que tinham nossos antepassados, e são raríssimas as leis que proíbem ou obrigam o uso de determinadas roupas.

As funções práticas das roupas são: utilidade, decência, ornamentação, diferenciação simbólica, filiação social, auto-aprimoramento psicológico e modernismo.

As roupas têm evoluído para cumprir uma série de requisitos práticos e de proteção. O corpo precisa ser mantido numa temperatura média para garantir o conforto e a circulação sanguínea. A utilidade está acima das considerações estéticas. Os consumidores normalmente escolhem suas roupas tendo em mente questões como conforto, durabilidade e praticidade.



A sociedade exige adequação no vestir-se e com freqüência dita leis para conter a extravagância e preservar a decência. A noção de decência é definida socialmente e varia entre indivíduos, grupos e sociedades, assim como no tempo.

Os adornos possibilitam enriquecer nossos atrativos físicos, afirmar nossa criatividade e individualidade ou sinalizar nossa posição dentro de um grupo ou cultura.

As pessoas usam roupas para diferenciar e reconhecer profissionais, filiações religiosas, níveis sociais ou estilos de vida. Elas se vestem de modo igual para pertencerem a um grupo. Aquelas que não se amoldam aos estilos aceitos são consideradas divergentes e em último caso são excluídas.

Apesar da pressão social para que as pessoas façam parte de um grupo e da quantidade de peças idênticas que são produzidas e vendidas nas lojas, é muito raro encontrar duas pessoas vestidas iguais. Os jovens fazem compras com os amigos dando conselhos sobre o que comprar, mas não compram as mesmas peças.

Em todas as partes do mundo as vestimentas podem ser usadas para expressar modernidade. A roupa certa pode garantir o acesso aos lugares e às pessoas certas, principalmente num mercado de trabalho tão competitivo.

## **2.5 Design Têxtil para o público infantil**

### **2.5.1 Consumidor Infantil**

O mercado vem se segmentando em categorias que identificam desde o estilo de vida das pessoas até os hábitos de consumo, e o alvo da vez é o público infantil. Já foram feitas pesquisas profundas e análises sobre o poder de compra das crianças e também sobre a sua influência na decisão de compra dos adultos.

A importância da criança não foi deixada em segundo plano, pois ligando a TV, no horário infantil, pode-se ver a quantidade de comerciais dirigidos exclusivamente a meninos e meninas.

Os próprios produtos infantis estão expandindo cada vez mais os seus mercados. Desde brinquedos até computadores, pijamas, artigos escolares, doces, tudo anunciado diretamente para as crianças, com verbas que estão crescendo na proporção do mercado que elas vão ampliando.

As crianças são um alvo fácil de convencer. Na televisão e nas revistas infantis em quadrinhos elas sabem o que é programa e o que é uma propaganda. O mundo fantasioso da infância consome com a mesma intensidade um comercial e um desenho animado.

Os adultos recebem muito mais mensagens de propagandas durante o dia, mas ao contrário das crianças, eles têm muito mais coisas para se preocuparem e assim, fica difícil manter sua atenção por tempo suficiente para que a mensagem seja absorvida. As crianças, ao contrário, concentram-se no que está a sua frente. O universo infantil é único e repleto de fantasias. A criança não é tão crítica quanto o adulto, aceitando com maior facilidade o que lhe é proposto.

### 2.5.2 Características da roupa infantil

As principais características das roupas infantis são: segurança, durabilidade e versatilidade. O conforto e o colorido das peças são os itens mais procurados na hora da compra de uma roupa, pelos pais ou até mesmo pela própria criança. O tempo em que as crianças vestiam-se como adultos passou, atualmente as roupas vem com menos detalhes, são mais fáceis de vestir e principalmente, são feitas de tecidos mais macios, duráveis e de fácil lavagem.

O segmento infantil é o menor, mas não menos importante, entre os existentes, que são o masculino e o feminino e é delimitado por faixas de idade e tamanho. Esse mercado se volta cada vez mais para o casual, pois a demanda de roupas de festa e escolares vem diminuindo enfatizando-se mais as roupas do cotidiano.

### **3 METODOLOGIA DE PESQUISA E DE PROJETO**

Por meio de levantamento de dados e análises bibliográficas o estudo busca nos jogos infantis os elementos visuais para a elaboração de um projeto de design têxtil, seja para roupas de cama ou para roupas pessoais do grupo de crianças tratadas no CTCriaC/HUSM.

A metodologia seguiu as seguintes etapas:

1. Pesquisa bibliográfica de todos os temas/ assuntos relacionados ao projeto.
2. Observação do comportamento do grupo de crianças em tratamento no Serviço de Hemato-Oncologia do HUSM.
3. Levantamento, registro, análise e seleção dos jogos infantis mais usados pelas crianças da Classe Hospitalar.
4. Desenvolvimento dos estudos e layouts a partir dos jogos escolhidos.
5. Seleção e execução das estampas com a técnica da serigrafia a quadro.
6. Organização e redação do texto monográfico.
7. Apresentação dos resultados do projeto e defesa da monografia.

#### **3.1 Natureza da pesquisa e procedimentos utilizados**

##### **3.1.1 Metodologia de Bonsiepe**

A metodologia de pesquisa de Bonsiepe segue uma seqüência lógica e simples com as seguintes etapas: a problematização que mostra a causa do estudo; análises do produto/uso (itens pertinentes relacionados ao uso do produto), diacrônica (histórico do produto), sincrônica (o que há na atualidade em relação ao produto do estudo), estrutural, funcional e morfológica (componentes, funções, possíveis problemas encontrados, suas formas, cores e detalhamentos); definição do problema e a geração de alternativas.

##### **3.1.2 Abordagem Qualitativa**

A abordagem qualitativa descreve e explica exatamente a realidade da pesquisa. Os dados encontrados são reais, pois o investigador capta tudo ao seu redor, portanto, eles são muito mais ricos e profundos assumindo uma realidade dinâmica e movimentada em razão de todas as análises feitas.

Como esse tipo de abordagem refere-se à investigação de um determinado grupo, buscando e explorando a opinião e a conduta observável das pessoas envolvidas, no caso deste estudo, os sujeitos são as crianças da Classe Hospitalar do Hospital Universitário de Santa Maria.

Além disso, o estudo em questão busca fundamentos através de pesquisa bibliográfica, em livros, revistas, teses, e pesquisa de imagens na Internet e a partir de levantamento fotográfico a campo.

### 3.1.3 Pesquisa de campo

A pesquisa de campo deu-se através de visitas no Hospital Universitário de Santa Maria, mais precisamente no Setor Educacional – Classe Hospitalar.

Foram realizadas três visitas nas datas de 26 de abril, 03 e 10 de maio de 2006, no turno da manhã, das 9:00 horas às 10:30 horas, onde se pode observar o comportamento das crianças que fazem tratamento no Serviço de Hemato-Oncologia. As visitas foram supervisionadas pela pedagoga responsável Leodi Meireles Ortiz.

Dentro desse tipo de pesquisa, que trata com crianças doentes, constam alguns procedimentos como: o registro do estudo no Comitê de Ética e Pesquisa – UFSM, para que possam ser avaliados os objetivos e critérios adotados; a carta de aceite que é encaminhada à Administração do Serviço de Hemato-Oncologia do HUSM, para que possa ser autorizada a participação dos profissionais do HUSM na pesquisa; o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido é encaminhado ao CTCriaC e aos pais das crianças em tratamento para ficarem cientes do trabalho feito com seus filhos e o Termo de Compromisso assinado pela pesquisadora e orientadora, assegurando a privacidade dos dados coletados.

Através da colaboração da equipe do Serviço de Hemato-Oncologia e principalmente da pedagoga Leodi, pode-se observar e conviver, mesmo que por pouco tempo, com as crianças que fazem tratamento do câncer; essa doença que

assusta e abala as emoções desses pequenos, que muitas vezes, não entendem aquilo que está se passando com seu corpo.

O universo do hospital, quase sempre, traz uma sensação de tristeza e melancolia, porém, com a presença e atuação de profissionais preocupados com o bem-estar alheio, os pacientes conseguem superar o período de tratamento e sair dessa experiência, fortalecidos e confiantes.

### **3.2 O contexto da pesquisa - Hospital Universitário de Santa Maria (HUSM)**

Desde sua fundação, em 1970, o HUSM, Hospital Universitário de Santa Maria é referência em saúde para a região centro do Rio Grande do Sul. Sendo um órgão integrante da Universidade Federal de Santa Maria, a Instituição atua como hospital-escola, com sua atenção voltada para o desenvolvimento do ensino, da pesquisa e assistência em saúde.

Somente com engajamento e com a preocupação constante desta equipe com o bem-estar dos clientes, que o HUSM pode desempenhar suas funções com eficiência, legitimando constantemente a sua missão.

Outro fator que ressalta a importância do HUSM é o fato de ser um dos únicos hospitais da região centro que atende pelo SUS. São prestados diversos serviços especializados e de ponta de mercado, o que faz com que a demanda seja superior a sua capacidade física e pessoal. Por isso, o Hospital Universitário precisa se adequar constantemente a estas situações, para continuar prestando seus serviços com a mesma competência e qualidade já conhecidas pela comunidade nestes mais de 30 anos de atuação.

#### **3.2.1 Objetivos do HUSM**

- Estabelecer-se como Centro de Ensino, Pesquisa e Assistência no âmbito das Ciências da Saúde;

- Firmar-se como um centro de programação e manutenção de ações voltadas à saúde da comunidade local e regional, desenvolvendo programas específicos de assistência à população;

- Tornar-se um hospital de referência, no âmbito médico e hospitalar, composto por um elevado nível científico, técnico e administrativo;
- Atuar de forma eficaz e eficiente no atendimento de suas especialidades;
- Configurar-se como campo de ensino prático aos alunos de graduação e pós-graduação da UFSM, em especial aos da área da saúde, permitindo que as atividades curriculares sejam realizadas em consonância entre a teoria e a prática;
- Oportunizar a Educação Continuada do quadro funcional através de cursos, conferências, debates, etc.

### 3.2.2 Centro de Transplante de Medula Óssea (CTMO)

O serviço de Hematologia-Oncologia do HUSM iniciou suas atividades em 1966 numa época em que muitos não acreditavam na cura das neoplasias em estado avançado. A partir de 1978 passaram a ser adotados protocolos brasileiros de investigação para o tratamento das leucemias e linfomas. Na década de 80, eram oferecidos aos pacientes, com doenças de natureza hematológica e oncológica, cuidados multidisciplinares especializados.

Foi criada uma área para isolamento protetivo com equipe de enfermagem especializada. Ao mesmo tempo, foi desenvolvido um programa de apoio abrangendo as áreas de assistência social, fisioterapia, psicologia, farmácia e odontologia.

### 3.2.3 Centro de Tratamento da Criança com Câncer (CTCriaC)

O crescente desenvolvimento da unidade de câncer infantil, em atividade desde a década de 1960, propiciou a participação do HUSM no Projeto Criança e Vida que visa assistência integral às crianças com neoplasias.

Patrocinado pela Fundação Banco do Brasil e HUSM foram implantados e aprimorados os serviços de Citogenética convencional, Citogenética molecular, Imunofenotipagem, Biologia molecular e Patologia, constituindo uma unidade que passou a ser denominada CTCriaC – Centro de Tratamento da Criança com Câncer.

O Serviço de Hematologia-Oncologia do HUSM desempenha, hoje, importante função social, abrangendo quase metade do Rio Grande do Sul e Oeste Catarinense, numa área que totaliza mais de dois milhões de habitantes. A estrutura física conta com seis consultórios, doze leitos para quimioterapia ambulatorial, dois leitos para aferese, dezoito leitos pediátricos no Centro de Tratamento da Criança com Câncer (CTCriaC), cinco leitos no Centro de Transplante de Medula Óssea (CTMO) e são disponibilizados pelas clínicas cerca de vinte leitos para pacientes adultos.

O Serviço dispõe de nove médicos, dezoito enfermeiros, cinco farmacêuticos-bioquímicos, seis técnicos de laboratório, vinte e três auxiliares de enfermagem e demais funcionários de apoio. Dispõem também de uma psicóloga, uma pedagoga, uma assistente social, um nutricionista e um fisioterapeuta, que contam com o auxílio de estagiários das respectivas áreas.

A importância social do serviço pode ser constatada pelo atendimento a uma demanda de 1.500 consultas/mês, cinco mil exames laboratoriais/mês, 130 internações mensais, 350 quimioterapias ambulatoriais/mês e 20 transplantes de medula/ano.

A relevância educacional além da assistência e pesquisa está representada também pela oferta de seis vagas anuais em residência médica e prestação de ensino para 100 estudantes/ano na graduação do curso de Medicina, além de desenvolver atividades em programas de monitorias, estágios acadêmicos e bolsas diversas.

#### 3.2.4 Setor Educacional – Classe Hospitalar

O sucesso na busca de terapias no tratamento do câncer infantil faz o setor refletir e buscar uma proposta educacional igual ou superior à situação/problema, para que a criança durante o tratamento ou após o seu término, não seja colocada em outra situação de conflito, que é o despreparo para a vida escolar.

A Classe Hospitalar planeja o espaço do aprender em situação hospitalar, evidenciando metodologias que privilegiem a socialização, o despertar da curiosidade tecnológica, o gosto pelo imaginário e literatura, sem, contudo desconhecer a tarefa fundamental da escola que é a produção do saber. Portanto, a

proposta busca um plano de ação que efetive fins educacionais na entidade hospitalar que agrupe pacientes em tratamento prolongado.

O Serviço de Hemato-Oncologia do HUSM, desde 1995, dá acompanhamento e desperta a necessidade do ingresso ou reingresso à escola, a cerca de 120 pacientes-alunos portadores de câncer na faixa etária de 3 a 13 anos, oriundos de todo o Estado do Rio Grande do Sul e na maioria com baixa renda familiar. Alunos com idade superior a 14 anos recebem atendimento educacional personalizado.

O processo educativo adotado valoriza a inserção de oficinas pedagógicas, tais como: espanhol; atelier cientista mirim; hora do conto; expressão artística e musical; informática educacional; dança; alongamento e psicomotricidade; recreação e sociabilização; acompanhamento educacional no leito; contadoras de histórias no leito; formação do leitor; atelier pedagógico; estimulação das inteligências múltiplas; produção e divulgação do Jornal da Brincadeira.

A Classe Hospitalar deve ser tomada como parâmetro de aperfeiçoamento pessoal, tornando-se uma referência de mundo infantil no hospital e fora dele. Tem uma abordagem da educação como prioridade, ao lado do tratamento terapêutico.

O maior objetivo da Classe Hospitalar, conforme Leodi Ortiz (2005, p. 13-17) é, sem dúvida, fazer com que as crianças não percam o vínculo com a escola no período em que estão em tratamento.

O espaço pedagógico, conhecido como Classe Hospitalar, não é algo que surgiu e se concretizou através do trabalho de uma única pessoa; tornou-se realidade por obra de esforço coletivo de profissionais, pacientes, familiares e comunidade. É um trabalho de solidariedade, de união de experiências e idéias.

O ambiente hospitalar traz consigo uma aura de fragilidade, desconforto e insegurança e esse é somente o início do processo. A criança doente entra nesse universo com medo e precisa enfrentar aquela nova situação. Portanto, a Classe Hospitalar vem para mostrar a ela como conviver com o desconhecido.

### **3.3 O projeto de design para estamparia têxtil**

#### **3.3.1 Problematização**



Através da observação dos ambientes do CTCriaC/HUSM, pode-se perceber que não existe uma padronização das roupas de cama e dos pijamas usadas pelas crianças que fazem tratamento no local, ou seja, não há uma ligação das roupas com o local. Embora sendo um Centro específico de tratamento para este tipo de paciente, e tendo inclusive uma marca/identidade visual própria, os pacientes infantis ali tratados utilizam a rouparia padrão de qualquer outro setor do HUSM. A proposta consiste em usar os jogos preferidos pelas crianças do CTCriaC, como referência visual para a criação de estampas para suas roupas de cama e pijamas, buscando tornar o ambiente com maior aproximação ao universo infantil, mais descontraído, alegre e lúdico.

### 3.3.2 Análise Diacrônica – Histórico das Roupas Infantis

A análise diacrônica mostra o histórico do tema, no caso, as roupas de cama e pijamas infantis. Porém, nas pesquisas realizadas sobre o assunto, não foram encontradas as peças em questão especificamente, portanto, daremos um enfoque no vestuário infantil como um todo.

As mudanças nas roupas no final do século XIX sugeriram uma harmonia na postura da sociedade. Mas foi a Primeira Guerra Mundial que trouxe as reviravoltas mais significativas. As crianças deixaram de usar aqueles trajes pesados e formais, que na verdade eram cópias reais das roupas de seus pais, e passaram a usar trajes mais leves, simples e confortáveis. Na década de 50 surgiram novas fibras artificiais, tecidos que não amassavam, e com isso a indústria passou por uma nova virada. A revolução completou-se com a produção em massa, pois as roupas tradicionais feitas à mão começaram a ser produzidas industrialmente.



Figura 06 – Trajes do início do século XX

No início do século XX havia os trajes de marinheiro, que se destacaram pelas mudanças na educação com a inserção de roupas para ginástica e esportes em geral. As meninas, particularmente, usavam roupas mais folgadas. Mesmo assim, o uso de botas pesadas com cordão era costume. (Figura 06)



Figura 07 – Trajes dos Anos 20

Nos anos 20 as roupas infantis mudaram universalmente em paralelo com a moda dos adultos por causa da Primeira Guerra Mundial. Os trajes passaram a ser mais leves, com menos detalhes. As meninas usavam vestidos de cintura baixa e os meninos shorts curtos em conjunto de camisas. (Figura 07)



Figura 08 – Trajes dos Anos 40

Nos anos 40 as roupas assumiram um aspecto mais prático do que antes; o conforto e a durabilidade eram mais importantes. Usavam-se tecidos que não amassavam em trajes com suéteres de tricô e xadrezes. (Figura 08)



Figura 09 – Trajes dos Anos 50

O Pós-Guerra colocou em destaque a potência do mercado de roupas infantis. Os trajes eram baseados na moda adulta e posteriormente na adolescente. (Figura 09)



Figura 10 – Trajes dos Anos 60

Em 1965 as barras subiram acima do joelho e foram usados materiais sintéticos nos artigos, deixando-os mais ousados. O movimento hippie emergiu nessa época trazendo à tona o uso de trajes étnicos, túnicas longas em materiais naturais. (Figura 10)

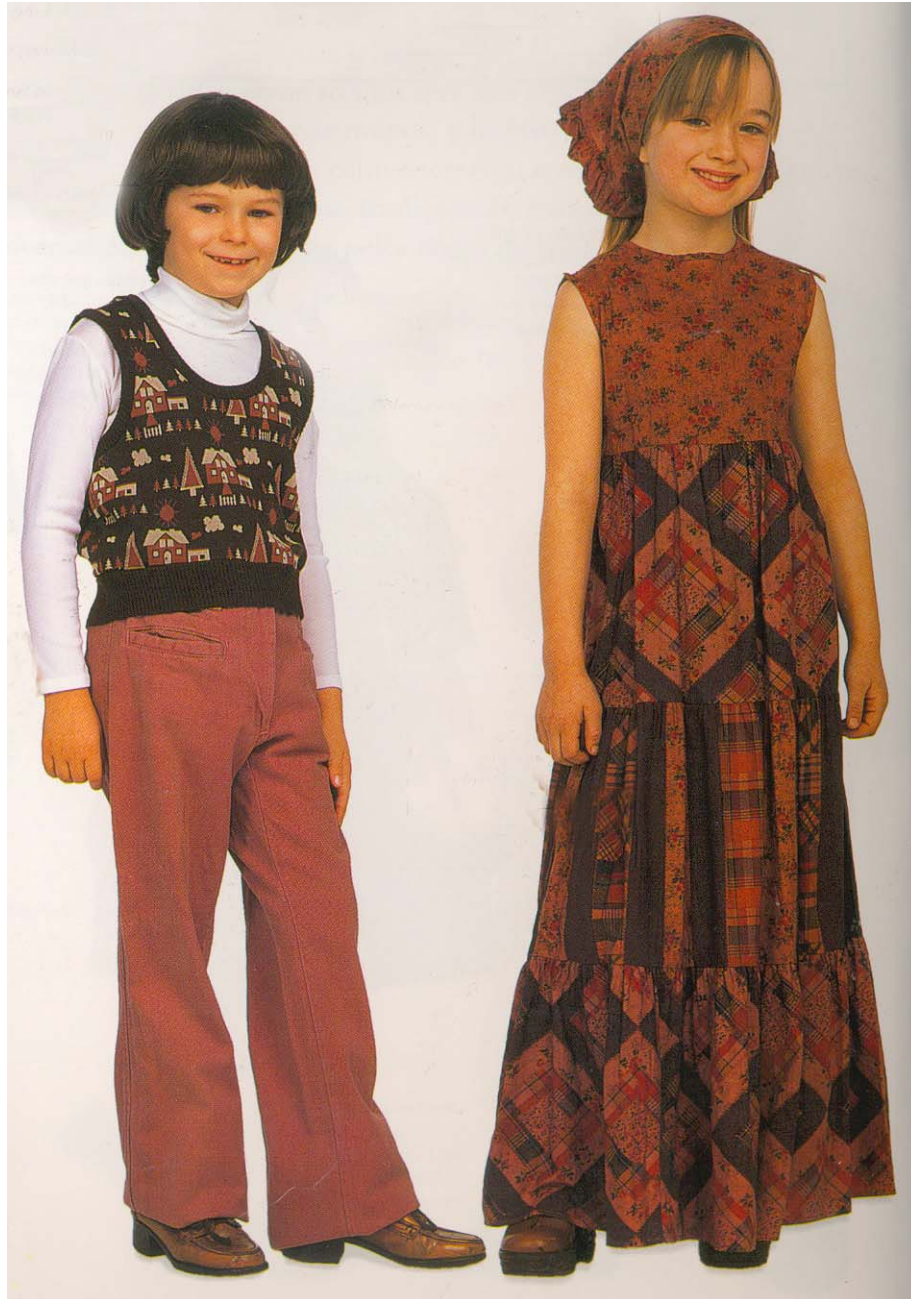


Figura 11 – Trajes dos Anos 70

Nos anos 70 o corte das calças mudou, alargando do joelho até a barra, as chamadas “bocas-de-sino”. Os meninos passaram a usar calças compridas ou jeans ao invés de shorts e as saias das meninas ficaram mais longas. O *patchwork* foi muito utilizado nas estampas das roupas. (Figura 11)

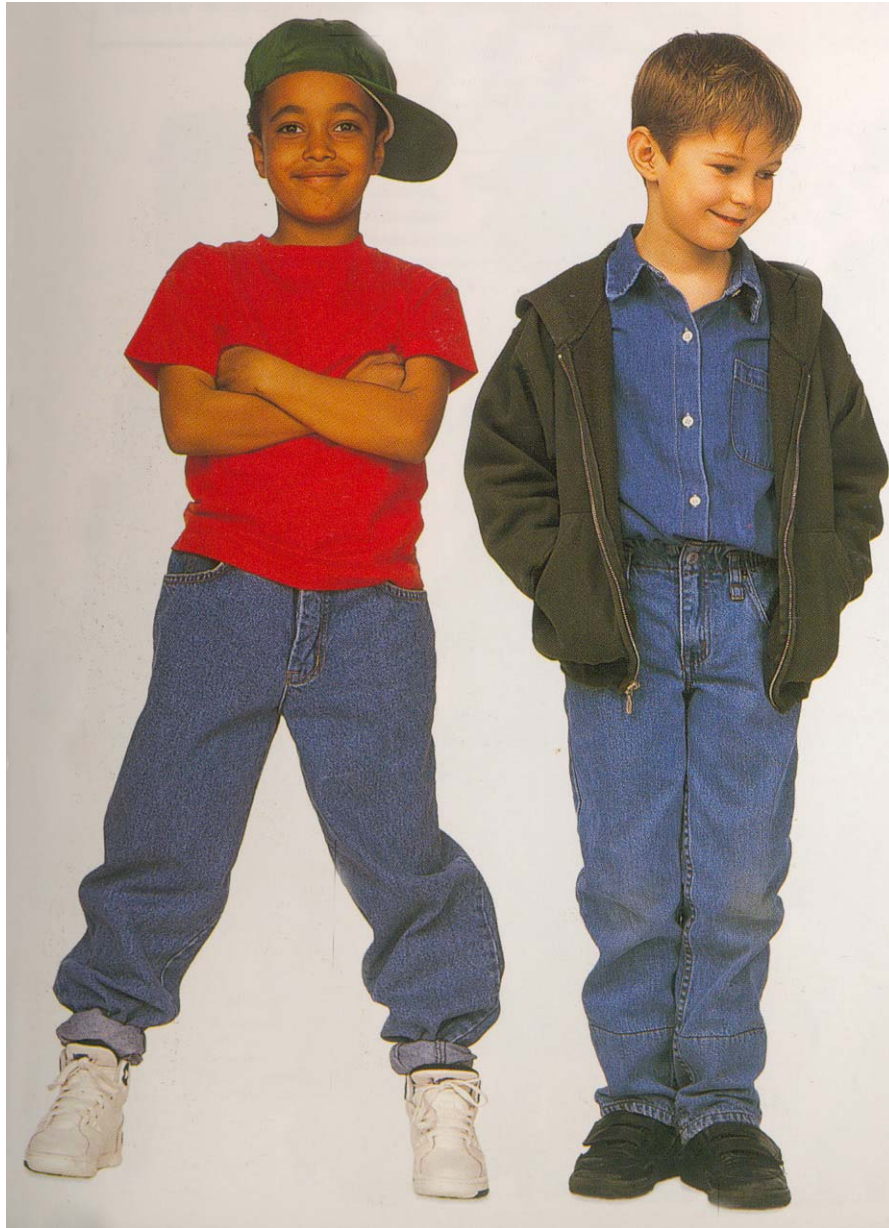


Figura 12 – Trajes dos Anos 80

A televisão influenciou a roupa infantil na década de 80 pela mistura dos estilos e a moda norte-americana com o uso de bonés de beisebol e tênis, tornando-os populares. Os jeans voltaram com a forma tradicional reta. Era o fim das “bocas-de-sino”. (Figura 12)





Figura 13 – Trajes dos Anos 90

A década de 90 caracterizou-se por uma gama de estilos fazendo com que um grande número de fabricantes se dedicasse apenas às crianças. O tênis foi o destaque dessa época tendo um forte impacto na indústria. (Figura 13)

### 3.3.3 Análise Sincrônica

O design têxtil relacionado a crianças é bastante amplo em relação a formas e figuras. Portanto, foram selecionadas algumas imagens que definem o que há no mercado em se tratando de roupas de dormir infantis, tanto jogo de lençóis, quanto pijamas.



Figura 14 - Conjuntos de cama para público infantil 0/4 anos.



Figura 15 - Conjuntos de cama com estampas voltada ao público infantil de 0/4 anos.



Figura 16 – Conjuntos de cama com estampas voltadas ao público infantil de 5/8 anos.



Figura 17 – Conjuntos de cama com estampas voltadas ao público infantil de 9/12 anos.



Figura 18 – Pijamas com estampa infantil

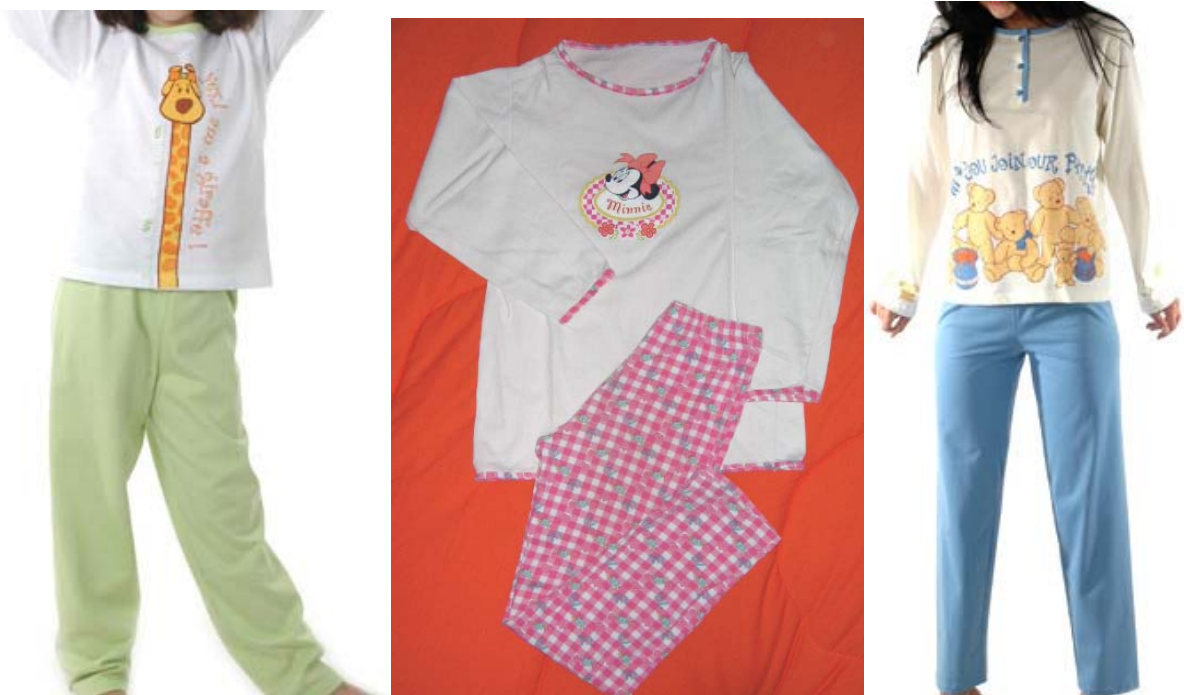


Figura 19 – Pijamas com estampa infantil

### 3.3.4 Análise Morfológica, Funcional e Estrutural

Foram analisados os elementos (estampas) das roupas de cama e pijamas e o que se percebe é uma repetição de formas e figuras como bonecos, flores, bichos, desenhos de personagens da televisão e dos quadrinhos.

Os materiais são os mesmos usados nas roupas adultas, malha em algodão, poliviscose, moleton. Nos produtos em geral, pode-se constatar que o que se preza é o toque agradável, a maciez, obtidos pela qualidade do tecido utilizado, visando o conforto e a adequação à pele mais sensível das crianças, sem deixar de lado o apelo estético/simbólico do produto pelo uso de imagens do universo infantil.

## 4 PROCESSO CRIATIVO

### 4.1 Do desenvolvimento da idéia aos protótipos

Após observação das crianças no ambiente hospitalar na hora da recreação, que é antes das consultas semanais, pode-se perceber o interesse delas pelos jogos com regras e aqueles que tomam um tempo maior na hora de jogar. A partir de análises constatou-se que os jogos mais utilizados foram: quebra-cabeça, jogos de tabuleiro, jogo de memória e principalmente o bingo.

O quebra-cabeça (Figura 20) é de gosto unânime, toma certo tempo, exige concentração e agilidade, sendo jogado individualmente. Já os jogos de tabuleiro (Figura 21) são jogados com no mínimo duas crianças, fazendo com que elas interajam entre si, trazendo à tona questões relacionadas ao jogo que são esclarecidas entre elas. O jogo da memória (Figura 22) desafia a criança testando sua concentração e rapidez de raciocínio. O bingo (Figura 23) é o preferido por todos, pois é jogado com o grupo inteiro sobre a coordenação da responsável pela Classe Hospitalar, e o vencedor sempre é presenteado com algum objeto que ele mesmo pode escolher. Tendo como base esses jogos, foram realizados estudos com suas formas e diversas representações dentro da peça em si, dando um caráter alegre às mesmas.



Figura 20 – Exemplo de Quebra-Cabeça



Figura 21 – Exemplo de Jogo de Tabuleiro



Figura 22 – Exemplo de Jogo de Memória



Figura 23 – Exemplo de Bingo

#### 4.1.1 A geração de alternativas

A geração de alternativas foi realizada através da análise dos jogos preferidos pelas crianças do CTCriaC/HUSM, utilizando suas características básicas, cores, formas e suas diversas representações.

Houve tentativas de esboços em grafite (Figura 24) e, posteriormente o uso de softwares de computação gráfica foi essencial para uma melhor visualização das idéias, principalmente em relação às cores das figuras e dos fundos.

#### 4.1.2 Esboços

Os esboços foram elaborados através do computador a partir da imagem do jogo selecionado, usando suas formas reais e outras vezes estilizadas, mas sempre com o uso de muita cor.

O uso do colorido nas peças através dos desenhos foi o elemento principal, portanto, a alegria das peças está contida em seus elementos com cores vibrantes e alegres. Para o fundo das peças, fez-se uso de cores claras, pois são as mais indicadas para as roupas de cama e pijamas infantis. Em contrapartida, as cores dos elementos foram bastante exploradas para uma melhor visualização e para que o aspecto da cor indicasse alegria.



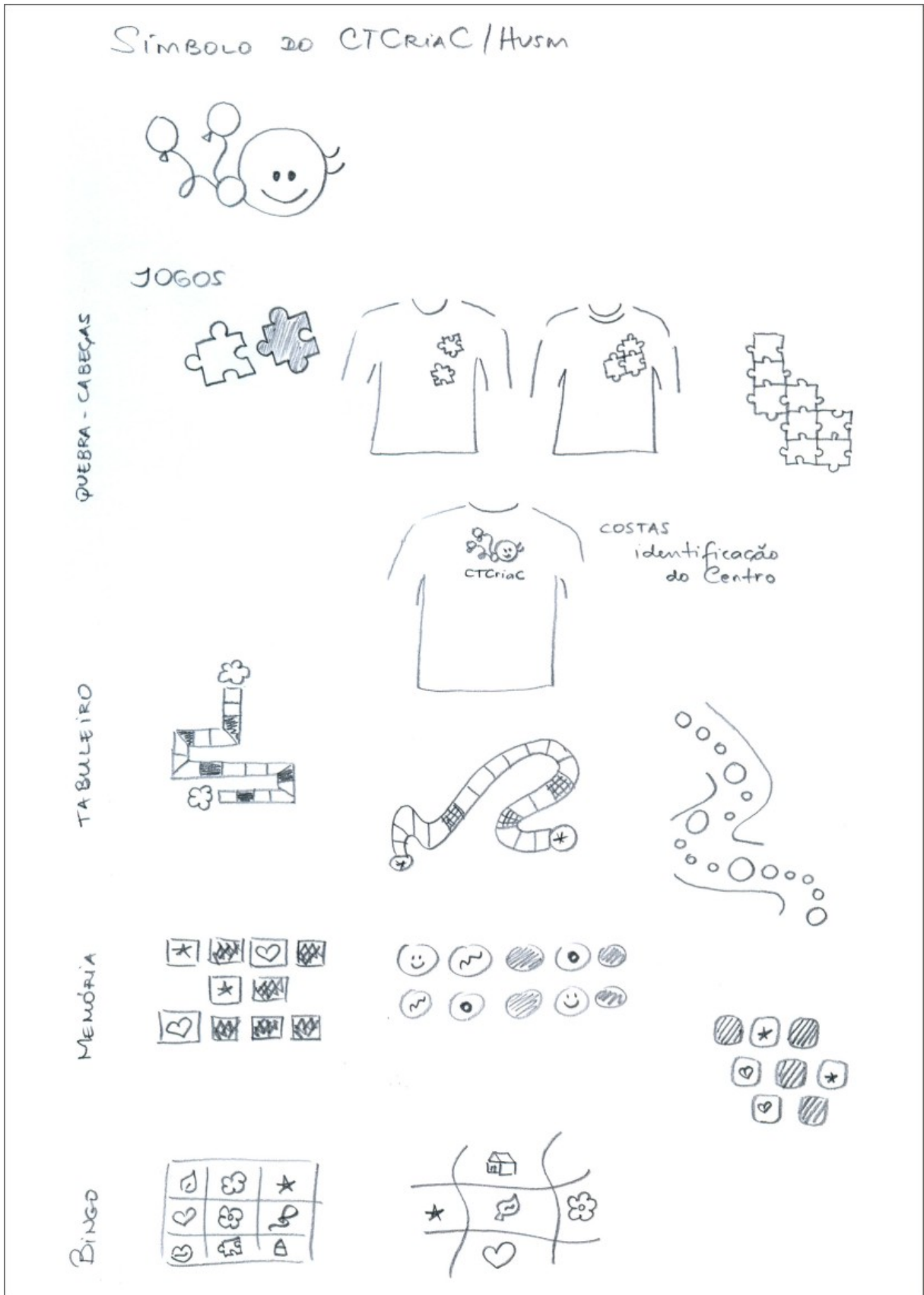


Figura 24 – Esboços em grafite

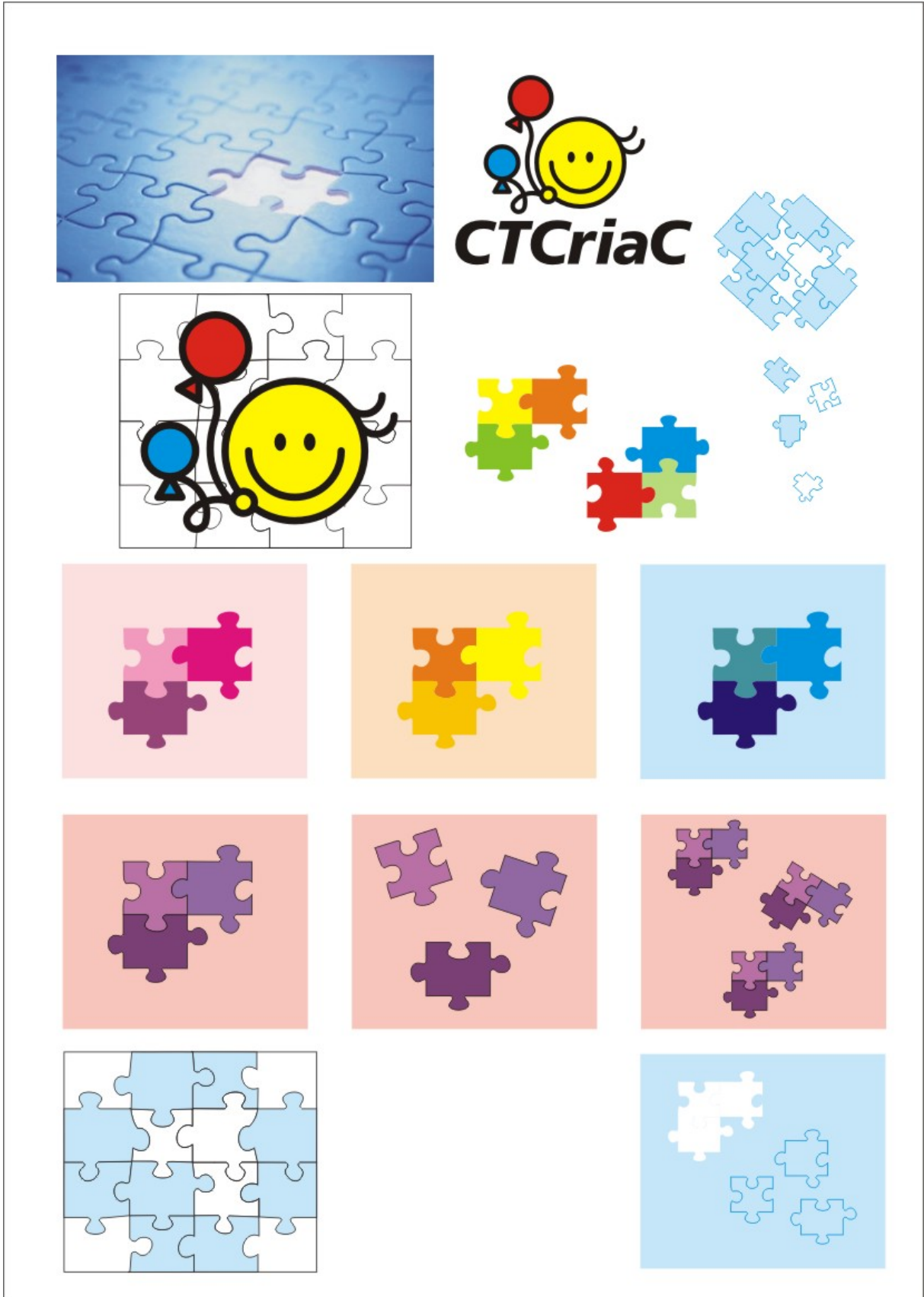


Figura 25 – Esboços referentes ao Quebra-Cabeça



Figura 26 – Esboços referentes ao Jogo de Tabuleiro



Figura 27 – Esboços referentes ao Jogo de Memória

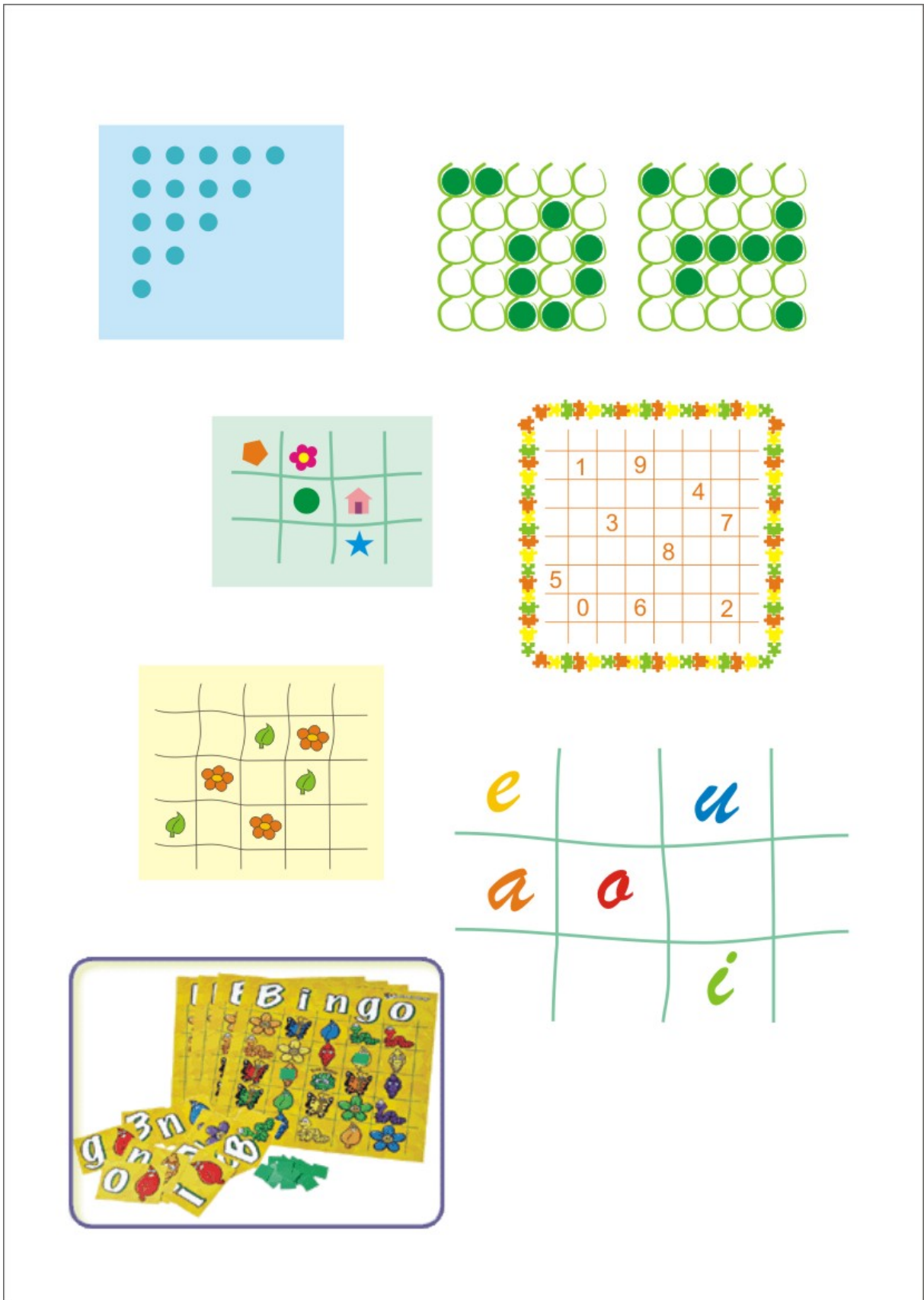


Figura 28 – Esboços referentes ao Jogo de Bingo

## 4.2 Peças têxteis

### 4.2.1 Pijamas

Após a execução das primeiras idéias, os esboços foram transportados para o produto em si, através do computador. Foram feitos primeiramente pijamas, usando as cores claras para o fundo, mais indicadas para o tipo de produto. O processo de experimentação permitiu melhores combinações dos elementos com o fundo.



Figura 29 – Layout 1



Figura 30 – Layout 2

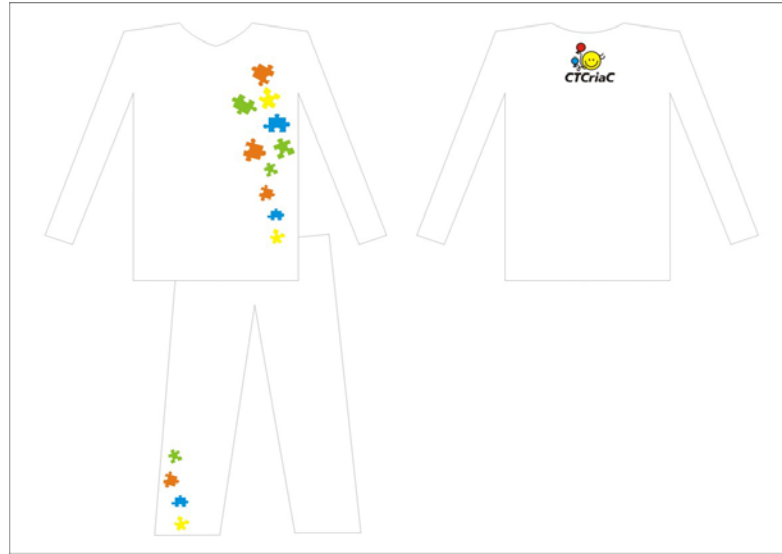


Figura 31 – Layout 3



Figura 32 – Layout 4

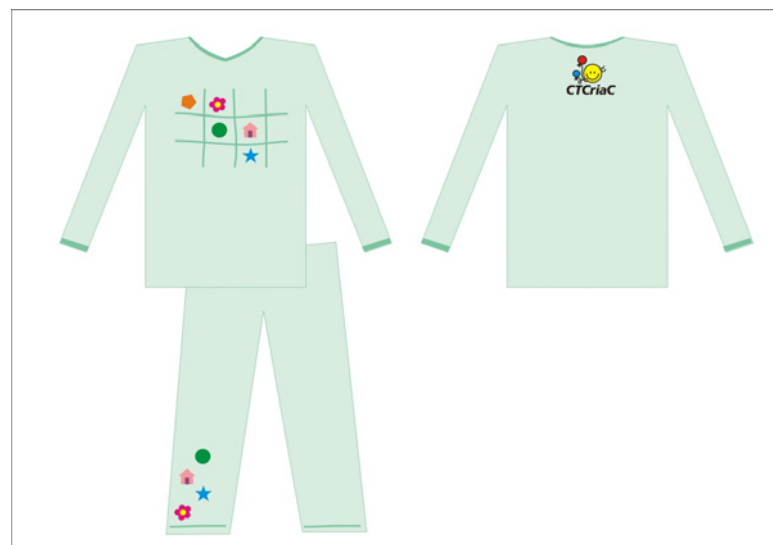


Figura 33 – Layout 5



Figura 34 – Layout 6



Figura 35 – Layout 7



Figura 36 – Layout 8



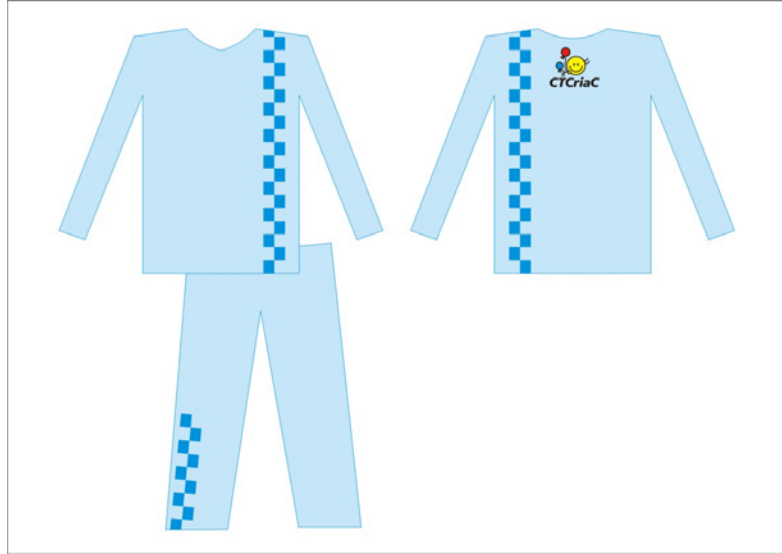


Figura 37 – Layout 9

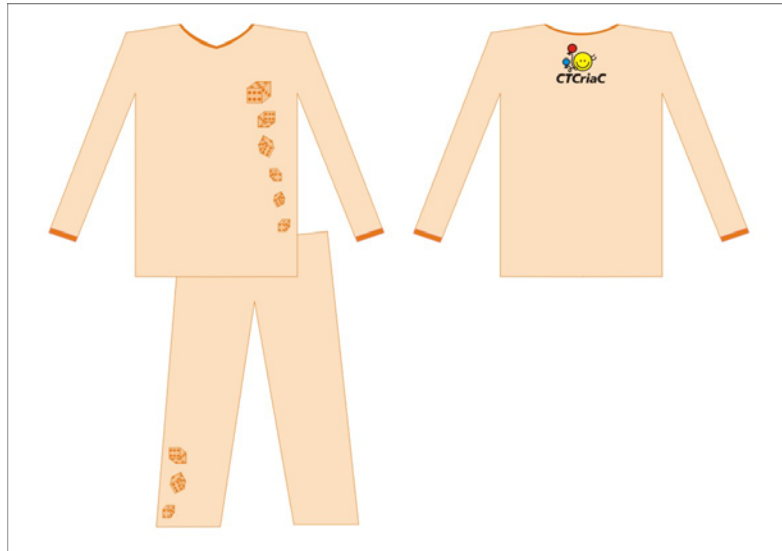


Figura 38 – Layout 10



Figura 39 – Layout 11

#### 4.2.2 Processo de seleção das estampas

No desenvolvimento das roupas para as crianças hospitalizadas, é importante ter em mente em primeiro lugar, a segurança, o conforto e facilidade de uso em razão das condições de saúde e das situações a que são expostos os pacientes infantis durante o tratamento hemato-oncológico. Neste sentido deve-se considerar um tipo de tecido de toque suave, os acabamentos das peças e suas aberturas específicas para facilitar o ato de vestir.

Foi elaborada uma pesquisa de mercado referente aos tecidos, no caso dos pijamas, optou-se pela poliviscose, e as cores encontradas foram limitadas em se tratando de fundos claros, que são as mais indicadas para pijamas. Portanto, as aplicações foram feitas a partir das cores encontradas que foram o rosa, o azul, o amarelo, o verde e o branco. (Figura 40)

Após a pesquisa dos tecidos, as estampas foram adaptadas conforme as cores encontradas, portanto, alguns layouts foram modificados. Para experimentar o tecido e o processo de serigrafia, selecionou-se um dos layouts e após o corte do tecido, a estampagem e o acabamento, com a costura da peça, se obteve a peça experimental. (Figura 41)

Para o desenvolvimento das peças têxteis que incluem pijamas unissex e roupa de cama (lençóis), optou-se por classificar as estampas em função do nome do jogo, como pôde ser visualizado nos esboços, para uma melhor organização e visualização dividindo-os em linhas: quebra-cabeça, tabuleiro, memória e bingo.



Figura 40 – Cores claras selecionadas



Peça Experimental  
Quebra-Cabeças



Figura 41 – Peça experimental

### 4.2.3 Estampas selecionadas

Após os primeiros esboços, foram feitas impressões coloridas das idéias e as mesmas foram levadas ao grupo de crianças do CTCriaC/HUSM para que elas pudessem expressar sua opinião, contudo, sem revelar para qual finalidade seriam os desenhos. Todos ficaram muito curiosos e, ao mesmo tempo, muito receptivos em ajudar, dando cada um a opinião pessoal.

Analisando os desenhos selecionados percebeu-se uma compatibilidade de opiniões entre elas e a pesquisadora, portanto, houve uma facilidade maior em se definir as estampas finais.

Todas as estampas seguiram uma linha de posição, optando pela estampa localizada para que os elementos não perdessem sua representação original (jogos). E como o CTCriaC/HUSM possui uma marca individual, ela foi utilizada em todas as peças como uma identificação das mesmas na parte posterior das blusas.

Com a análise feita da peça experimental, percebeu-se que a questão da facilidade no ato de vestir foi afetada pela falta de uma abertura adequada na blusa. Portanto, houve uma modificação nos layouts na parte superior dos pijamas com a inserção de uma abertura maior e o uso de pressões para o seu fechamento.

Com a definição das estampas, também foram definidas as proporções de cada elemento e suas composições relacionando-os à peça, no caso, o pijama para uma melhor compreensão da revelação das telas serigráficas.

O processo de estampagem foi realizado por uma empresa de Santa Maria, RS, pelo motivo da falta de experiência e prática na técnica de serigrafia têxtil por parte da autora e visando a obtenção de uma melhor qualidade e acabamento das peças.

#### 4.2.3.1 Estampa 1

Os elementos que compõem o Jogo de Bingo podem ser os mais variados. Desde figuras, letras, números, personagens, entre outros. Na primeira peça o que se buscou foram elementos do dia-a-dia como as flores e as folhas formando uma harmonia na utilização das cores dos elementos, das linhas e em equilíbrio com o fundo rosa claro do tecido. A estampa é localizada e visualmente proporcional às dimensões da peça transmitindo harmonia ao conjunto (Figuras 42 e 43).



Figura 42 – Layout Estampa 1 – Bingo 1



Estampa 1  
Bingo 1



Figura 43 – Estampa 1 – Bingo 1

#### 4.2.3.2 Estampa 2

O Jogo da Memória possui uma gama enorme de elementos que podem ser usados em suas mais variadas representações. A segunda peça traz uma variação maior de elementos do nosso cotidiano como o coração, a estrela, a gota e o círculo que possuem linhas bem definidas e ao mesmo tempo, com o uso das cores, proporcionam a sensação de leveza à composição, principalmente com a cor clara do fundo (tecido). A estampa é localizada para uma melhor leitura da composição e do conjunto como um todo. (Figuras 44 e 45)

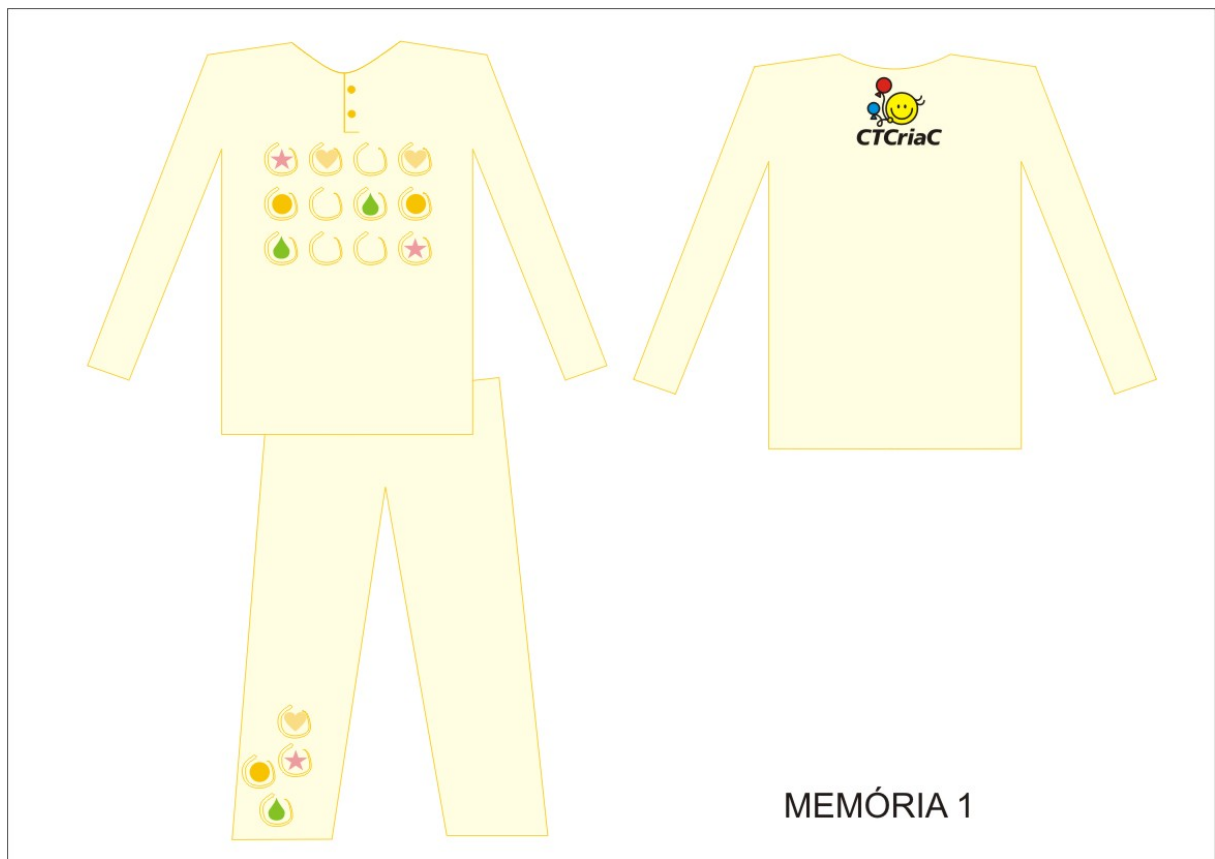


Figura 44 – Layout Estampa 2 – Memória 1



Estampa 2  
Memória 1



Figura 45 – Estampa 2 – Memória 1



#### 4.2.3.3 Estampa 3

Na terceira peça, os elementos do Jogo de Memória foram ainda mais explorados, mas sempre usando imagens familiares, que nesse caso foram o coração, o sorvete, o quadrado, a folha, a flor e a chupeta que representam também o universo infantil de uma maneira divertida. Houve uma junção de linhas bem definidas com algumas mais suaves, sempre com a diferenciação nas cores, buscando uma maior harmonia ao todo. A estampa é localizada para que a leitura e a representação do jogo fosse identificada à primeira vista. (Figuras 46 e 47)

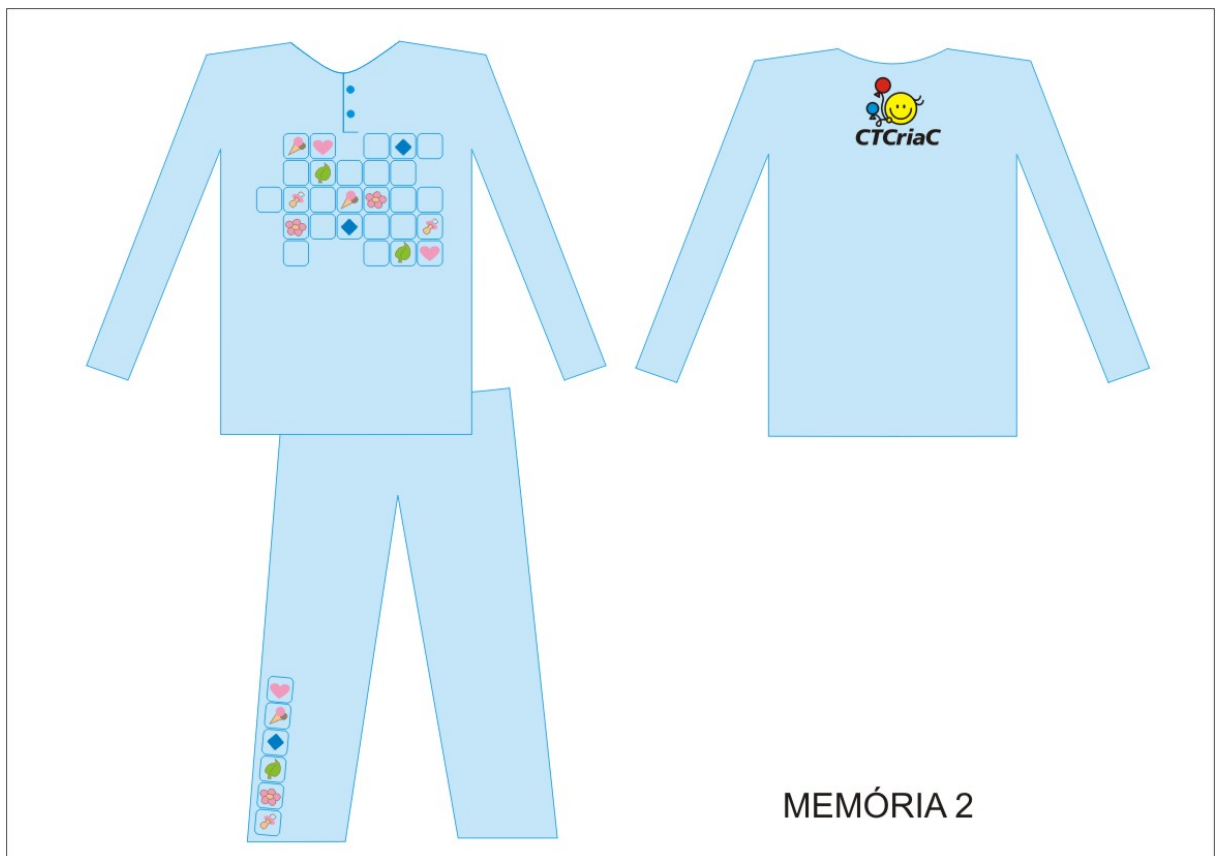


Figura 46– Layout Estampa 3 – Memória 2



Estampa 3  
Memória 2



Figura 47 – Estampa 3 – Memória 2

#### 4.2.3.4 Estampa 4

O quebra-cabeça pode ser representado de diversas maneiras tanto quanto às figuras utilizadas, quanto aos tipos de corte e encaixe. O quarto pijama busca representar o jogo de uma forma mais real, utilizando os cortes mais encontrados dentro de uma variedade enorme. Foram usadas três cores para a representação dos elementos, e a não utilização de contornos faz com que as peças pareçam mais livres, não havendo rigidez na composição. A estampa é localizada, porém há uma maior liberdade na localização dos elementos, como se eles estivessem soltos na peça. (Figuras 48 e 49)

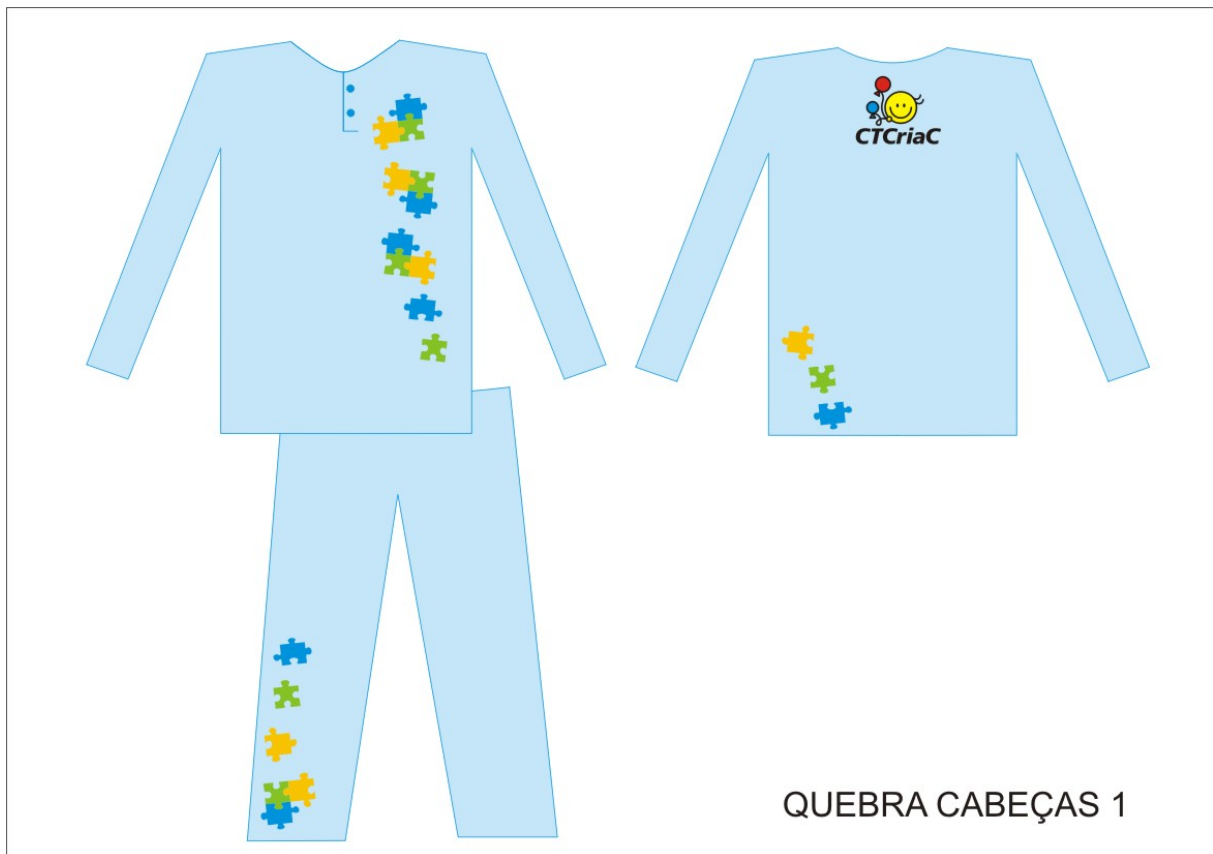


Figura 48 – Layout Estampa 4 – Quebra-Cabeças 1



Estampa 4  
Quebra-Cabeças 1



Figura 49 – Estampa 4 – Quebra-Cabeças 1

#### 4.2.3.5 Estampa 5

Os Jogos de Tabuleiro apresentam-se de várias formas, assuntos, elementos, direções, entre outros, portanto há maior liberdade nas representações. O quinto pijama procura representar o jogo de uma forma mais estilizada, utilizando somente círculos de uma única cor representando uma direção que pode começar tanto da parte superior da peça quanto da inferior. Mesmo sendo uma estampa localizada e com a idéia de direção, a composição não se torna rígida (Figuras 50 e 51).



Figura 50 – Layout Estampa 5 – Tabuleiro 1



Estampa 5  
Tabuleiro 1



Figura 51 – Estampa 5 – Tabuleiro 1

#### 4.2.3.6 Estampa 6

O sexto pijama também busca elementos dos Jogos de Tabuleiro, porém, com uma representação real. A idéia do tabuleiro aparece nessa peça, mais definida, principalmente pela utilização das cores azul e amarelo e seus tons juntamente com o fundo claro do tecido. A estampa também é localizada remetendo à peça equilíbrio e ritmo (Figuras 52 e 53).

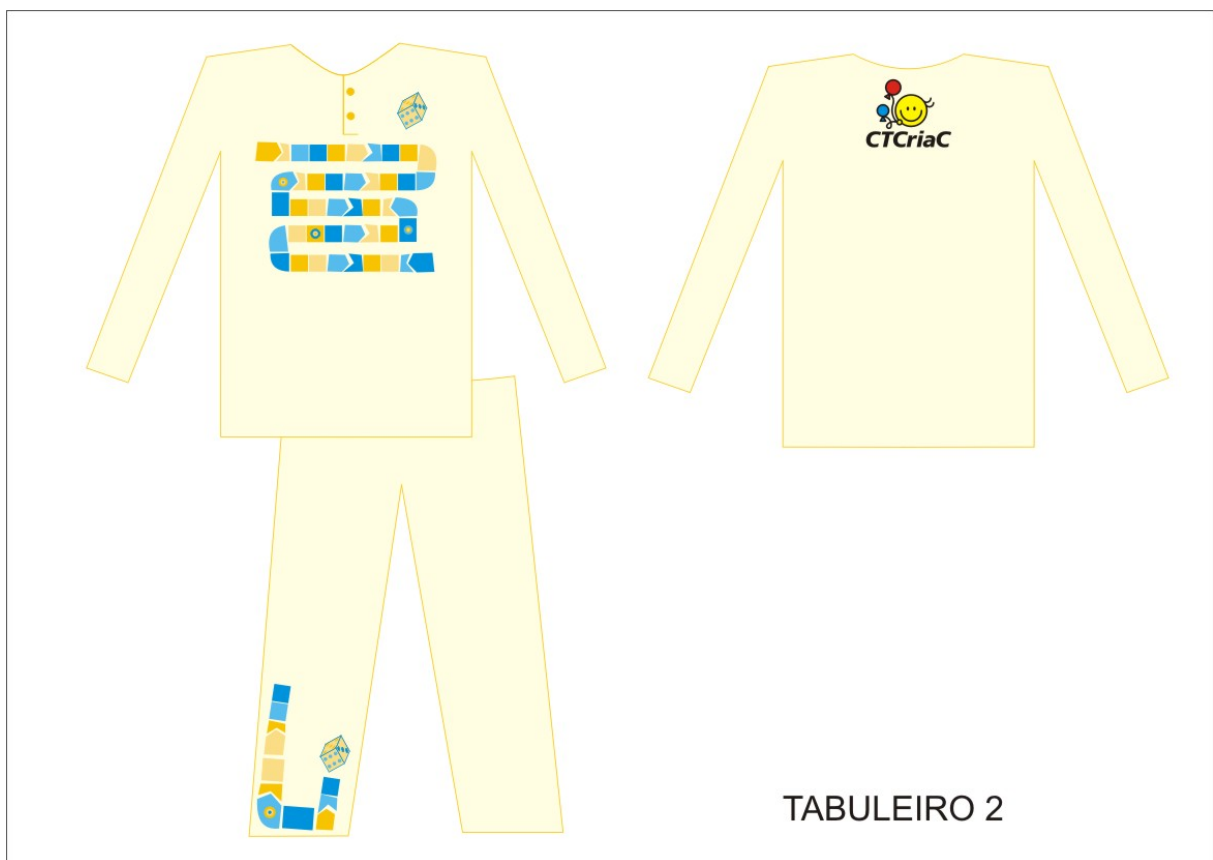


Figura 52 – Layout Estampa 6 – Tabuleiro 2



Estampa 6  
Tabuleiro 2



Figura 53 – Estampa 6 – Tabuleiro 2



#### 4.2.4 Bandeiras de cor

Para os estudos de cor, foram selecionadas as cores claras já citadas anteriormente e quatro cores mais escuras (Figura 54) a fim de se poder comparar e visualizar aquilo que é mais indicado para os pijamas e lençóis e o que não é recomendado, mas que não deixa de ser uma experimentação válida, pois foram obtidos bons resultados.

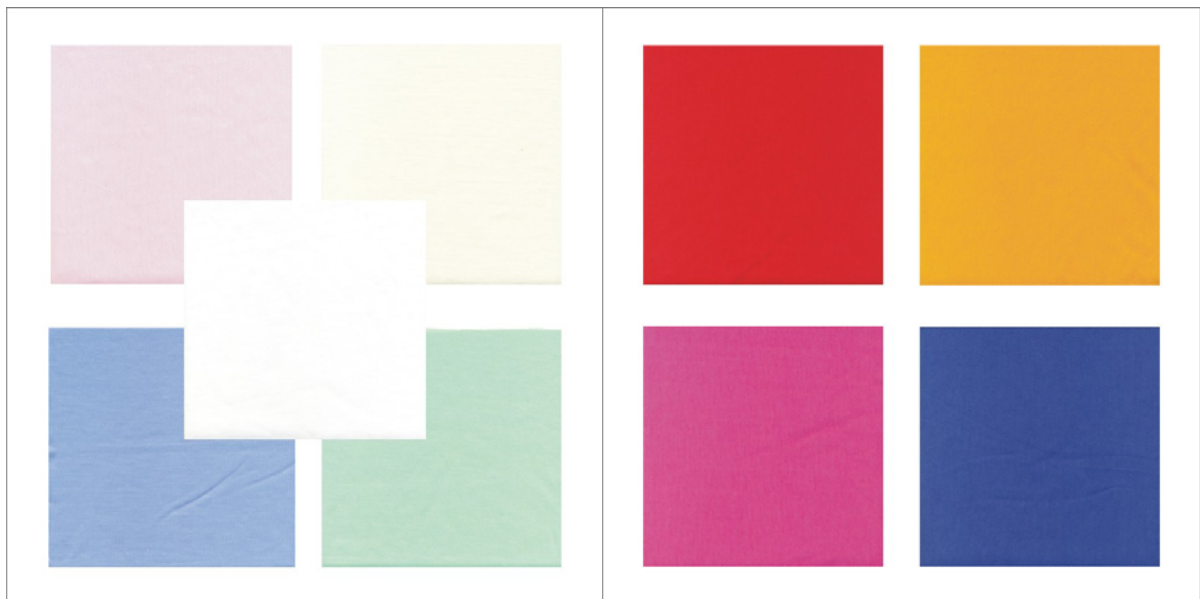


Figura 54 – Cores selecionadas para as bandeiras de cor

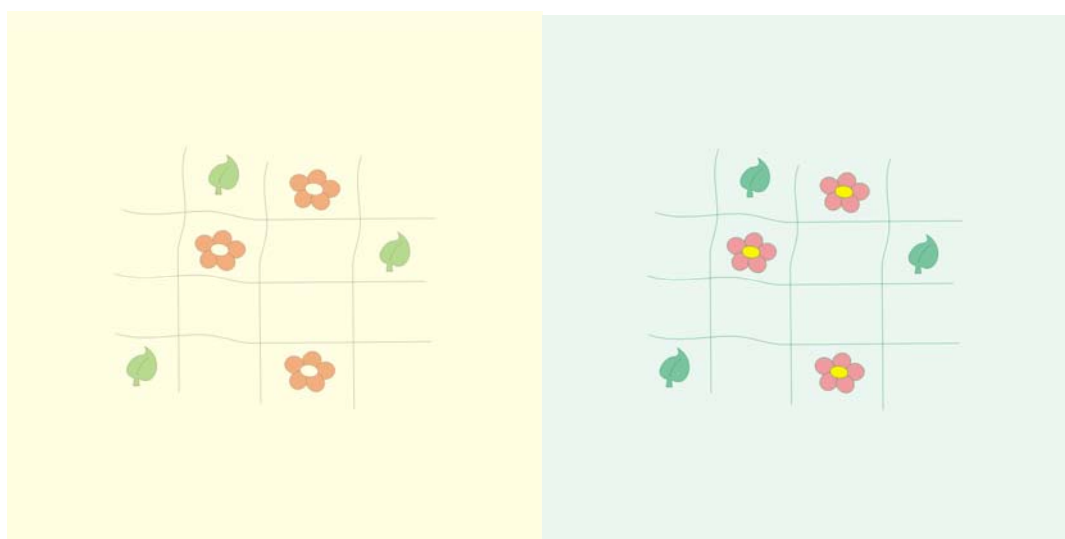


Figura 55 – Layout Bandeiras de cor – Bingo 1

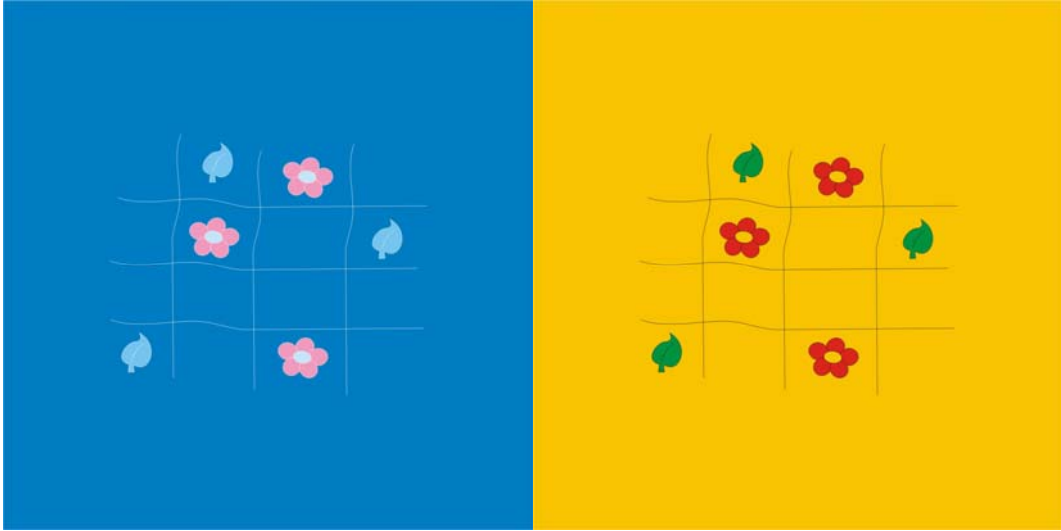


Figura 56 – Layout Bandeiras de cor – Bingo 1



BANDEIRA DE COR 1  
MEMÓRIA 1

Figura 57 – Layout Bandeira de cor – Memória 1



Bandeira de Cor 1  
Memória 1



Figura 58 – Bandeira de cor – Memória 1



Figura 59 – Layout Bandeira de cor – Memória 1



Bandeira de Cor 2  
Memória 1



Figura 60 – Bandeira de cor – Memória 1

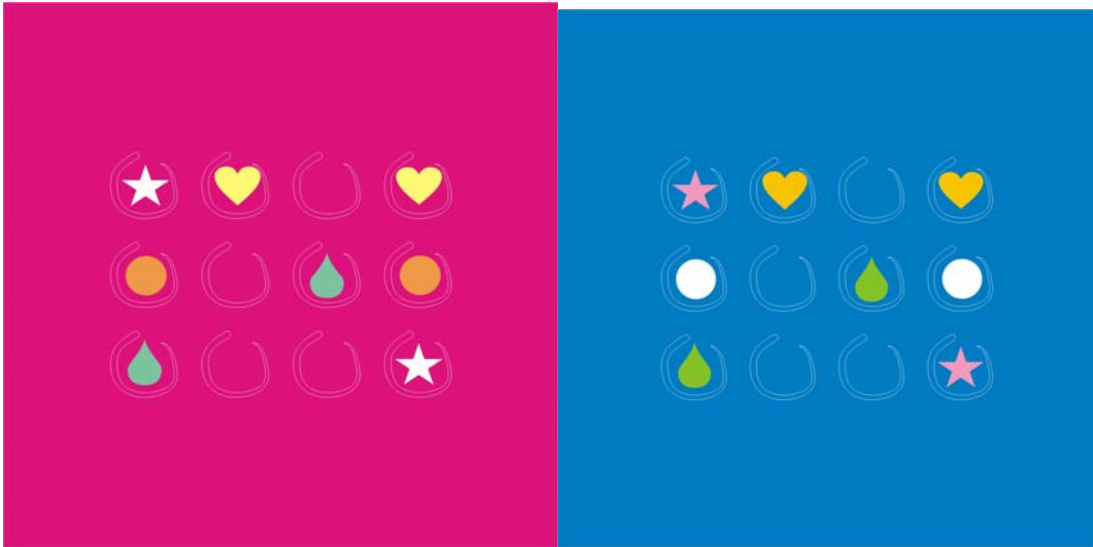


Figura 61 – Layout Bandeiras de cor – Memória 1

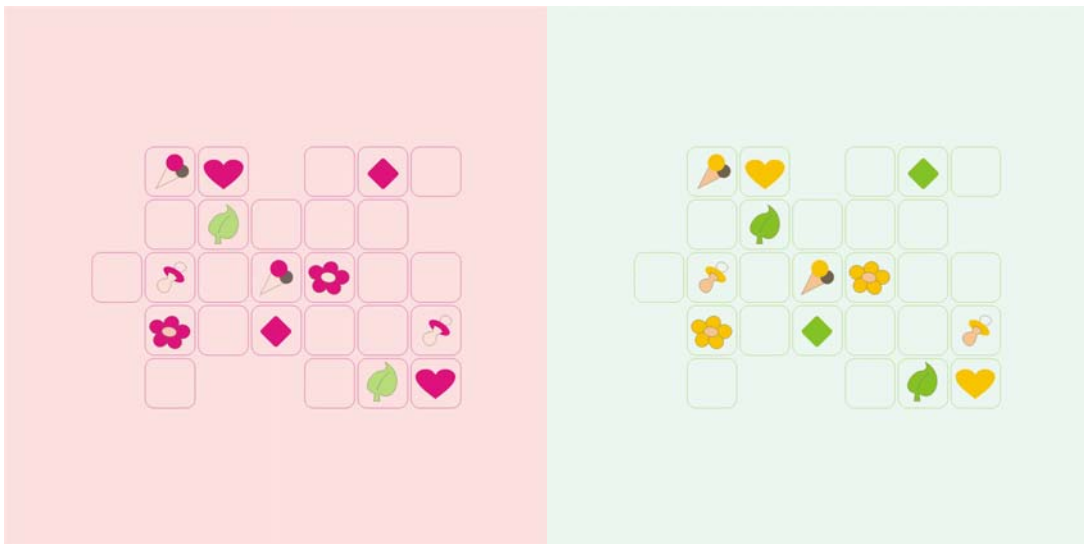


Figura 62 – Layout Bandeiras de cor – Memória 2

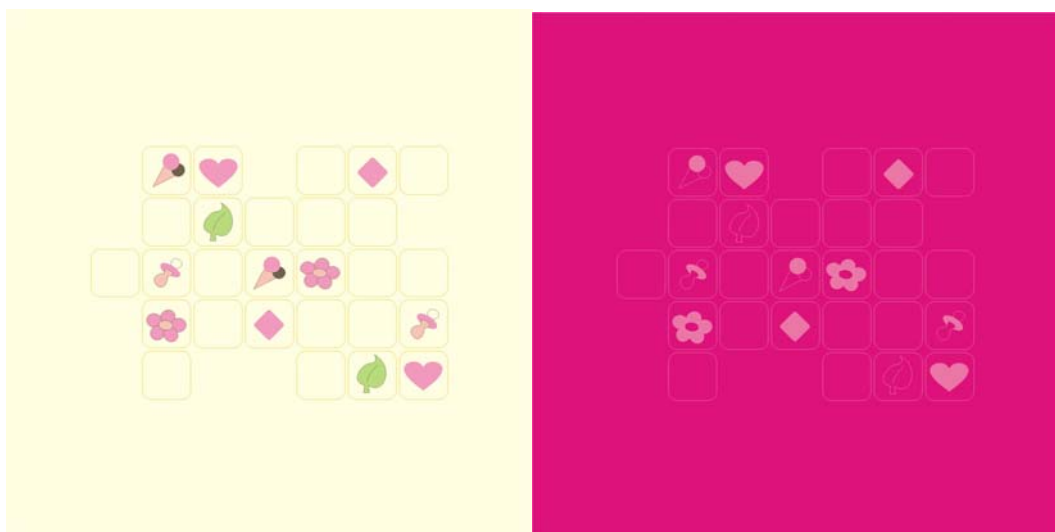


Figura 63 – Layout Bandeiras de cor – Memória 2

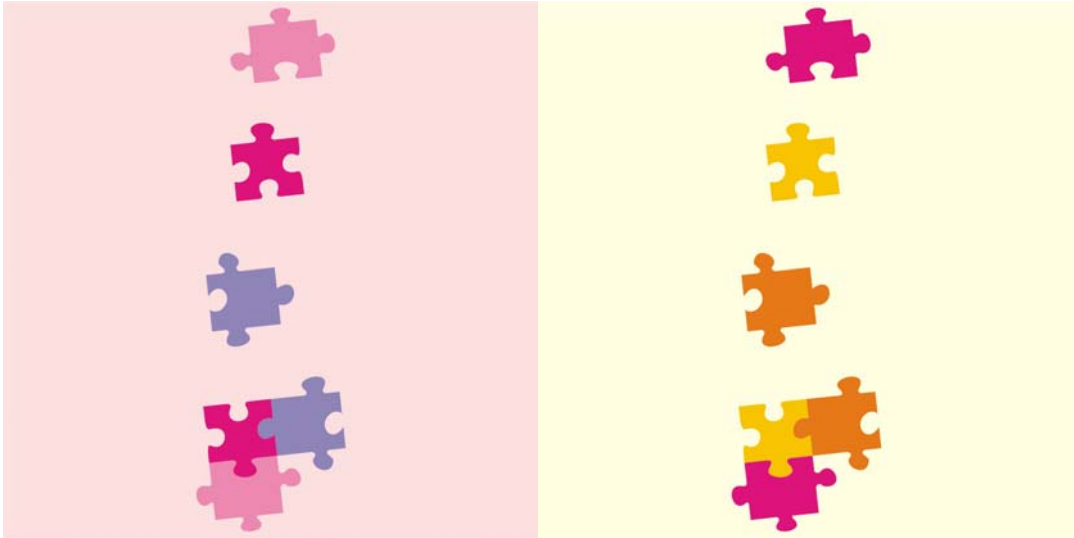


Figura 64 – Layout Bandeiras de cor – Quebra-Cabeças 1

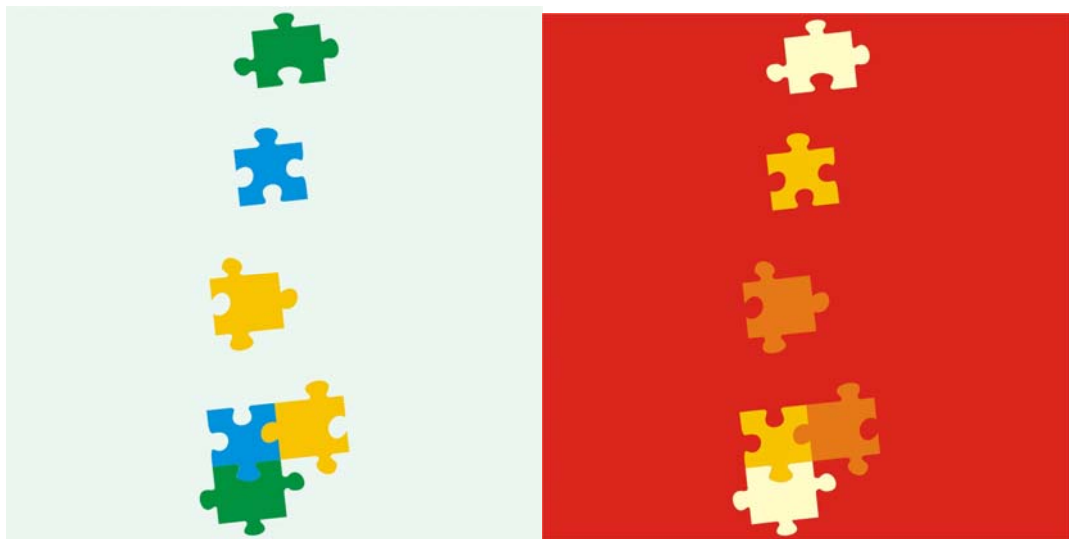


Figura 65 – Layout Bandeiras de cor – Quebra-Cabeças 1



Figura 66 – Layout Bandeira de cor – Tabuleiro 1





Bandeira de Cor 1  
Tabuleiro 1



Figura 67 – Bandeira de cor – Tabuleiro 1



Figura 68 – Layout Bandeira de cor – Tabuleiro 1



Bandeira de Cor 2  
Tabuleiro 1



Figura 69 – Bandeira de cor – Tabuleiro 1

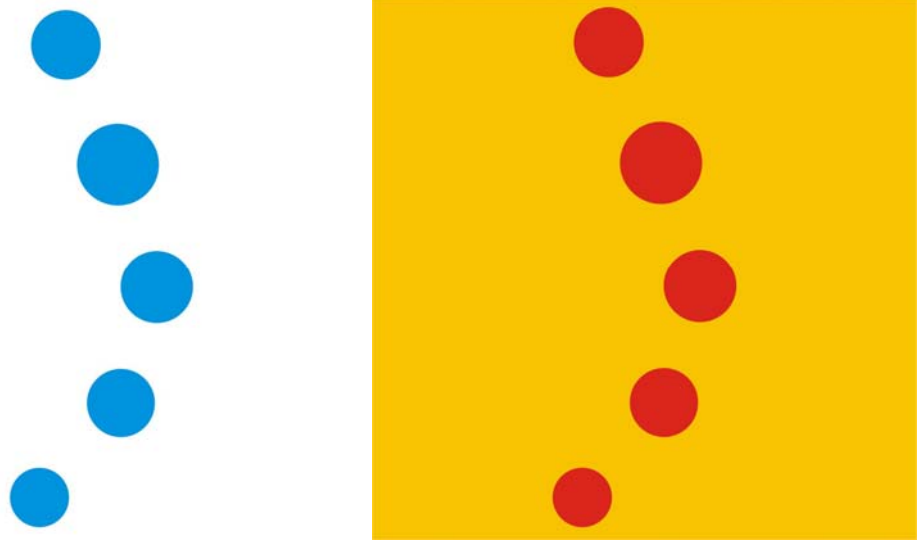


Figura 70 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 1

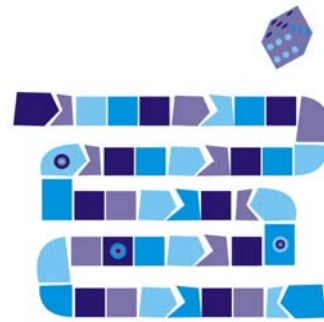


Figura 71 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 2



Figura 72 – Layout Bandeiras de cor – Tabuleiro 2

#### 4.2.5 Lençóis

O tecido de algodão usado para a confecção de jogos de lençol, tem uma maior variedade de cores, porém, a maioria já é estampada. Portanto, foram escolhidas as cores mais próximas dos pijamas selecionados, branco, rosa, azul e verde de um tecido com 80% de algodão e 20% poliéster, e então foram selecionados quatro pijamas, sendo um de cada jogo para a composição de conjuntos. Nesse caso, a marca do CTCriaC/HUSM ficou localizada no barrado do lençol.

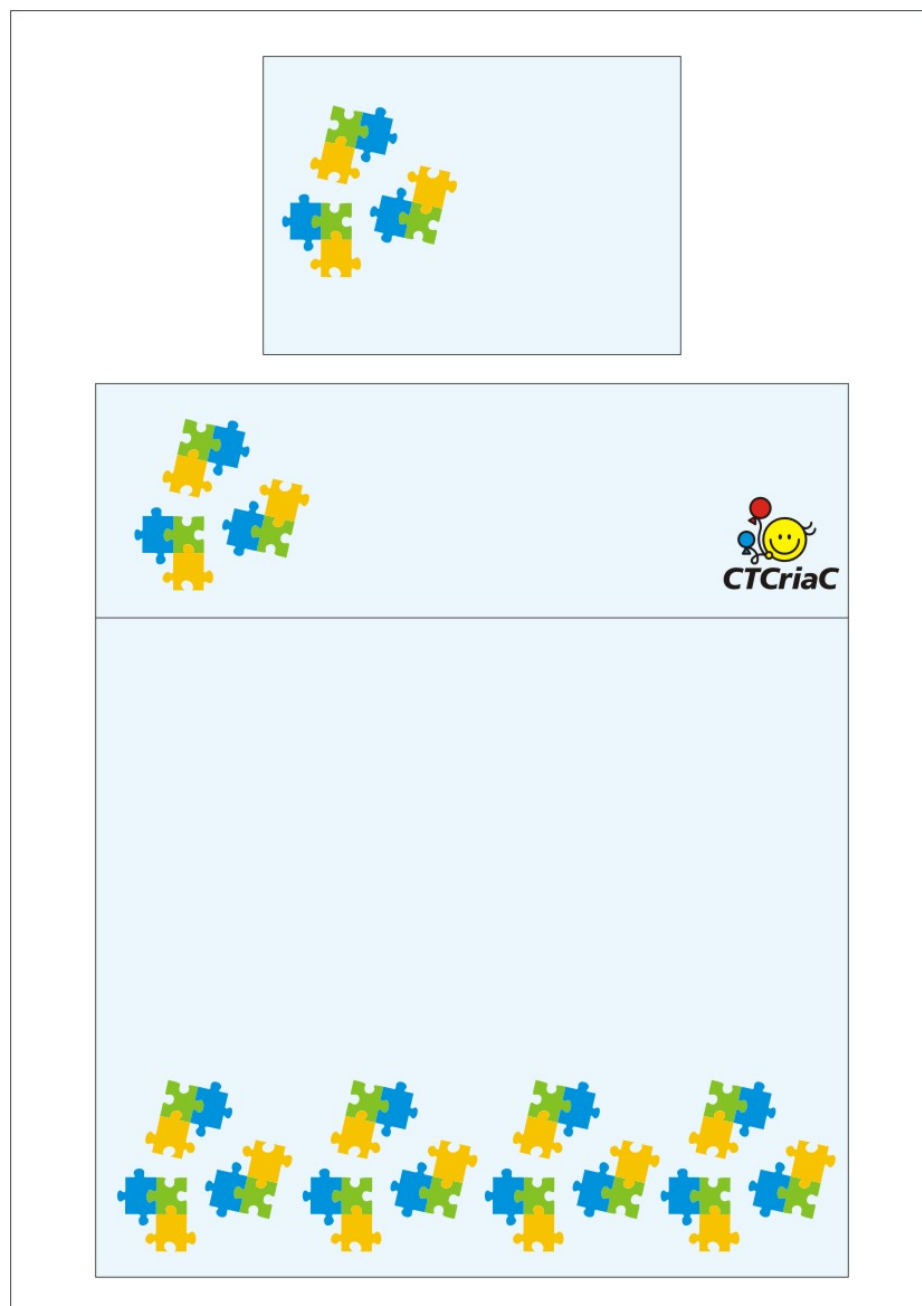


Figura 73 – Layout Jogo de Lençol Quebra-Cabeças 1



Jogo de lençol  
Quebra-Cabeças 1



Figura 74 – Jogo de Lençol Quebra-Cabeças 1



Figura 75 – Layout Jogo de Lençol Tabuleiro 1



Jogo de lençol  
Tabuleiro 1



Figura 76 – Jogo de Lençol Tabuleiro 1



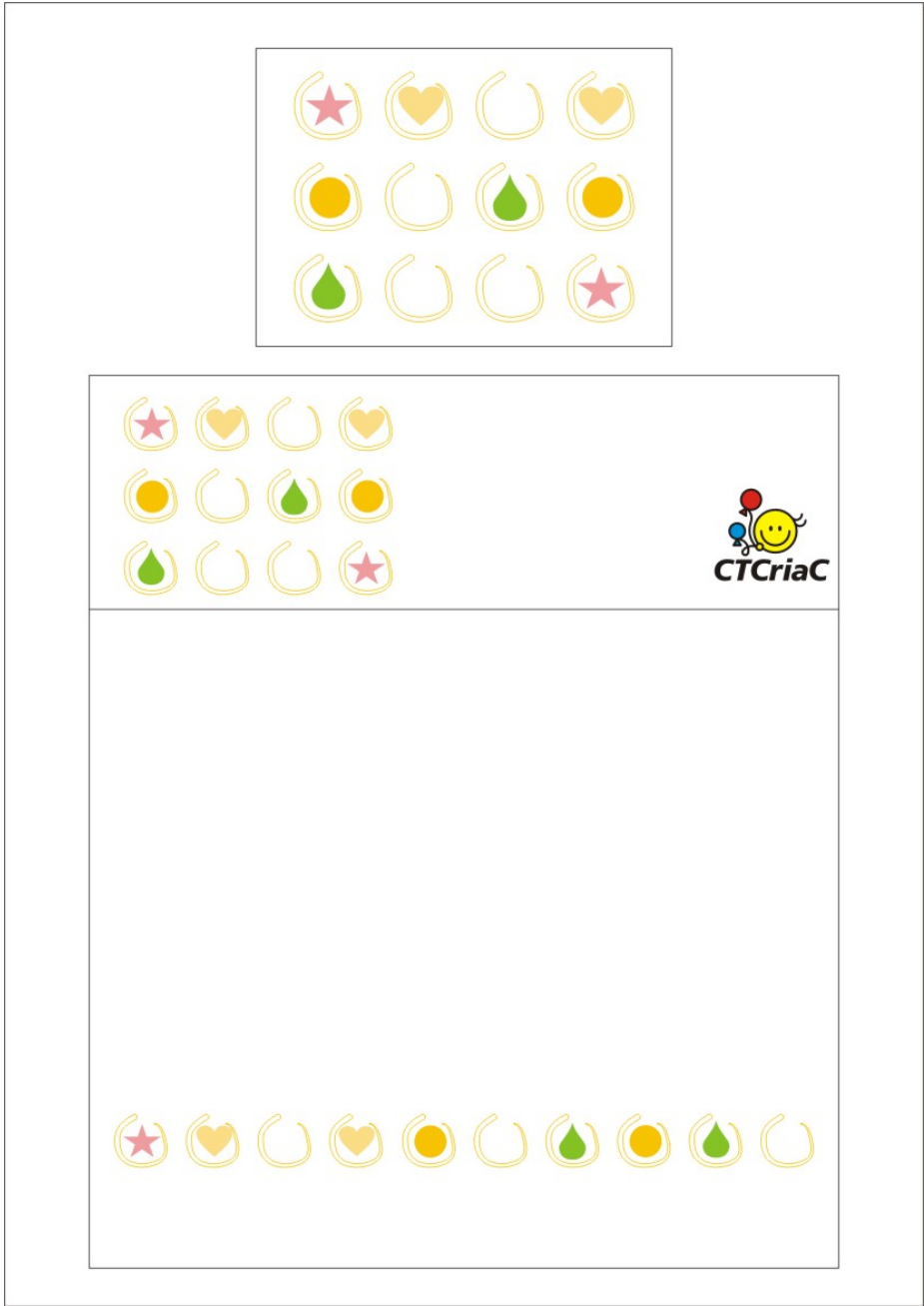


Figura 77 – Layout Jogo de Lençol Memória 1



Jogo de lençol  
Memória 1



Figura 78 – Jogo de Lençol Memória 1

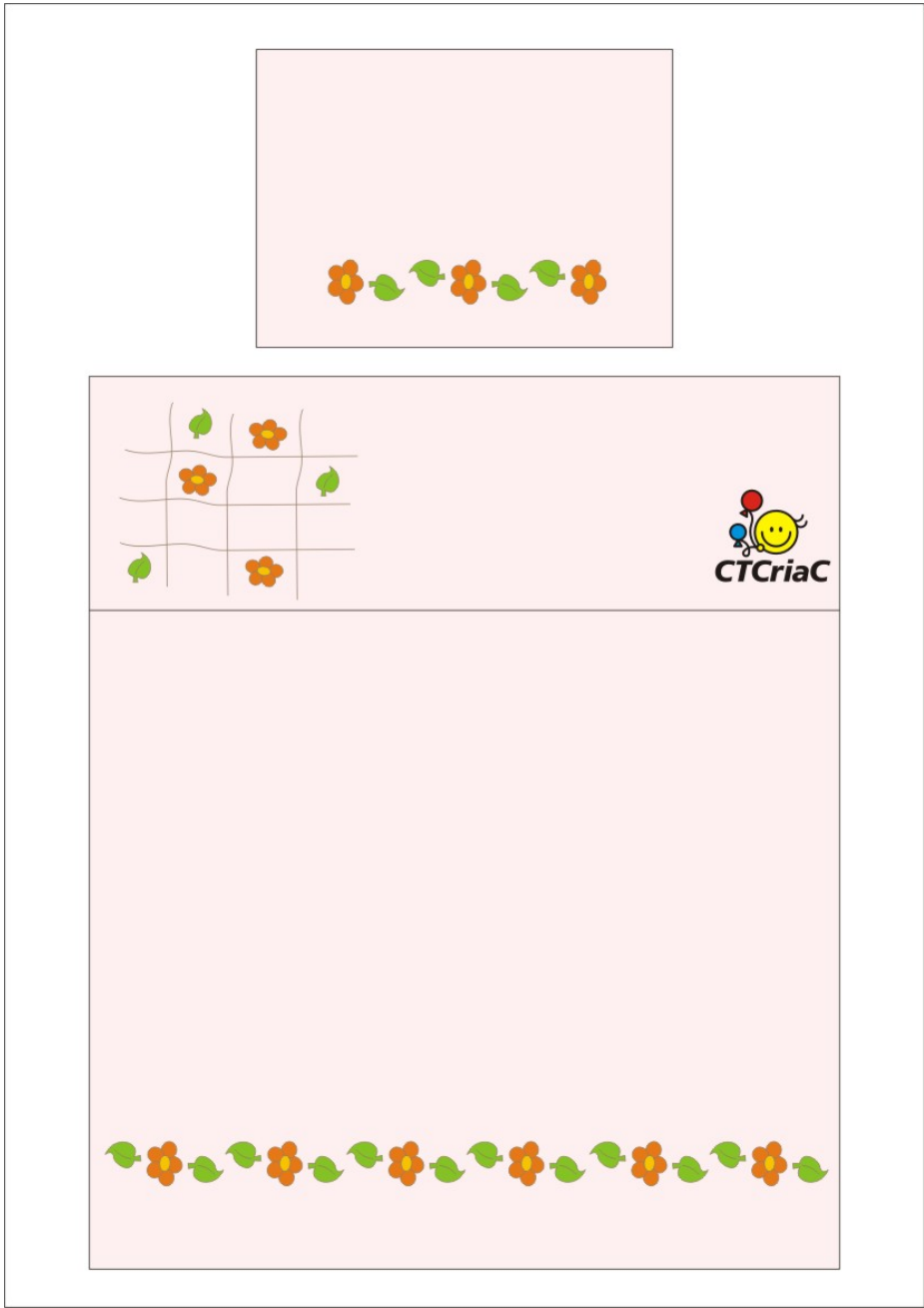


Figura 79 – Layout Jogo de Lençol Bingo 1



Jogo de lençol  
Bingo 1



Figura 80 – Jogo de Lençol Bingo 1

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O tema do projeto de design têxtil proposto surgiu a partir de uma preferência pela vida infantil e principalmente a vontade de ajudar as crianças com problemas de saúde muito graves. E assim, através dos jogos infantis conseguimos as ferramentas necessárias para a elaboração desse projeto de estamparia têxtil.

O processo criativo foi trabalhado com dedicação e paciência, e as visitas à Classe Hospitalar ajudaram com as análises dos jogos mais usados pelas crianças. A pedagoga responsável Leodi Ortiz e principalmente as crianças, colaboraram muito para a conclusão desse projeto de pesquisa e com certeza o objetivo foi alcançado.

O processo de estampagem foi realizado por uma empresa de Santa Maria, RS para se obter um melhor resultado, sendo que o principal motivo foi a falta de experiência e prática na área da serigrafia em tecido.

O objetivo principal do projeto foi desenvolver as estampas, contudo, o produto só adquire sua finalidade última quando chega até o usuário final, no caso, as crianças em tratamento no setor de Hemato-Oncologia do HUSM. Neste sentido, aguarda-se um patrocínio para custear a confecção das peças desenvolvidas (pijamas e lençóis), pois já houve interesse manifestado da equipe que atua no setor para que todo o CTCriaC/HUSM possa dispor das peças personalizadas. Futuramente, quem sabe, o projeto possa se estender a todo o Hospital Universitário de Santa Maria.

As possibilidades que os jogos infantis nos propõem são enormes podendo ser muito mais exploradas em quaisquer tipos de pesquisas relacionadas às crianças. Esta pesquisa em design têxtil é apresentada como requisito para obtenção do grau de Especialista em Design para Estamparia. Além disso, ela pode ser considerada como uma contribuição para a comunidade hospitalar, abrindo caminhos para outras pesquisas semelhantes, que possam tornar o tempo de internação hospitalar infantil mais próximo ao universo próprio da infância, com mais alegria, colorido e menos sofrimento.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONSIEPE, G. *et al.* **Metodologia experimental: desenho industrial.** Brasília: CNPq/ Coordenação Editorial. 1986.

CASTRO, E. M. de Melo e. **Introdução ao Desenho Têxtil.** Lisboa: Presença. 1981.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia del juego.** España: Aprendizaje Visor, 1980.

ERHARDT, Theodor *et al.* **Curso Técnico Têxtil.** São Paulo: E.P.U., 1975-1976. 3º.v.

GOMES, João Filho. **Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma.** São Paulo: Escrituras, 2000.

GOULARTI, Alcides & JENOVEVA, Roseli. **A Indústria do Vestuário – Economia, Estética e Tecnologia.** Florianópolis: Livraria e Editora Obra Jurídica LTDA, 1997.

GRANDE ENCICLOPÉDIA LAROUSSE CULTURAL. Rio de Janeiro: Nova Cultural, 1999. Volumes 1, 8, 9, 22 e 23.

HAETINGER, Max G. **Criatividade: criando arte e comportamento.** Porto Alegre: M.M. Produtores Associados Ltda., 1998.

HESKETT, John. **Desenho Industrial.** Rio de Janeiro: José Olympio, 1997.

Hospital Universitário de Santa Maria. **História de Dedicção, Competência e Profissionalismo.** Publicação do HUSM/Universidade Federal de Santa Maria/RS. Janeiro/2002.

JONES, Sue J. **Fashion design – manual do estilista.** São Paulo: Cosac Naify. 2005.

MELLO, Iara Ribeiro de; GONÇALVES, Rosane Caum. A Atividade lúdica e a aprendizagem nas séries iniciais – Um caminho para a construção do conhecimento. **Monografia do Curso de Especialização em Psicopedagogia.** Santa Maria. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Imaculada Conceição”, 1992.

MICHELON, Marcia Chiappa; XIMENDES, Marta Helena da Fontoura. Preferências lúdicas das crianças de 5 à 8 anos. **Monografia do Curso de Especialização em Educação**. Santa Maria. Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras “Imaculada Conceição”, 1992.

ORTIZ, Leodi Conceição Meireles; FREITAS, Soraia Napoleão. **Classe Hospitalar: Caminhos Pedagógicos entre Saúde e Educação**. Santa Maria: Editora da Universidade Federal de Santa Maria, 2005.

TAMBINI, Michael. **O Design do Século**. São Paulo: Ática, 1999.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA. Pró-Reitoria de Pós Graduação e Pesquisa. Estrutura de monografias, dissertações e teses: MDT. Santa Maria, 2005.

WONG, Wucius. **Princípios de Forma e Desenho**. São Paulo: Martin Fontes, 1998.

## Bibliografia digital

Roupas de cama infantis. Disponível em: <<http://www.ikea.com>>. Acesso em: 26 mar. 2005.

Hospital Universitário de Santa Maria. Disponível em: <<http://www.husm.ufsm.br>>. Acesso em: 26 mar. 2005.

Dominó. Disponível em: <<http://www.alles1euro50.nl>>. Acesso em: 04 mai. 2006.

Jogo da Memória. Disponível em: <<http://higieneoral.no.sapo.pt>>. Acesso em: 04 mai. 2006.

Jogo da Velha. Disponível em: <<http://www.turmadoluqueta.com.br>>. Acesso em: 04 mai. 2006.

Damas. Disponível em: <<http://www.casaeciaacriltec.com.br>>. Acesso em: 04 mai. 2006.

Quebra-cabeças. Disponível em: <<http://www.lalaka.blogger.com.br>>. Acesso em: 04 mai. 2006.

Pijamas. Disponível em: <<http://www.remadaconfecções.com.br>>. Acesso em: 03 mai. 2006.

Pijamas. Disponível em: <<http://www.marisa.com.br>>. Acesso em: 03 mai. 2006.

Pijamas. Disponível em: <<http://www.pijamasarcoiris.com.br>>. Acesso em: 03 mai. 2006.

Malhas. Disponível em: <<http://www.tecitex.com.br>>. Acesso em: 09 jun. 2006.

Afinal de contas, o que é design? Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br>>. Acesso em: 09 jun. 2006.

O que é design? Disponível em: <<http://www.ufma.br/canais/design/DESIGN/oqueedesign.htm>>. Acesso em: 09 jun. 2006.

A criança é a bola da vez. Disponível em: <<http://www.umacoisaeoutra.com.br>>. Acesso em: 01 jul. 2006.

A História dos Jogos. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp>>. Acesso em: 03 jul. 2006.



Jogo de tabuleiro. Disponível em:

<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo\\_da\\_vida\\_\(jogo\\_de\\_tabuleiro\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_da_vida_(jogo_de_tabuleiro))>

Acesso em: 21 jun. 2006.

Jogos Antigos. Disponível em: <<http://www.jogos.antigos.com.br>>

Acesso em: 03 jul. 2006.

Bingo. Disponível em:

<<http://www.wonderbrains.com/products/butterfly-bingo-game.gif>>

Acesso em: 21 jun. 2006.

**Anexo A****CARTA DE ACEITE**

Autoriza-se a participação voluntária de profissionais do Centro de Tratamento da Criança com Câncer do Hospital Universitário de Santa Maria, na pesquisa de monografia da acadêmica Melissa Rossi Prade do Curso de Especialização em Design para Estamparia do Centro de Artes e Letras da UFSM, com a função de acompanhamento e orientação na observação do grupo de pacientes em tratamento no CTCriaC/HUSM. A natureza, os objetivos, a justificativa, os métodos, os benefícios e os potenciais riscos da pesquisa em questão são de conhecimento do CTCriaC/HUSM e têm a concordância dos profissionais envolvidos.

Santa Maria, 06 de junho de 2006.



---

Administrador do Serviço de Hemato-Oncologia

## Anexo B

### TERMO DE CONSENTIMENTO

O Centro de Tratamento da Criança com Câncer do Hospital Universitário de Santa Maria juntamente com os pais das crianças em tratamento no local, estão cientes e aceitam o desenvolvimento da pesquisa de Monografia da acadêmica Melissa Rossi Prade do Curso de Especialização em Design para Estamparia do Centro de Artes e Letras da UFSM, a ser realizado no período referente ao 1º semestre de 2006, concordando com a observação de pacientes internados ou em tratamento no CTCriaC/HUSM, feita com o acompanhamento de profissionais do HUSM diretamente envolvidos com este grupo de pacientes.

Santa Maria, 06 de junho de 2006.

*José Carlos de Araujo*

Coordenação do CTCriaC/HUSM

Pais e/ou responsáveis pelas crianças

*Maria S de O Martins  
Simone de Souza  
Elda da Silva  
Márcia Raimunda  
Aldair de O. Dias  
Izabel M Pontes  
Eduardo Silva de Oliveira  
Fernanda B. Saitto*

*Ediziane J. Duarte  
Clandia Moraes  
Valmir Marfio  
Joséivaldo Carvalho dos S.  
João Fleury F. Pozzobon*

**Anexo C****TERMO DE COMPROMISSO**

Pelo presente documento firma-se o compromisso de garantir a confidencialidade (com a não divulgação de nomes) e privacidade dos dados levantados na observação do grupo de pacientes do Centro de Tratamento da Criança com Câncer do Hospital Universitário de Santa Maria, assumindo-se a responsabilidade de não utilização das informações coletadas em prejuízo da comunidade ou dos sujeitos envolvidos sob qualquer aspecto.

Igualmente, assegura-se o uso acadêmico de tais dados, na concretização de pesquisa de monografia do Curso de Especialização em Design para Estamparia do CAL/UFSM, sendo os resultados divulgados com o conhecimento da Coordenação do Curso, locada na Sala 1324 do Centro de Artes e Letras, e com finalidade didática, sob responsabilidade da pesquisadora e da professora orientadora.

Santa Maria, 06 de junho de 2006.



Melissa Rossi Prade - Pesquisadora



Profª. Reinilda Minuzzi - Orientadora