

TECENDO EMOÇÕES: VESTUÁRIO INFANTIL E O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL

Weaving Emotions: Children's Clothing and Emotional Development

Chiarelli, Giovanna Zampa; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina, gzampachiarelli@gmail.com¹
Cremonese, Alice; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina, vcalice88@gmail.com²
Silva, Beatriz Renata da; Graduanda; Universidade Estadual de Londrina, beatrizrdesign@gmail.com³
Silva, Maria Antonia Romão da; Dra.; Universidade Estadual de Londrina, antoni.mari@uel.br⁴

Resumo: Este artigo apresenta um projeto desenvolvido por estudantes de Design de Moda, que visa explorar como o vestuário infantil pode influenciar o desenvolvimento emocional e a ludicidade em crianças de 4 a 8 anos. Utilizando formas geométricas e cores associadas a emoções, o projeto criou peças ergonômicas e interativas que estimulam a expressão emocional e a autonomia. A coleção "Explorando a Ilha das Emoções" demonstrou eficácia, validada por testes práticos e observações das interações das crianças com os produtos.

Palavras-chave: Interatividade, ludicidade, design de moda

Abstract: This article presents a project developed by Fashion Design students, aiming to explore how children's clothing can influence emotional development and playfulness in children aged 4 to 8. Utilizing geometric shapes and colors associated with emotions, the project created ergonomic and interactive pieces that stimulate emotional expression and autonomy. The collection "Exploring the Island of Emotions" proved effective, validated through practical tests and observations of children's interactions with the products.

Keywords: Interactivity, playfulness, fashion design

Introdução

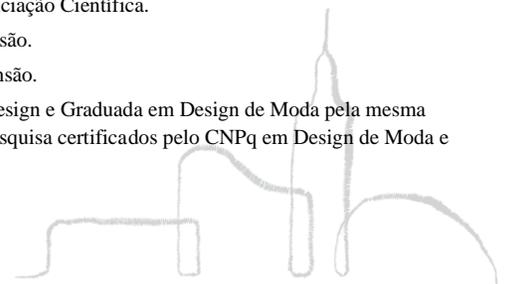
A Geração Alpha é definida por sua profunda conexão com a tecnologia, sua educação avançada e personalizada, e sua crescente consciência ambiental. A pandemia de Covid-19 serviu como um catalisador para mudanças significativas em suas vidas, especialmente na forma como aprendem e interagem. Em vista disso, o presente artigo relata os resultados de um projeto integrado desenvolvido por estudantes de um curso de graduação em Design de Moda de uma instituição pública. O estudo, de natureza aplicada, teve um caráter exploratório e adotou uma abordagem qualitativa, visando responder à seguinte questão de pesquisa: Como o vestuário infantil pode influenciar o desenvolvimento emocional e a ludicidade das crianças?

¹Graduanda em Design de Moda (UEL - Universidade Estadual de Londrina). Atua como bolsista CNPq em Iniciação Científica.

²Graduanda em Design de Moda (UEL - Universidade Estadual de Londrina). Participante em Projeto de Extensão.

³Graduanda em Design de Moda (UEL - Universidade Estadual de Londrina). Participante em Projeto de Extensão.

⁴ Dra. e Mestre em Educação (PPEDu UEL). Especialista em Metodologia da Ação Docente e em Gestão do Design e Graduada em Design de Moda pela mesma instituição. Professora auxiliar e pesquisadora no Departamento de Design da UEL. Integrante dos grupos de pesquisa certificados pelo CNPq em Design de Moda e Cognitivismo e Educação.



O projeto teve como objetivo estimular o desenvolvimento motor e cognitivo infantil através de peças interativas e ergonômicas destinadas a crianças de 4 a 8 anos. O foco principal foi facilitar a expressão e a verbalização dos sentimentos, enquanto atende às demandas por conforto e praticidade no dia a dia dos consumidores e usuários. Como representação simbólica, o projeto propôs “A Ilha das Emoções”, uma metáfora visual que representa um espaço de descobertas, onde a curiosidade e a busca por sentimentos ainda não plenamente compreendidos pelas crianças são essenciais.

A Infância dos Alphas

A Geração Alpha, composta por crianças nascidas a partir de 2010, é a primeira geração totalmente imersa em um ambiente digital desde o nascimento. O termo "Geração Alpha" foi cunhado pelo sociólogo australiano Mark McCrindle (MCCRINDLE; WOLFINGER, 2009) para descrever uma geração cujo início de vida é profundamente influenciado por uma era de tecnologia e comunicação onipresentes, evoluindo a uma velocidade sem precedentes. Sendo nativos digitais, crescem em um ambiente onde a tecnologia é uma extensão natural do seu dia a dia. Isso se reflete na educação, que para esta geração começou mais cedo e é significativamente mais formal e estruturada em comparação com as gerações anteriores. A educação dessa geração é caracterizada por um sistema escolar modernizado, híbrido e personalizado, centrado no aluno e não apenas no conteúdo (MCCRINDLE; WOLFINGER, 2009; MCCRINDLE, 2021). Este novo modelo educacional foca em projetos e utiliza uma vasta gama de recursos digitais, proporcionando uma aprendizagem mais dinâmica e interativa (ZANBELLO et al., 2021).

Apesar de estarem hiperconectados, os membros da Geração Alpha podem ter menos interações pessoais tradicionais. As interações sociais muitas vezes ocorrem através de plataformas digitais, o que pode reduzir o intercâmbio de linguagem e as histórias narrativas em ambientes presenciais (ZANBELLO et al., 2021). A quantidade de informação disponível para essa geração é imensa e constante, exigindo habilidades aprimoradas de filtragem e análise de dados desde cedo. Em sua maioria filhos únicos, são protagonistas de suas famílias e possuem maior senso de autonomia e responsabilidade (WGSN, 2023), além de estarem expostos ao risco da adultização precoce (DOS SANTOS; DE OLIVEIRA; BOSSA, 2019).

A pandemia de Covid-19 teve um impacto profundo na Geração Alpha, acelerando tendências que já estavam em curso e introduzindo novas dinâmicas. A educação, por exemplo, foi significativamente afetada (CALDERAN, 2023). A necessidade de distanciamento social levou à adoção massiva de ensino remoto e híbrido, tornando as plataformas digitais ainda mais centrais na vida educacional dessas crianças. Isso pode ter ampliado as desigualdades de acesso à educação, mas também estimulou inovações no ensino e aprendizado. As crianças

da Geração Alpha tiveram que lidar com a interrupção das rotinas diárias, a ausência de interações sociais presenciais e o aumento da dependência de dispositivos digitais para aprendizado e entretenimento. Isso pode ter efeitos duradouros na sua saúde mental e bem-estar (ZANBELLO et al., 2021). Outro importante reflexo do aumento do tempo de interação com telas foi o atraso no desenvolvimento fino e motor, causado pela limitação dos movimentos aos atos de clicar, dar zoom e deslizar os dedos (LIN; CHERNG; CHEN, 2016).

Segundo Calderan (2023), a Geração Alpha é frequentemente rotulada como "hiperconectada", mas é crucial questionar os conceitos, características e até contradições que definem essa geração e seus aspectos. A autora destaca a importância de evitar uma visão centrada nos adultos sobre a infância, destacando em vez disso a capacidade lúdica das crianças para criar experiências que moldam esta fase da vida. Essas experiências, argumenta ela, oferecem diversas oportunidades formativas que vão além das proporcionadas pelas tecnologias digitais.

Ludicidade e o Vestuário Infantil

O conceito de infância não existia na Idade Média; as crianças da época eram tratadas e representadas como miniaturas de adultos. Foi apenas no século XVIII que surgiu o sentimento de infância, juntamente com a validação dos sentimentos e individualidades das crianças (NIEHUES; COSTA, 2012). No entanto, ainda hoje, a moda infantil é fortemente influenciada pelo vestuário adulto, o que, além de limitar a percepção da infância, interfere na mobilidade e segurança das crianças e prejudica a importância da visão de infância (DE OLIVEIRA; DA SILVA; PASCHOAL, 2020).

O mercado de vestuário infantil carece de peças genuinamente projetadas para o desenvolvimento dos corpos infantis, levando em conta suas fases de crescimento e preferências individuais. Simplesmente reduzir modelos de adultos e adicionar estampas coloridas não é suficiente. Designers e marcas de moda precisam concentrar-se em proteger esse público, especialmente em questões de segurança e autonomia, aspectos frequentemente subestimados nas discussões públicas, mas de vital importância. A modelagem das roupas para crianças deve incorporar mecanismos de abertura e fechamento que permitam que elas se vistam sozinhas, promovendo assim maior segurança e independência. Além disso, é crucial considerar a durabilidade das peças, reforçando áreas sujeitas a maior desgaste sem expor partes vulneráveis. Os detalhes e aviamentos devem ser dimensionados adequadamente para evitar riscos de engasgos ou ferimentos (ABNT, 2015).

Esses são princípios mínimos que devem ser observados na concepção de roupas infantis. O vestuário para crianças deve ser não apenas confortável e atraente, mas também lúdico, proporcionando uma experiência positiva tanto para os pequenos quanto para seus responsáveis na escolha das vestimentas. A introdução de

elementos lúdicos no design pode estimular a imaginação e o desenvolvimento das crianças, transformando o ato de se vestir em uma atividade educativa e prazerosa (SILVA et al., 2018). O lúdico desempenha um papel essencial na interação entre as crianças, como destacado por Costa e Oliveira (2002, p. 2). A aprendizagem através da brincadeira não apenas favorece o desenvolvimento emocional e físico das crianças, mas também melhora seus resultados educacionais, promovendo uma integração social mais saudável.

Considerando que o vestuário atua como uma segunda pele, mediando a relação entre a subjetividade individual e o mundo exterior (BECKER; DE QUADROS SANDRI, 2023), é crucial que as roupas ofereçam às crianças os recursos necessários para compreenderem o ambiente ao seu redor. Isso inclui desde elementos imediatos, como os relacionados ao vestir e desvestir, até questões mais amplas, como expressão de emoções, facilitando a comunicação e aquisição de conhecimentos. Nesse contexto, os projetos de vestuário infantil não devem apenas enriquecer as experiências das crianças, mas também ter relevância significativa em suas vidas, contribuindo assim para seu desenvolvimento integral e aprendizagem. Dessa forma, o design desempenha um papel fundamental na criação de estratégias diversas que promovam um vestir permeado pelo lúdico, integrando funcionalidade e expressão criativa de maneira harmoniosa.

Desenvolvimento Emocional e o Projeto

As emoções na infância desempenham um papel crucial no desenvolvimento, como observado por Andrade e colaboradores (2005). Durante a primeira infância, as crianças estabelecem vínculos primários com a família, recebendo estímulos afetivos-sociais essenciais para seu crescimento. A qualidade do tempo compartilhado, o afeto demonstrado, os gestos e as expressões desempenham um papel fundamental nessa fase de desenvolvimento. O cérebro em formação associa esses estímulos, muitas vezes de maneira não intencional, às expressões que a criança aprende ao observar adultos ou outras crianças, mesmo que ainda não compreenda completamente os sentimentos envolvidos. Isso pode manifestar-se em sensações como "frio na barriga" ou "coração apertado", à medida que as crianças exploram e aprendem sobre seu ambiente, associando sensações a expressões corporais e faciais.

A partir dessas premissas, desenvolveu-se o projeto integrador apresentado neste trabalho, focado no estímulo ao desenvolvimento emocional e cognitivo, bem como no conforto das crianças de 4 a 8 anos. A coleção utilizou formas geométricas associadas a cores e emoções para facilitar o reconhecimento pelas crianças, aproveitando-se da familiaridade dessa faixa etária com esses elementos. Ambientadas como em uma ilha, as formas foram representadas de maneira lúdica através de rabiscos, incentivando a exploração e a interação, como evidenciado no painel de conceito (BAXTER, 2011), conforme ilustrado na Figura 1.

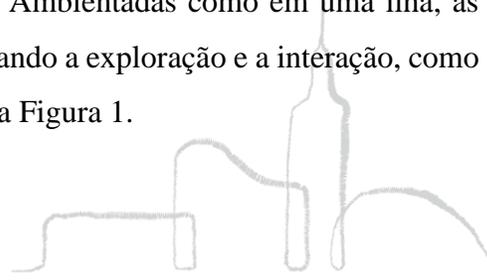


Figura 1 - Pannel de conceito da coleção



Fonte: autoria própria

Os objetivos da coleção incluíram o estímulo ao desenvolvimento infantil através de peças interativas e lúdicas, ergonomicamente projetadas para ajustarem-se a diferentes corpos e acompanharem o crescimento das crianças. A facilidade de manuseio e a exploração das emoções através das formas geométricas foram também prioridades, assim como a incorporação de mecanismos que promovam o desenvolvimento do manejo fino. O conceito da coleção foi embasado em uma persona específica, Enzo Miguel, um menino de 6 anos comunicativo, gentil e ativo, cujas características e interesses foram fundamentais para guiar o desenvolvimento das peças.

Integrando pesquisas sobre crianças dessa faixa etária com os objetivos da coleção e as necessidades do público-alvo, surgiu a coleção "Explorando a Ilha das Emoções". As peças foram desenhadas para transitar entre estilos femininos e masculinos, com cores vibrantes, mecanismos inovadores de ajuste de cintura e comprimento, além de proporcionar máximo conforto, evidenciado nas fotos de divulgação (Figura 2). O processo envolveu pesquisa visual intensa, esboços, orientação de professores, testes de mecanismos e prototipagem detalhada das alternativas em miniatura.

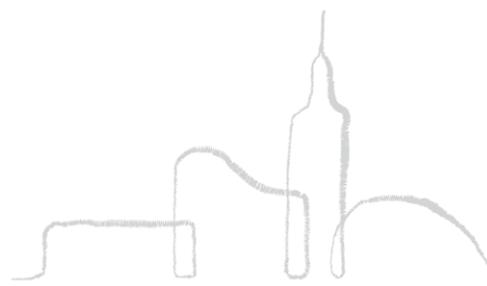


Figura 2 - Fotos de divulgação



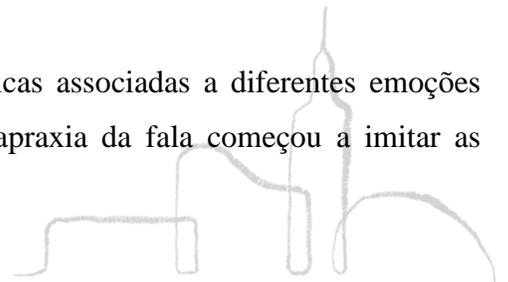
Fonte: autoria própria

Todos os objetivos estabelecidos para a coleção foram plenamente alcançados durante o teste dos produtos confeccionados. A avaliação do conforto das peças revelou não apenas pela equipe responsável pelo projeto, mas também pelos pais e pelas próprias crianças, que o objetivo foi efetivamente cumprido. As crianças puderam movimentar-se livremente e brincar pelo estúdio de fotos sem qualquer impedimento perceptível.

Os ajustes e mecanismos incorporados nos cós das peças, como a combinação de elástico com velcro ou botão de pressão, juntamente com os fechos de segurança nos cintos, permitiram que as roupas se adaptassem a diferentes tipos de corpo e gênero. Isso viabilizou a troca de peças entre as crianças durante o ensaio, o que aumentou ainda mais o seu envolvimento e diversão.

A introdução de patches intercambiáveis com "mosquetinho" nas calças e a variação da bússola na camiseta raglan proporcionaram uma experiência que explorou não apenas o desenvolvimento do manejo fino, mas também a conexão emocional das crianças com as peças. Durante o ensaio, observou-se um leve desafio inicial no manuseio dos mosquetões e fechos de segurança por parte das crianças, porém todas demonstraram aprender rapidamente ao longo do processo, evidenciando o benefício do desenvolvimento do manejo fino proporcionado pelas roupas.

Além das vestimentas, almofadas representando formas geométricas associadas a diferentes emoções foram confeccionadas para o ensaio. Notavelmente, uma criança com apraxia da fala começou a imitar as



expressões das almofadas para comunicar suas preferências durante o ensaio fotográfico. Por exemplo, ela demonstrava uma expressão fechada ao segurar a almofada que representa raiva e sorria ao segurar a almofada que simbolizava felicidade, como documentado na Figura 3.

Figura 3 - Interpretação emocional através das almofadas

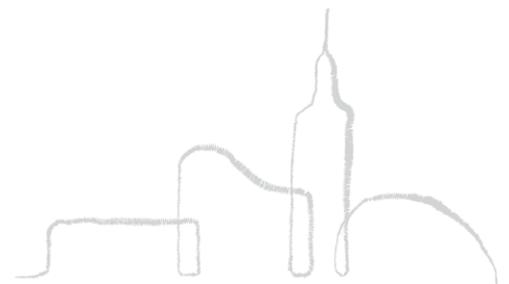


Fonte: autoria própria

As crianças conseguiram vestir-se sozinhas e trocar de peças entre si conforme suas preferências individuais, o que também corroborou o sucesso do objetivo de proporcionar peças que combinem entre si. Esse aspecto não apenas promoveu a autonomia das crianças, mas também reforçou a sensação de segurança durante o teste de usabilidade dos produtos.

Considerações Finais

O projeto "Explorando a Ilha das Emoções" demonstrou o potencial do vestuário infantil para colaborar com o desenvolvimento emocional e na ludicidade de crianças de 4 a 8 anos. Ao criar peças interativas e ergonômicas com formas geométricas e cores associadas às emoções, estimulou-se a expressão e autonomia das crianças. A eficácia foi confirmada por testes práticos e interações observadas, que ressaltaram a importância de um design funcional e criativo. Para futuros projetos, recomenda-se incorporar ludicidade e elementos visuais e táteis que promovam um desenvolvimento emocional saudável. Peças ergonômicas que se ajustem ao corpo de acordo com o crescimento das crianças e incentivem a autonomia são cruciais, assim como integrar atividades educativas e lúdicas no vestuário. Considerar a diversidade corporal e de gênero também é essencial para reforçar a inclusão e igualdade.



Referências

- ANDRADE, Susanne Anjos et al. Ambiente familiar e desenvolvimento cognitivo infantil: uma abordagem epidemiológica. **Revista de Saúde Pública**, v.39, n. 4, p. 606-611, ago. 2005.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS – ABNT. **NBR 16365**: Segurança de roupas infantis - Especificações de cordões fixos e cordões ajustáveis em roupas infantis e aviamentos em geral - Riscos físicos. Rio de Janeiro: ABNT, 2015.
- BAXTER, Mike. **Projeto de produto**: guia prático para o design de novos produtos. 3 ed. Editora Blucher, 2011.
- BECKER, Elsbeth Léia Spode; DE QUADROS SANDRI, Rubiana. Para além do Sol: uma reflexão sobre a Teoria das Cinco Peles aplicada à Moda. **Modapalavra e-periódico**, v. 16, n. 39, p. 1-25.
- CALDERAN, Andréa. **A geração Alpha na voz de estudantes durante a pandemia de COVID-19**. 2023. Tese (Doutorado em Educação Escolar) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Araraquara, 2023
- COSTA, Jéssica S. de O.; OLIVEIRA, Jaynne Silva de. A importância da ludicidade na educação infantil: um estudo na Escola São Miguel Arcanjo. **Anais VIII CONEDU**. Campina Grande: Realize Editora, 2022.
- DE OLIVEIRA, Marta Regina Furlan; DA SILVA, Larissa Delgado Bueno; PASCHOAL, Jaqueline Delgado. Os lugares da infância nos editoriais de moda: uma análise sobre a adultização da criança na sociedade do consumo. **Revista online de Política e Gestão Educacional**, p. 1856-1872, 2020.
- DOS SANTOS, Aline Cazuzza; DE OLIVEIRA, Aline Fernanda Tebaldi; BOSSA, Ana Vera Niquerito. Impactos do consumismo no desenvolvimento infantil. **Revistas Eletrônicas da Educação**, v. 2, n. 1, p. 15-34, 2019.
- LIN, Ling-Yi; CHERNG, Rong-Ju; CHEN, Yung-Jung. Effect of touch screen tablet use on fine motor development of young children. **Physical & occupational therapy in pediatrics**, v. 37, n. 5, p. 457-467, 2017.
- MCCRINDLE, Mark; FELL, Ashley. **Generation alpha**: Understanding Our Children and Helping Them Thrive. Headline Home, 2021.
- MCCRINDLE, Mark; WOLFINGER, Emily. **The ABC of XYZ**: Understanding the global generations. Austrália, Unspress, 2009.
- NIEHUES, Mariane Rocha; COSTA, Marli De Oliveira. Concepções de infância ao longo da história. **Revista Técnico-Científica do IFSC**, p. 284-284, 2012.
- WGSN. **O fenômeno alfa**. Out. 2023. Disponível em: <<https://www.wgsn.com/pt>> Acesso em: 5 de jun. 2024.
- ZANBELLO, Beatriz Lopes et al. Alpha, a geração hiperconectada e a educação emocional. **Saber e Educar**, v. 30, n. 1, 2021.

