

# ILUSTRAÇÕES UTILITÁRIAS

Personagens em tecido para a educação e autonomia das crianças

Joana Batista  
2022

ESAD.CR

Escola Superior de Artes e Design -  
Instituto Politécnico de Leiria (IPL)

Rua Isidoro Inácio Alves de Carvalho  
2500-321 Caldas da Rainha

[www.esad.ipleiria.pt](http://www.esad.ipleiria.pt)

# ILUSTRAÇÕES UTILITÁRIAS

Personagens em tecido para a educação e autonomia das crianças

Relatório de Projeto Final  
Mestrado em Design do Produto  
2022

Autoria  
Joana Lopes Batista

Orientador  
Renato Bispo



## AGRADECIMENTOS

À minha irmã pela ajuda, pelo apoio, pela leveza e pela força que me deu para agarrar este projeto e ir até ao fim. Nos bons e maus momentos estaremos juntas.

Aos meus pais, pela educação, pelos valores e pela liberdade que sempre me deram para tudo. Acredito que a base deste projeto são vocês.

A quem passou ou está presente nesta fase da minha vida e ajudou cada um à sua maneira na história destes anos académicos. Alguns deles foram muito importantes para a minha sanidade mental e nos momentos em que mais precisei de ajuda.

Ao “Ponto Rosa”, D.Celeste (Entroncamento) e à D.Lurdes, pelo trabalho incrível e minucioso nas camisolas e nos patches. Grande trabalho de costura e bordados.

A todos os professores que fizeram parte do meu percurso académico, em especial ao meu orientador, Renato Bispo, pela energia que sempre teve, pela disponibilidade, pelos conselhos, dicas e pela motivação que sempre me deu e ao professor Sérgio, com ele aprendi que os detalhes fazem toda a diferença.

Às minhas primas, pelas vezes que vinham ao meu quarto e opinavam sobre o projeto, por me terem ajudado nas fotografias e por terem participado em vários trabalhos durante todos os anos de Licenciatura e Mestrado. Este projeto foi para vocês.

Obrigada. Um brinde.



Figura 1: Eu e a minha irmã  
Fonte: Pai, 2000

*“Mover o corpo, mexer-se é o arquiteto do cérebro e também dos sentimentos e emoções”*

*Carlos Neto (2021, Junho) RTP - É ou não É*

## RESUMO

Este projeto quis trabalhar o lado da atenção, interação, estimulação sensorial e motricidade das crianças nos jardins de infância, mas que pouco a pouco se foi alterando, deixando de ser um projeto modelado, com regras, dado pela escola em que estão todos sentados em cadeiras, passivos a ouvir e a aprender. Progressivamente tornou-se mais sensível à natureza das crianças.

Foram desenvolvidas duas linhas de produtos, uma de bolsos animados e outra de objetos de limpeza que procuram estimular comportamentos nas crianças de forma natural. Todos os modelos foram desenvolvidos em materiais têxteis, procurando criar produtos que possam ser facilmente produzidos.

### *Palavras chave*

*Design; Educação informal; Fábulas; Personagens; Criatividade*

## ABSTRACT

This project intended to work alongside children's motricity, attention, interaction, and sensorial stimulation. However, it was progressively changed to become more sensitive to children's nature, instead of being a modeled project with rules, offered by the school where kids are passively hearing and learning sitting in chairs.

Two lines of products were developed. One of animated pockets and another of cleaning objects that have the purpose of naturally stimulate children behavior. Every model was developed with textiles materials, aiming to develop products that can easily be produced.

### *Keywords*

*Design; Informal education; fables; characters; creativity*

## ÍNDICE

RESUMO	9
<i>Palavras chave</i>	
ABSTRACT	11
<i>Keywords</i>	
INTRODUÇÃO	14
PARTE I	
<i>Primeiros anos de vida</i>	17
<i>Ensino Informal e Autoeducação</i>	21
<i>Fábulas</i>	37
PARTE II	
<i>Prólogo</i>	46
<i>Bolsos animados</i>	49
<i>Patches</i>	70
<i>Animais de limpeza</i>	76
CONCLUSÃO/ REFLEXÃO	83
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	89
WEBGRAFIA	90

## INTRODUÇÃO

Segundo Brown\*, a base da confiança humana é estabelecida por meio de sinais de brincadeira. As crianças sabem instintivamente o que é brincar. A curiosidade, a exploração fazem parte da brincadeira. Querem explorar o mundo, observam, ouvem, exploram os cantos da casa, do jardim, do parque e essa brincadeira ajuda a desenvolver a memória contextualizada. A imaginação trabalha diante de novas experiências construindo narrativas através delas.

Estas atividades devem ser encorajadas para ajudar a criança a tornar-se mais independente e favorecer o desenvolvimento das suas faculdades intelectuais, imaginativas e manuais.

As crianças simulam as situações do seu cotidiano, que veem e em que participam e isso ajuda-as a expressar as emoções e os sentimentos. É uma forma segura de encenarem o que gostam e o que não gostam, de enfrentarem medos e angústias e de resolverem conflitos internos.

Diante isto, este projeto procura relacionar a criança com questões reais e apelar a uma aprendizagem natural, integrada na vida real. Está focado na educação informal, familiar, emocional, cruzando objetos reais, pedagogia e ilustrações. Quer desenvolver a autonomia, responsabilidade e liberdade como base de aprendizagem. Procura ajudar a lidar com situações reais através das ilustrações que convidam a uma motivação de querer fazer na criança.

• [https://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_play\\_is\\_more\\_than\\_just\\_fun](https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun)



Figura 2: Alice  
Fonte: Elaboração própria, 2021

# PARTE I

## Primeiros anos de vida

Os primeiros anos de vida, são os mais importantes no crescimento e desenvolvimento da criança e terão impacto direto naquilo que a criança se tornará no futuro, enquanto adulto. É essencial que todos os que participem neste processo, estejam conscientes dos papéis que lhes pertencem e que estejam atentos a todas as etapas do desenvolvimento.

Segundo um artigo do *Atlas de saúde*, é necessário estimular as diversas competências<sup>1</sup> para que sejam todas desenvolvidas de forma equilibrada, respeitando que nem todas as crianças têm o mesmo ritmo de crescimento.

Através das atividades e da brincadeira, as crianças começam a descobrir o seu corpo e tudo o que o rodeia e através de exercícios motores aprendem a coordenar e a dirigir a sua atividade, o que possibilita a experimentação anterior ao raciocínio. “A conquista da autonomia a nível motor é o melhor estímulo para o desenvolvimento do gosto pela dependência” (David, 1981, p.63)

Durante uma grande parte do tempo a atividade da criança, consiste em brincar e imaginar. Enquanto brinca, os sentimentos são muito reais e consegue exprimir-se e expressar-se através deles. Esses sentimentos são frequentemente comparados com as suas vivências. Imagina situações da sua vida quotidiana, como contos que lhe são contados com personagens fictícias. Esta imaginação em brincadeiras, são a expressão de sentimentos que têm dentro de si, por exemplo de tomar conta de um nenúcu, que faz xixi na cama, que tem frio, que tem fome – realidade que a criança conhece. (David, 1981)

<sup>1</sup> <https://www.atlasdasauade.pt/artigos/desenvolvimento-infantil> - portal de saúde, dedicado ao grande público e aos profissionais de saúde.

Muitas crianças gostam de fazer diversas coisas às quais se podem considerar brincadeiras, como: cantar, dançar, desenhar, pintar, construir, navegar na internet, ler, esconder e procurar, colecionar elementos da natureza (folhas, flores, alguns animais, pedras) e assim começam a descobrir sons com o próprio corpo. A brincadeira está ligada ao aprender e à manipulação de objetos, pois é desenvolvido um conteúdo ideacional.

As crianças querem-se em liberdade, deixá-las correr, sentir a chuva, a relva, saltarem em poças de água, gritarem e rirem. “É preciso libertar a sua natureza, para que ela possa revelar-se.” (Montessori, 2017, p.77)

Valério(2016)<sup>2</sup>, refere que por intermédio da brincadeira, a criança explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida, interiorizando-a. Quando a criança brinca ao faz de conta, ela permite-se compreender o papel do adulto, permite-se comportar-se e sentir-se como ele e assim conhecer o mundo e conhecer-se a ela mesma.



Figura 3: Molas da roupa  
Fonte: Elaboração própria, 2019

<sup>2</sup> Psicóloga clínica, num artigo sobre a importância do brincar publicado no Psicologia.pt a: 2016-06-16

É importante que as crianças saibam brincar sozinhas e é importante brincar em grupo para o desenvolvimento social. “... a brincadeira mútua requer essencialmente que a criança empatize com as outras.” (Rayner, 1982, p. 110) A criança deve gostar de simpatizar e de ter cuidado com a outra criança, inibindo o seu egocentrismo, tem de dominar a expressão de raiva que naturalmente surge quando há uma frustração. “A brincadeira social depende do trabalho da consciência” (Rayner, 1982, p. 111)

Ana Serrão Neto<sup>3</sup> refere que os pais são bombardeados com informações múltiplas sobre o desenvolvimento da criança. Essas informações levam os pais a pensarem sobre a ocupação dos filhos e de que maneira conseguem estimulá-los para que desenvolvam mais aptidões. “Se as atividades lúdicas da criança forem maioritariamente organizadas por outros, a criança não desenvolve autonomia (...) nem desenvolve a sua imaginação, fundamental para promover o raciocínio abstrato.” (Neto, 2017) Deve-se permitir que a criança brinque sozinha e que conseqüentemente comece a brincar ao faz de conta e gostar de brincar em grupo. Do ponto de vista da gestão da emoção o que se pode fazer para enriquecer a emoção das crianças, é dar-lhes aquilo que o dinheiro não consegue comprar, é mostrar-lhes o mundo fascinante que existe em volta deles.



Figura 4: Retrato  
Fonte: Elaboração própria, 2018

<sup>3</sup> Pediatra, num artigo da clínica CUF Publicado a 12/03/2017

## Ensino Informal e Autoeducação

*“Não há educação que não seja autoeducação” – Maria Montessori*

No método Montessori, a intenção da pedagogia é a educação e o princípio implicado na educação é a autoeducação. A criança deverá adquirir experiências para se desenvolver e ser capaz de fazer coisas sozinha, de acordo com a sua idade. Para contribuir com esse desenvolvimento, os fatores são muito numerosos e fazem parte deles, tanto no educador como de todos os elementos do meio externo, no entanto, nem todos os fatores que agem sob a criança são intencionalmente criados ou orientados pelo educador. As definições da educação refletem à noção de finalidade intencional. (Planchard, 1973). O objetivo da educação não é empurrar a criança para uma função ou moldá-la, mas deixá-la descobrir o que constitui o seu próprio ser e as suas responsabilidades.



*Figura 5: Sentir*  
*Fonte: Elaboração própria, 2022*

Na pedagogia como ciência, considera-se a educação como um fenômeno social que tem como objetivo encontrar as leis que reagem aos fatores naturais. Esta pedagogia tem uma construção baseada nas coisas concretas, não tem em si, caráter moral. (Planchard, 1973) A pedagogia será a teoria que fixa o ideal da perfeição humana... do desenvolvimento de todas as faculdades para a conquista da moralidade.” (Planchard, 1973, p.21).

Planchard propõe-se a realizar uma tarefa concreta: a educação das crianças. “...Trata-se de se suscitar e de estabelecer no educando as disposições morais, cultivar virtudes humanas, cultivar o que é essencial. É preciso desenvolver juízo, fortalecer vontade, organizar a aprendizagem de determinadas técnicas necessárias à vida social em geral e à vida profissional em particular. É necessário instruir cada criança e convém suscitar, conhecer e utilizar o melhor possível os interesses motores de vida e de autoaperfeiçoamento, bem como criar hábitos e virtudes.” (Planchard, 1973, p.24)

Dentro da pedagogia existem vários sistemas com base em vários autores, como Decroly, Dewey, Montessori, Piaget ou Steiner que defendem que não é apenas na escola que a criança é preparada para a vida. Ela faz as suas aprendizagens sistematicamente. A partir das suas vivências e contactos familiares e sociais, segundo estes autores, é durante o período de desenvolvimento, que se constrói o essencial, quando a personalidade da criança se está a formar, ela muda e tenta aperfeiçoar-se.

Condillac (Plachard, 1973) defendia a ideia e a necessidade de conhecer a criança antes de a educar. A época moderna veio trazer uma evolução de interesses, isto é, cada ser humano vai agir por um interesse qualquer, espontâneo ou adquirido. Tratam-se de interesses naturais que correspondem a uma tendência ou necessidade presente no sujeito e o comportamento do mesmo. Qualquer que seja o país, as crianças passam pelas mesmas fases fundamentais, tendo em conta as variações individuais.

Podem constatar-se diferenças derivadas do sexo, ao meio, à raça, mas permanecem idênticas às tendências psicológicas que dão fruto aos interesses. A evolução dos interesses, do nascimento à maturidade é numa primeira fase caracterizada pela predominância dos interesses que vão aproximadamente até aos 3 anos. Nesta idade o mundo exterior, é para a criança, um conjunto de objetos concretos que lhe agradam, pois há uma satisfação perante os seus sentidos e à sua necessidade de motricidade. A fase dos interesses subjetivos dura até aos 7 anos, mais ou menos, é uma altura rica em

imaginação, muita fantasia e criações e é então que a criança anima tudo à sua volta com a sua vida e energia interior. Nesta idade ela não faz a distinção entre as coisas exteriores e o seu próprio eu. (Plachard, 1973).

O que diferencia o método Montessori dos outros, é que possibilita que a verdadeira natureza da criança se liberte. Através dessa natureza, a educação desenvolve-se com base na evolução da criança. É observada e compreendida e só depois se desenvolve a melhor educação para ela, nas formas simples dos objetos que estimulam a convivência das crianças. Existem objetos que incentivam uma resposta criativa e natural das crianças, como brinquedo e item funcional, o que estimula uma resposta natural e criativa, permitindo que inventem os seus próprios jogos e histórias.



Figura 6: Pós roupa lavada  
Fonte: Mariana, 2017

Montessori reflete sobre este assunto quanto notou que as crianças queriam fazer as coisas “sozinhas” sem a ajuda do adulto. Para Montessori<sup>4</sup> há seis pilares durante as fases de desenvolvimento de cada criança, porque aparecem necessidades e comportamentos durante a sua evolução:

- A criança é capaz de aprender a fazer coisas sozinha: andar, falar, comer, reconhecer vozes/aparências, sorrir e pegar em coisas. É importante que o meio onde a criança se encontra seja adequado, pois desenvolver-se-á de forma independente e livre. É importante também que lancemos novos desafios e fazer com que a criança se aperceba dos erros, dando liberdade para repetir os desafios quantas vezes quiser.
- O objetivo é fazer com que o interesse pelo mundo se mantenha sempre desperto. Todas as coisas estão conectadas a outras e há que saber seguir uma ordem e relacionar tudo para que as expectativas do que se segue, se mantenham iguais e isto faz-se através de histórias, perguntas e estímulos.
- A observação das ações leva-nos a descobrir o que poderá ajudar no desenvolvimento humano e cognitivo e que as características de uma educação trabalham para a construção do equilíbrio da criança, pois a educação é um processo que visa o desenvolvimento harmónico nos aspetos intelectuais, morais, físicos e na integração na sociedade.
- Espera-se que o ambiente ofereça liberdade e independência para todas as ações infantis realizadas. É importante que haja organização e que o ambiente seja adaptado a cada criança e que seja “do seu tamanho”.
- Aquele que confia e tem atenção a todas as necessidades, através das indicações e conseqüentemente, pelas interações, tenta oferecer os meios para que a criança satisfaça essas necessidades. O adulto ajuda e garante a sua presença, caso seja necessário, e irá deixar de colaborar sempre que a criança acredita que consegue fazer algo sozinha.
- Quando os meios são adequados durante todo o seu desenvolvimento e assim a criança alcança o seu equilíbrio interior e tornar-se-á mais independente.

<sup>4</sup> Lar Montessori - <https://larmontessori.com/o-metodo/>

O equilíbrio natural da criança é o único e verdadeiro objetivo do trabalho montessoriano. Valorizam a autonomia, liberdade, brincar como base de aprendizagem e o respeito pelo desenvolvimento de cada criança, no seu próprio ritmo.



Figura 7: Avlia de Natasa NNjegovanovic  
Fonte: <https://stolarija-kosec.eu/avlia/>

Avlia é um projeto que reflete o brinquedo, como item funcional. São objetos que juntam uma dimensão imagética com características funcionais, tendo rodas, podem ser bancos e mesas. Há claramente uma funcionalidade no objeto, que por sua vez é um animal doméstico ou rural que surge através de formas simples e que estimula a convivência da criança. (fig.7)

Estes itens incentivam uma resposta criativa e natural das crianças, porque cada objeto da coleção serve ao mesmo tempo como brinquedo e item funcional. Cada peça faz referência à silhueta de um animal, o que estimula uma resposta aberta e criativa, permitindo que inventem os seus próprios jogos e histórias.

A liberdade que se dá às crianças e as atividades que se fazem, trazem individualidade na formação do carácter e na personalidade. O desenvolvimento psíquico é definido por estímulos externos. O trabalho da criança é fundamentalmente um trabalho individual. Montessori defende que uma criança não deve ser educada, mas autoeducar-se, partindo do princípio da liberdade. A educação deve inspirar-se na natureza e nas leis de desenvolvimento referidas em cima. Montessori parte da ideia de que a criança deve desenvolver as suas capacidades de forma livre.



Figura 8: Ambiente montessoriano em Barcelona, 1932  
Fonte: <https://larmontessori.com/maria-montessori/>

Numa pedagogia onde se procura integrar de uma maneira geral o desenvolvimento das crianças, tanto a nível físico, intelectual, artístico e espiritual e onde o objetivo é desenvolver crianças livres, integradas e responsáveis, social e moralmente. A pedagogia de Montessori rejeita a educação formal.

Segundo Carlos Neto<sup>5</sup> “As crianças movem-se, não para ter saúde, mas por prazer de movimentar o corpo”. Nas escolas, o corpo não é valorizado, o corpo fica à porta, só entra o cérebro. Os espaços exteriores das escolas e dos parques infantis que são alcatifados, não têm desafios e consequentemente, as crianças não se confrontam com o risco, “são imaturas do ponto de vista motor”. Refere ainda que nos dias de hoje, com a super proteção parental, há cada vez mais medo das escolas, das ruas, pais e professores. Não há equilíbrio entre atividade livre e atividade escolar dadas as horas que passam na escola e muitas delas sentadas. “Mover o corpo, mexer-se é o arquiteto do cérebro e também dos sentimentos e emoções.” (Neto, 2021)

A educação deve ser totalmente dedicada às necessidades do desenvolvimento da criança. Este modelo educativo não procura a qualificação profissional, Steiner argumenta<sup>6</sup> que os contos de fadas eram importantes para as crianças, não apenas pelo património cultural, mas porque os contos de fadas dão conforto e contribuem para o desenvolvimento da imaginação e da compreensão, traduzem obstáculos e provações que podem vir a desenhar as etapas que a criança enfrenta na vida. A brincadeira é a base da aprendizagem e a criatividade, neste método, é muito estimulada. Os brinquedos são todos feitos com material natural (madeira, lã, tecido) e de formas simples justamente para que a criança use a imaginação. Nestes brinquedos as características são parecidas com os brinquedos de Froebel – um bloco de madeira pode ser um carro, como pode ser um fogão de uma casa.

Na pedagogia Waldorf, de Steiner, realizam-se atividades para trabalhar motricidade fina, através de movimentos de precisão ou de exercícios que estimulam a criança a nível sensorial, como amassar pão, moer grãos, pintar aguarela e fazer artesanato. Para estes autores, a criança quando nasce é um ser humano completo, e tem de ser estimulada para não se neutralizar e “brotar como uma semente” e assim realizar a sua vida de acordo com as suas capacidades<sup>7</sup>. O corpo pede naturalmente o movimento para conhecer o que está a nossa volta, da mesma forma o ambiente Waldorf é parecido a uma casa de campo, onde o objetivo é desenvolver crianças livres, integradas e responsáveis.

Piaget (Kleinman, 2017) impulsionou a teoria cognitiva onde refere os 4 estágios do desenvolvimento cognitivo da criança, que expressam as etapas

<sup>5</sup> Prof. Faculdade de Motricidade Humana, numa entrevista na RTP “É ou não é” – 06-2021

<sup>6</sup> Num artigo sobre os 10 princípios para entender a filosofia de educação de Rudolf Steiner – 09/2021

<sup>7</sup> Leonor Malik numa entrevista à RTP “Outra escola” – 11-2019

pelas quais se dá a construção do mundo, relacionadas com o desenvolvimento da afetividade e da socialização. São eles:

- Inteligência socio-motora - 24 meses
- Pré-operatória - 2 aos 7 anos
- Operatório concreto – 7 aos 12 anos
- Operatório formal ou abstrato – mais de 12 anos

Na idade dos 2 aos 7 anos, as crianças são incapazes de compreender um ponto de vista que não seja o delas próprias. Acreditam na realidade delas e não a que experienciam. Não antecipam o futuro e são incapazes de compreender que os processos implicam mudança. Têm os pensamentos convictos e não gostam, nem compreendem um processo inverso ao que têm. Esta fase é marcada pelo aparecimento da linguagem oral, pelo desenvolvimento de imagens mentais e pelo raciocínio intuitivo ligado às vivências e à imitação. (Kleinman, 2017)

Para Piaget existem três categorias do conhecimento no desenvolvimento da criança:

Conhecimento físico – provém dos objetos, que resulta da associação que uma criança faz entre uma ação específica e um objeto específico. As crianças discriminam objetos porque já conhecem o que esse mesmo objeto faz nas mãos delas, daí estarem sempre à procura de coisas novas.

Conhecimento social – engloba vocabulário, regras de conduta, códigos morais etc. É ensinado com o recurso de imitação e treino. É aprendido, mas não construído pela criança.

Conhecimento lógico-matemático – descoberta sobre dois acontecimentos e saber se são contínuos ou descontínuos, como na utilização de materiais facilmente transformáveis, como por exemplo a plasticina e o barro.

Piaget procura encontrar “patamares de equilíbrio”, constituindo-se em “degraus” em direção a um equilíbrio final, no entanto esta realização depende do meio onde a criança está inserida, uma vez que a capacidade de conhecer, resulta das ligações da criança com o meio assim como da organização afetiva.

A criança tem as suas ideias e não espera ser compreendida, inventa muita coisa, mas não se interessa pela verdade. Estes processos mentais, explicam a natureza das representações da criança. Reflete-se o que se vive em casa,

o meio onde se insere, o que vê, o que ouve, como é estimulada, e todos os comportamentos manifestados têm base na realidade a que está acostumada. “os múltiplos contactos com a realidade obrigam a criança a confrontar as suas criações imaginárias com o que existe, de facto.” (Planchard, 1973, p. 64) Todos os pensamentos de cada criança acabam por ser determinados pelas suas vivências e experiências.

A pedagogia conheceu em Froebel, uma notável inovação de educação pré-primária com a criação dos Kinder garten<sup>8</sup> e isso leva a uma influência direta na pedagogia, ao jogo e à curiosidade natural da criança. “Com o aumento da frequência pré-escolar, as crianças tornam-se mais independentes, mais ativas, envolvem-se em mais atividades construtivas e interagem mais frequentemente com os seus colegas, isto é, tornam-se mais sociáveis” (Bouchard e wackler, 1967, p.8)

Através do jogo consegue-se perceber o tipo de personalidade da criança, descobrem-se aptidões e caracteres individuais. O jogo é um autêntico instrumento educativo e didático. (Planchard, 1973)

Froebel, (Bouchard e wackler, 1967) defende que para adquirir conhecimento, a criança deve viver e pensar que a educação deve desde o princípio deixar fazer, proteger, preservar e não determinar ou intervir. Os seus jogos, tinham intenção de permitir à criança a passagem do conhecimento dos objetos sólidos para as abstrações da superfície. Froebel atribuía aos objetos significados profundos, como um cubo representar a estabilidade do universo.

Os jogos eram encarados como materiais que permitiam à criança fazer a sua atividade livremente, gerando alegria, liberdade e satisfação. Do desenvolvimento da atividade lúdica da criança dependerá em boa parte o seu futuro e carácter. “nem o jogo, nem qualquer outra atividade educativa, deverão ser impostos, nem coativos... devem deixar fazer, (apenas preservar, proteger) e não prescrever, determinar, intervir.” (Visalberhi, 1981, P. 612) É importante que a criança consiga desenvolver habilidades para produzir manifestações materiais das ideias. Criar a base de um poder superior de expressão na ação, na vida intelectual, moral e espiritual. É por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo. Consequentemente é por meio do brinquedo que se pode dar à criança a interpretação da vida que se procura comunicar.

<sup>8</sup> Froebel fundou sua própria escola em 1837, significa “jardim de infância”



Figura 9: Jogos de Froebel  
 Fonte: <http://tipografos.net/design/froebel.html>

Entendendo a ideia de Froebel, de que os seus brinquedos são pensados para estimular a imaginação, sendo que uma caixa, por exemplo, poderá ser diversas coisas, como uma casa, um carro, um avião, um sofá, ou o que a criança imaginar que é. Estes brinquedos procuram desenvolver na criança o autoconhecimento, estimulando a capacidade para expressar a sua visão do mundo, que será sempre auto ativa.

Dewey(2002) defende que “quanto mais naturais e diretas as coisas forem, mais se constituem uma base definitiva para apelar e organizar num todo as sugestões semelhantes que transformam o seu jogo imaginativo em algo verdadeiramente representativo”<sup>9</sup> (Dewey, 2002, p.107). Por isso as crianças devem estar em contacto com vários materiais, devem estar alerta para os sentidos e para a observação.

A qualidade da educação inicial vai influenciar no resto da nossa vida. Montessori refere que a criança é um “adulto a devir” (Planchard, 1973, pg. 253) que exige uma alimentação apropriada, um regime educativo adaptado à sua medida. A educação deve tirar o maior proveito da criança mal ela comece a exercitar os seus sentidos, caso contrário será difícil a evolução da criança, pois não foram estimulados nos primeiros períodos.

<sup>9</sup> Crítica aos objetos de Froebel

Bouchet, (Planchard, 1973) refere que as crianças têm necessidade de “novidade”, plasticidade na experiência e nos jogos. É importante estimular a inteligência senso-motora, pois começam a perceber o mundo através dos sentidos e movimentos. As atividades individuais ou coletivas são importantes e necessárias para que a criança encontre elementos que a conduza à sua expressão pessoal e à sua formação social, por isso critica Montessori por achar os jogos de autoeducação “demasiado limitados” (p.256)

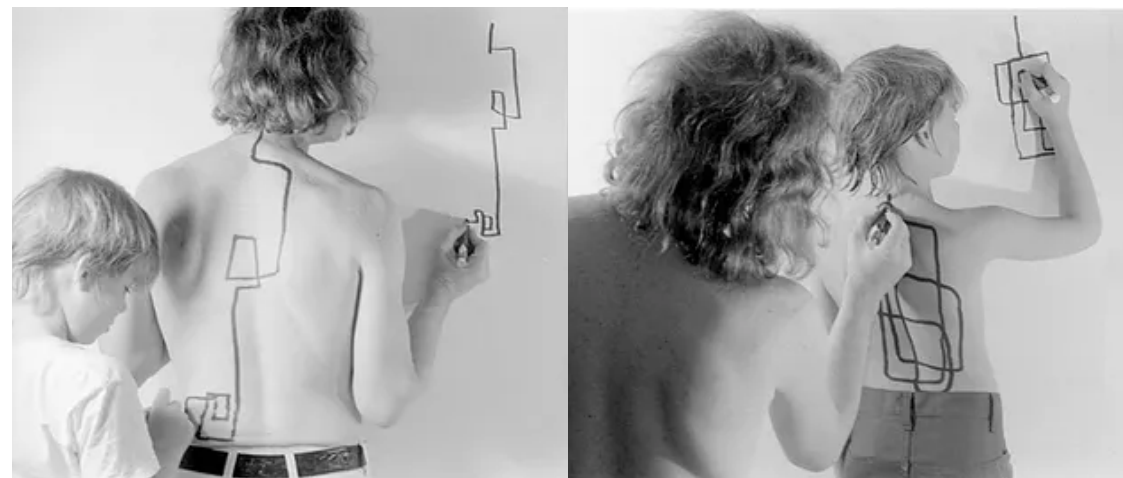


Figura 10: Dennis Oppenheim Estate  
 Fonte: <https://www.dennisaoppenheim.org/copy-of-new-page>

No projeto, Dennis Oppenheim Estate: “Enquanto Erik corre um marcador ao longo das minhas costas, tento duplicar o movimento na parede. Esta atividade estimula uma resposta cinética do meu sistema sensorial. Ele está, portanto, a desenhar através de mim. Retardo ou desorientação sensorial compõe a discrepância entre o dois desenhos, e podem ser vistos como elementos que são ativados durante este procedimento.” (fig.10)

“A fantasia, a invenção e criatividade pensam, a imaginação vê” – Bruno Munari.

A fantasia tem a liberdade de pensar qualquer coisa, a mais absurda, incrível ou impossível. O que importa numa invenção é que o que foi inventado, funcione verdadeiramente e sirva para qualquer coisa. (Munari, 1987) A imaginação é o meio para visualizar. Torna visível aquilo que pensa a fantasia. A relação que existe entre a fantasia, criatividade e invenção, nasce a partir de relações que o pensamento conhece.

O alargamento do conhecimento deve ser feito através do jogo. Estes jogos permitem às crianças intervir, participar, fazer atuar a fantasia para resolver problemas simples ou visualizar ações diversas. – Tudo o que anteriormente não existia, torna-se realizável. (Munari, 1987) “A finalidade dos jogos não é ensinar às crianças as regras do jogo. Segundo este autor, deve-se evitar corrigir a criança quando ela constrói as suas próprias regras. Se o objetivo é estimular a criança a ser autónoma, a imposição de regras, agrava a heteronomia, mantendo a criança dependente do adulto.” (Marques, 1986, p. 70)



Figura 11: O regador  
Fonte: Elaboração própria, 2019

Na imaginação as crianças aprendem formas de ser e de agir e formas de relacionamento com o outro. A partir de experiências que vivem, utilizam isso numa brincadeira e compreendem melhor o funcionamento dessas situações/experiências. As histórias são muito importantes pois ampliam o vocabulário da criança, introduzindo expressões diferentes e contribuindo para a capacidade de formação de frases. Em desenhos, começa a notar-se as preferências de cada criança, vivências e de como representam o mundo à sua volta.

Por isso os jogos de grupo são muito importantes, eles desenvolvem a autonomia através de relações seguras, nas quais o poder do adulto é reduzido o mais possível, permitindo o desenvolvimento da habilidade para coordenarem diferentes pontos de vista e criarem situações que levem as crianças a estarem atentas e interessadas e fazer com que mostrem iniciativa e curiosidade. Tudo isto traz vantagens para o aprofundamento das capacidades linguísticas, capacidade de esperar pela sua vez e habilidade de definir estratégias. (Marques, 1986)

Vygotsky acredita que a criança recria a realidade usando a brincadeira e afirma que o jogo infantil molda o desenvolvimento da criança pelo contexto lúdico, oferecendo a oportunidade de utilizar a criatividade, formação da personalidade e o imprevisível durante o jogo. A criança consegue estabelecer relações com o que vê e aprende. Em primeiro lugar, o desenvolvimento tem lugar na criança a um nível social entre pessoas – interpsicológico – depois desenvolve a informação a um nível mais pessoal e individual – intrapsicológico. (Kleinman, 2017)

Quando a criança consegue representar os seus sentimentos e os sentimentos dos outros conseguindo ligar o desenvolvimento intelectual com o desenvolvimento emocional, a criança já sabe dizer que, por exemplo, não gosta quando a mãe está zangada e começa a perceber o porquê de a mãe estar zangada; sabe identificar quando uma história é triste e o porquê de o ser. Tudo isto são sentimentos internos. (Rayner, 1982)

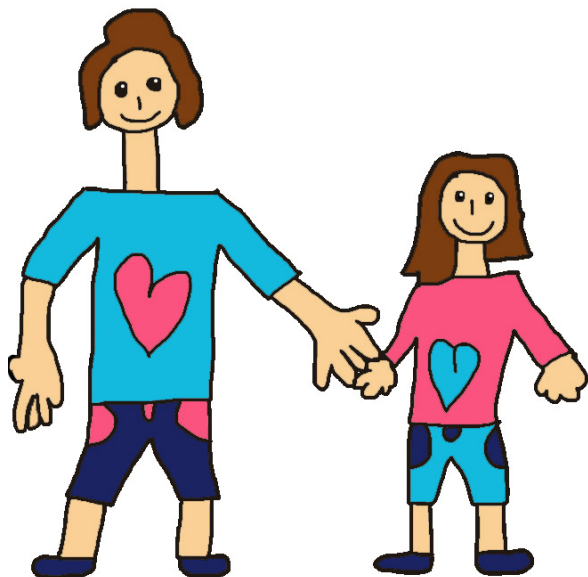


Figura 12: Pelos olhos da Eva  
Fonte: Eva, 2020

Os meios substitutos da imaginação são o desenho, a pintura, a escultura, o cinema. As crianças projetam tudo aquilo que sabem, comem, dormem, choram, fazem cocó. Para elas, que não conhecem o mundo, qualquer coisa tem as mesmas qualidades que elas. “A bola grande será a mãe da pequena. Se a bola estiver suja quer dizer que fez cocó... A bola terá frio ou calor.” (Marques, 1986, p. 32) Tudo o que elas sabem, vão projetar em tudo aquilo que não conhecem. Os jogos permitem à criança intervir, participar, contar histórias, visualizar algo que já aconteceu ou montar construções, num espaço tridimensional.

Brincar é crucial para a sua adaptação social e para explorarem o meio envolvente e é outro aspeto muito importante para o desenvolvimento do raciocínio, atenção, imaginação e da criatividade. Permite aprender a partilhar, a cooperar, comunicar e a relacionar-se. Desenvolve a noção do respeito por si e pelos outros. “Um ambiente de qualidade e enriquecedor da imaginação infantil (...) não significa proporcionar brinquedos caros, mas meios que permitem a exploração de diferentes linguagens como a musical, corporal, gestual, escrita.” (Valério, 2016)

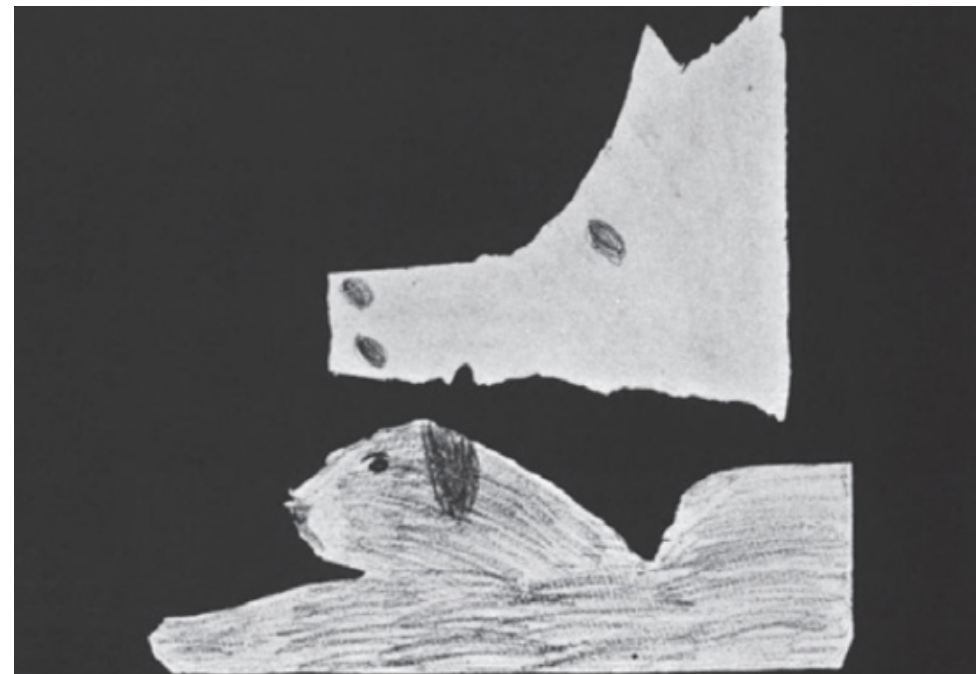


Figura 13: Desenhos de crianças de seis, sete anos  
Fonte: MUNARI, Bruno – Fantasia 1987

A figura 13 mostra exemplos de desenhos de crianças de seis, sete anos. Dependendo do formato e da medida das diversas folhas, as crianças desenharam coisas que não desenhariam numa folha A4<sup>10</sup> - Foto Bruno Nencioni

O desenho é uma expressão de sensações globais e não só visuais. A criança pode representar um gato como um novelo de lã com garras, que foi o que sentiu quando pegou no gato ao colo. (Munari, 1987)

<sup>10</sup> No livro “MUNARI, Bruno – Fantasia 1987”



Figura 14: The Funny Farm - Isidro Ferrer  
Fonte: <https://lzf-lamps.com/blog/making-of-funny-farm-by-isidro-ferrer/>

## Fábulas

Segundo o DLP, fábula - s.f narrativa curta e imaginária, com o objetivo pedagógico e moral.<sup>11</sup> Nas fábulas a presença de um animal é maioritariamente associada a comportamentos e características dos seres humanos, o que faz com que esses animais sejam personagens. Essas personagens criam um retrato do quotidiano com base em histórias verdadeiras ou imaginativas.

Funny Farm (fig.14) é caracterizado por ser bizarro por um lado, mas inteligente por outro. O projeto apresenta realidades alternativas e desafiando-nos a encontrarmos versões de nós mesmos nestes animais. De muitas maneiras, todos nós pertencemos a uma família “Funny Farm”, onde os nossos familiares e amigos representam diferentes tipos de personalidade e onde cada um de nós se pode orgulhar de uma variedade de peculiaridades e características, de ser original e distinto.

Existe uma ligação natural entre as crianças e os animais, porque estão presentes no imaginário infantil desde sempre. Antes das crianças nascerem já o seu quarto está cheio de peluches ou papeis de parede com diversos animais e cores. Essa presença contribui para uma ligação criança-animal inata com uma forte componente emocional. As crianças podem criar ligações afetivas; desenvolvem sentimentos de afeto, companheirismo e amizade que são fundamentais no crescimento da criança; promovem a socialização; auxiliam aprendizagem; desenvolvem competências de responsabilidade e de linguagem. Estimulam a responsabilidade e ajudam a aprender a gerir emoções e relações de afeto. Nos animais existem várias cores, texturas, formas, sons e habilidades diferentes, o que os estimula e desperta a curiosidade, simbolizando características nossas.

Muitas crianças reconhecem-se nas vidas dos animais com que se deparam, seja na rua, seja nos livros ou na televisão. Há livros onde os animais ensinam comportamentos, outros moldam atitudes e podem representar algum aspeto instintivo ou característica que precisamos desenvolver, logo quando o animal tem estas características, chama-se “personagem”.

<sup>11</sup> Dicionário - Língua portuguesa

Por vezes os animais existem para guiar a personagem principal, neste caso em livros e filmes, como o coelho na Alice do País das Maravilhas, o grilo no Pinóquio ou os ratinhos que ajudam a Cinderela. Esses animais despertam curiosidade e atenção, fazendo com que os queiramos ouvir.

Nos contos tradicionais, a criança pode identificar-se com os sentimentos, medos, alegrias, angústias revendo-se nas personagens ou situações e refletindo nos seus próprios sentimentos. Procura soluções para os seus problemas, o que estabelece relações satisfatórias consigo e com os outros.<sup>12</sup> As fábulas contribuem para encontrar soluções ultrapassar os obstáculos, transmitindo esperança, força, ajudando na compreensão do mundo.



Figura 15: Três dos contos mais populares de toda a infância

Os contos tradicionais ensinam a crescer de forma segura e que levam os leitores a vivenciar situações que metaforicamente se assemelham à vida real das quais o nosso subconsciente retira o que é necessário para que saibamos lidar com as adversidades. Nem todos interpretam os contos da mesma forma o que é uma mais valia para aprender a contar a história e discutir ideias diferentes. “serviram de experiência em segurança de receios, dores e sonhos ao longo dos anos.”<sup>13</sup> (Santos, 2012)

<sup>12</sup> Num artigo sobre contos e fábulas infantis – “Maemequer”, 2021

<sup>13</sup> Margarida Fonseca Santos em <http://margaridafonsecasantos.blogspot.com/2012/07/seminario-presencial.html?q=f%C3%A1bulas>

A partir dos contos surgiram os primeiros desenhos animados, sendo o primeiro de Émile Reynaud, tendo quase dois minutos, intitulado de “Fantasmagorie”<sup>14</sup> que criou um sistema de animação com um projetor de cinema moderno – praxinoscópio que servia para projetar as imagens desenhadas em movimento, numa parede. Mais tarde em 1927 aparece o primeiro Mickey com a voz de Walt Disney que fez tanto sucesso que ainda hoje é conhecido por todos. (fig.17)

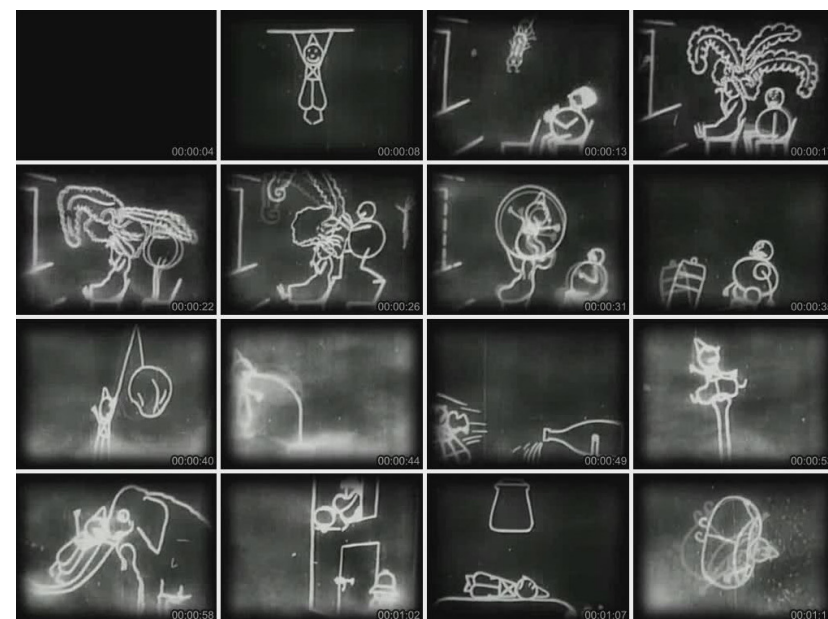


Figura 16: Frames do primeiro desenho animado em 1908  
Fonte: <https://maniaanimation.files.wordpress.com/2013/04/27yop431.jpg>

<sup>14</sup> Primeiro desenho animado em 1908

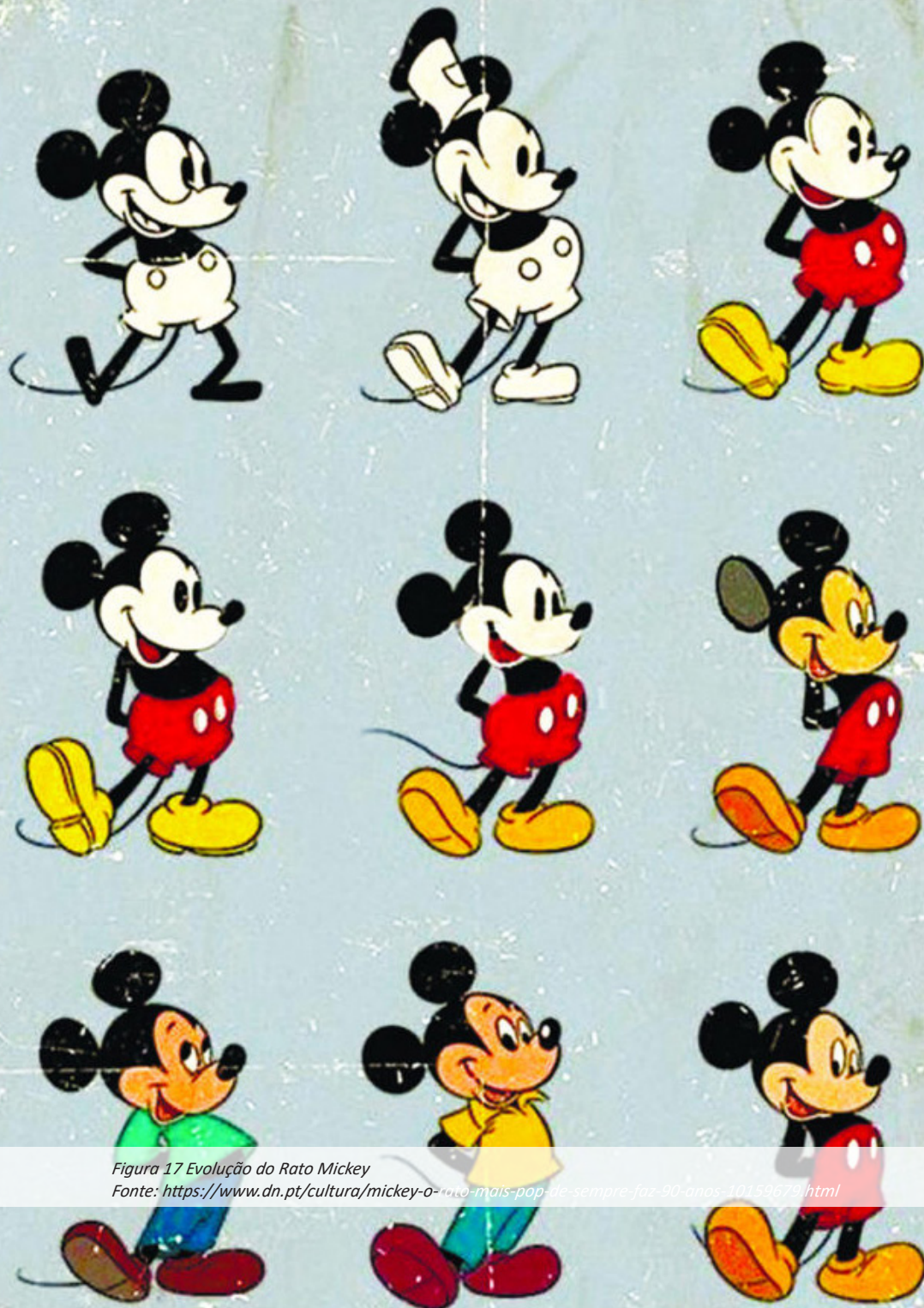


Figura 17 Evolução do Rato Mickey

Fonte: <https://www.dn.pt/cultura/mickey-o-rato-mais-pop-de-sempre-faz-90-anos-10159679.html>

Considerando as relações existentes entre os conteúdos televisivos e os desenhos animados no imaginário infantil, estando elas presentes no cotidiano da criança, que implicações terão os desenhos animados na vida da criança? Os desenhos animados estimulam a imaginação, a criatividade e ajudam no desenvolvimento cognitivo das crianças, elas brincam aos super-heróis ou às princesas e brincam “ao faz de conta”. Esses desenhos envolvem cores, movimentos, aventura, suspense e fantasia. - “desenho animado é um meio que enriquece a imaginação e alimenta o imaginário infantil implicando não só no seu cotidiano, como também, nas suas relações com o mundo. Uma experiência lúdica que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social, ampliando seus conhecimentos, habilidades e estimulando a sua criatividade.”<sup>15</sup>

Aparecem cada vez mais desenhos animados com comportamentos como os do ser humano. Os protagonistas podem falar, usar roupas e terem animais de estimação. Estes tipos de personagens representam-nos enquanto seres humanos, um meio termo entre homem e animal. Os animais usados nos filmes acabam por ser representações metafóricas usadas para representar histórias da nossa sociedade. Eles não só representam dilemas éticos como também apresentam soluções, mesmo sendo algumas imaginárias. Carregam significados de como é o ser humano ou como deveria ser. Assim, como referido mais acima no documento, Steiner tem ideia que os contos “traduzem obstáculos e provações que podem vir a desenhar as etapas que a criança enfrenta na vida”. Uma das principais coisas que podemos aprender na importância dos animais no desenvolvimento infantil é que devemos aprender a ter empatia pelas pessoas, pelos animais e plantas, afinal devemos cuidar de todos para sermos cuidados também.

As ilustrações despertam a imaginação, desenvolvem sentimentos e possibilitam a construção de significados, pois há diversas possibilidades interpretativas. Funcionam como uma ferramenta capaz de atrair e entregar uma mensagem ao apresentar uma nova versão do que é contado, o que fortalece a capacidade de observação e análise da criança, desenvolvendo percepção visual e promovendo várias experiências sobre as cores, formas e significados.

<sup>15</sup> EFDportes – Revista Digital. Buenos Aires, 02-2011



Figura 18: Hippo - Kay Bojesen

Fonte: <https://www.kaybojesen-denmark.com/shop/collection/p-436/hippo-oak>

O projeto de Kay Bojesen, 1955<sup>16</sup>, projetado para cuidar de um lápis que escreve mensagens e bilhetes. Ele foi capaz de dar vida à madeira e aos animais, tornando-os brinquedos e itens funcionais. Com linhas simples e sólidas, o objetivo era inspirar as crianças a brincar. A ideia não era criar cópias realistas dos animais, mas encorajar as crianças a serem criativas, imaginativas e brincalhonas. Com este projeto criou brinquedos em madeira, capazes de atrair a criança dentro de nós.

Este trabalho pode criar metafóricamente uma ideia de fábula, através do hipopótamo. Ele contém histórias que podem ser escritas ou desenhadas através de um lápis. É desse lápis que vão surgir as personagens ou a histórias delas. O hipopótamo limita-se a mostrar e a proteger aquilo que pode surgir nas mãos de quem use o lápis.

<sup>16</sup> <https://www.kaybojesen-denmark.com/about-kay-bojesen>



Figura 19: ChattyFeet - Gil Kahana e Humberto de Sousa

Fonte: <https://www.chattyfeet.com/pages/about-us>

Chatty feet<sup>17</sup>, é um projeto que reflete sobre a seriedade da vida adulta e de como trazer alguma diversão e humor no dia a dia das pessoas. Através de meias com personalidade, são projetadas para fazer o utilizador sorrir desde o momento em que tira os sapatos, até ver “as meias a falarem”.

Estas meias têm uma variedade de personagens capazes de trazer humor através das suas peculiaridades, na vida cotidiana.

Podemos concluir que estas meias funcionam como refúgio dos problemas do dia a dia. Com a ilustração que têm e com o movimento dos nossos pés, as meias ganham vida e mais uma vez surgem personagens. Elas vão mexer à medida que os nossos pés mexem e até podemos fingir que falam, podemos até brincar com algo menos positivo que esteja a acontecer no momento e falar através das meias, pensando com elas.

<sup>17</sup> <https://www.chattyfeet.com/>

# PARTE II



## Prólogo

Este projeto de mestrado, segui-se do meu projeto final de licenciatura, onde o objetivo era estimular a criança, com base na atenção, interação, estimulação sensorial e coordenação óculo-manual. (fig.20). Este “jogo” era jogado por duas crianças. Uma vestia a camisola enquanto a outra colocava as peças nos respetivos bolsos, interagindo assim entre si.

A primeira ideia baseava-se na hipótese de que as crianças podiam interagir umas com as outras a partir de um jogo estimulante a nível sensorial e emocional. Procurou-se desenvolver as competências básicas no jardim de infância e que essa aprendizagem e desenvolvimento humano fosse estimulado através de uma atividade lúdica. O jogo e a forma como foi pensado, procurava uma diferença no modo de aprendizagem, dando importância ao ato de brincar, oferecendo a possibilidade do jogo ter mais que um fim. O resultado poderia divergir dependendo de cada criança e pretendia ainda que as crianças com dificuldades a nível cognitivo, conseguissem igualmente jogar e desenvolver competências através do brincar.

O projeto tinha como objetivo desenvolver jogos em camisolas, para que em grupo as crianças desenvolvessem os aspetos sociais, cognitivos e afetivos. Os jogos sociais estimulam o relacionamento entre si e incentivam a obediência das regras e dos limites do adversário. Ensinam a saber ganhar e perder e o importante nos jogos é a dinâmica que eles trazem, as reações que criam e as ligações formadas entre as crianças.

O lado cognitivo dos jogos desenvolve a capacidade de comunicação, raciocínio, estratégia e até inteligência emocional e todas estas situações prepara-os também para as situações da vida e do dia a dia, saberem lidar com as opiniões e frustrações.



Figura 20: Projeto final de Licenciatura  
Autor: Joana Batista, 2018



Figura 21: Primeiros desenvolvimentos

## Bolsos animados

O projeto “*Bolsos animados*” começou por ser dirigido para a utilização na escola, mas à medida que se foi desenvolvendo foi-se tornando mais claro o potencial empático das ilustrações funcionais para a educação informal. Aos poucos foi deixando de ser um projeto modelado, com regras, dado pela escola em que estão todos sentados em cadeiras, passivos a ouvir e a aprender. Progressivamente tornou-se mais sensível à natureza das crianças.

Neste projeto não há uma natureza pedagógica formal. O processo de aprendizagem, não é baseado em escola, trabalho e regras, mas na relação com o outro e consigo próprio. Aprender a estar sem regras, aprender o senso comum, aprender a relacionar-se não é sinónimo de negação do esforço e do trabalho. É um projeto virado para a educação familiar, informal e emocional, o que poderá ter a ver com as minhas histórias de infância, mas também com observação do quotidiano.

Relaciona-se com o mundo real e com o subconsciente, empatia, ligação com os animais e com a felicidade de ser criança, brincar na rua e conhecer o mundo. Talvez seja um reflexo daquilo que eu quero que as crianças sintam, como eu na idade delas senti. Tenho memórias com a minha irmã, com os meus pais, família, amigos, a dar pão aos patos, a aprender a andar de bicicleta, a cair dela também, correr desalmadamente na praia, comer com as mãos, saltar e gritar sem que fosse impedida de o fazer, de aprender a lidar com um “não”, de regar as flores e apanhá-las também, de jogar às escondidas, de fazer desenhos nas toalhas de mesa dos restaurantes, de me deixarem errar e de me fazerem perceber onde errei, resumidamente ser livre, brincar e crescer. A finalidade está naquilo que se quer ensinar ou fazer adquirir na criança.

As ilustrações permitem uma utilização que pode ser levada para todo o lado. Utilizando os bonecos enquadrados em histórias e em fábulas, cruzando objetos reais com a teoria de Montessori e Steiner, que defendem uma educação informal, procurou-se desenvolver projetos que incentivassem as crianças a desenvolverem autonomia, liberdade e a brincarem como base

de aprendizagem. Dewey defende que quanto mais diretas as coisas forem, mais rápido transformam a imaginação em representação e se tornam um contributo para o desenvolvimento da criança e num contexto de autoeducação e educação informal.

#### Fábulas – objetos reais- educação concreta – autoeducação

No projeto optou-se por trabalhar com coisas que têm a ver com o corpo. A utilização do corpo levanta alguns dos entraves que existem na pedagogia formal, como refere Carlos Neto e traz várias condições positivas para o desenvolvimento da criança. As ilustrações convidam a uma motivação de “querer fazer na criança”. A escolha dos animais, preveligeou os que se podem encontrar cá no país e que se podem ver quando vamos passear. Alguns deles foram escolhidos pela expressividade, procurou-se a expressão e certas características para o desenvolvimento da ilustração e foram elas que deram função a um bolso.

Acredita-se que crianças devem andar na rua e também devem estar em casa, simplesmente tem que haver equilíbrio entre as duas, porque vão ser uma das bases do futuro. O facto de desenvolver ideias sobre o que os animais levam, nada impede de a criança dar outra história ao desenho. As crianças têm uma grande capacidade de imaginação e o projeto não quer prendê-las ao objeto. Pode e deve haver uma diversidade de hipóteses para fazer com a ilustração na t-shirt. O grande objetivo é deixá-las brincar, explorar, tentar. Ver diferentes reações e emoções. É ajudar a que vivam e aproveitem a infância, vê-las descobrir o mundo, vê-las querer encher os bolsos para ver se cabe, se é grande, se é pequeno, se leva muito ou pouco. Que este projeto as encoraje a serem mais independentes e responsáveis. Que queiram levar o animal consigo, no próprio corpo, quando passeiam na praia, no quintal, por casa. Que criem memórias, criem histórias, que identifiquem, que guardem as camisolas e que a passem a outra pessoa. No fundo o mais importante é o que a criança sente, sentiu e irá sentir.

Assim como o projeto tem ilustrações que estimulam a interação com objetos reais e que propõem comportamentos como a autonomia e no fundo tendo uma resposta esperada, tentou-se criar também outras duas linhas de pensamento para serem enquadradas na história. Criaram-se os bolsos individuais que podem ser colocados onde se quiser, em roupa, acessórios, contrastando com as mais variadas cores, texturas e tecidos. A ilustração foi encarada como sendo um objeto real que procura motivar, encorajar,

estimular uma criança a fazer algo que se propõe, ou que gostávamos que experimente, por exemplo, tarefas domésticas. Tentando transformar objetos existentes que estão predestinados a uma ação, numa personagem, que leve a criança a sentir empatia e afinidade para desenvolver a tarefa.



*Figura 22: O primeiro bolso a surgir e a criar um novo rumo ao projeto. Este canguru trouxe uma nova abordagem e sentido às ilustrações futuramente desenvolvidas*

A elaboração do canguru na figura 22 criou uma nova abordagem. A partir dele começaram a surgir as primeiras ideias de bolso e de ilustrações. Começaram por ser desenhos muito simples, com formas um pouco estereotipadas, talvez pela ideia que tinha dos livros de crianças, onde os animais são todos muito descomplicados e com grande compreensibilidade.



Figura 23: Do desenho aos protótipos de uma piranha e de um peixe balão

Surgiram algumas dificuldades porque não havia contexto/justificação para as ilustrações, e sentiu-se muito a dificuldade de sair daquilo que é o padronizado, representado quase da mesma forma em tudo o que envolva crianças. Todos os desenhos que surgiam eram muito semelhantes e demasiado pensados para se conseguir a introdução de um objeto num bolso. Isso levou a uma certa “prisão”, que não deixava surgir o que efetivamente o projeto procurava e havia uma obrigação de descobrir qual seria o objeto perfeito para cada animal e porquê.



Figura 24: Seis das primeiras ilustrações a serem realizadas

Cada ilustração procurava ser muito mais que um bolso ou que uma representação simples de um animal. Procurava outra coisa que conseguisse criar empatia, reconhecimento, ligações emocionais, encarando processos de aprendizagem mais informais.

Começou-se a pensar no que as crianças poderiam querer levar com elas. Em que sítios se poderiam colocar os bolsos, em que situações surgiriam ilustrações que comprometessem o seu comportamento e de que forma se relacionariam com ela. Progressivamente o projeto foi-se enquadrando nessas ideias.

Estes primeiros protótipos foram essenciais para o desenvolvimento das ilustrações, por terem sido questionados na forma, cor e objetivo. Percebendo o que estava a falhar, era mais fácil arranjar uma solução e ir ao encontro da finalidade do projeto.



Figura 25: Esquilo  
Fonte: Elaboração própria, 2021

Os esquilos fazem parte de uma grande família de roedores, de pequeno e médio porte que vivem normalmente em áreas arborizadas. Uma das suas maiores características é a forma de guardar comida nas bochechas. Os esquilos podem comer nozes, sementes, plantas, frutas, entre outros e a escolha deste animal vem da minha observação e atenção à minha volta. “temos estado a morrer desde que aqui chegámos e nos esquecemos de apreciar a paisagem” (Kaur, 2017, p.82)

Esta frase é muito interessante, porque muitas das vezes esquecemo-nos de parar e disfrutar do momento, parar um pouco a cabeça, respirar, es-paiecer. Inspirada pela frase de Kaur, nesta fase do projeto comecei a ir com a máquina de fotografar para um parque perto de casa e observava. É importante parar, é importante sair um pouco da rotina e fazer outra coisa que preencha, fisicamente e/ou emocionalmente. Desta maneira numa das minhas caminhadas, encontrei um esquilo e nasceu assim esta ilustração, assim como ele leva os alimentos nas bochechas, a ilustração também o faz. À medida que se enchem os bolsos, as bochechas vão crescendo.

Esta ilustração quer estimular a criança a comer como os esquilos, a desco-brir o que comem e eventualmente, comer mais frutos secos e sementes. Não proíbe claro, a criança de comer gomas, mas lança um convite empáti-co e divertido para uma alimentação mais saudável e natural. O esquilo na ilustração tem dentro do bolso/boca aquilo que a criança levar consigo para comer.

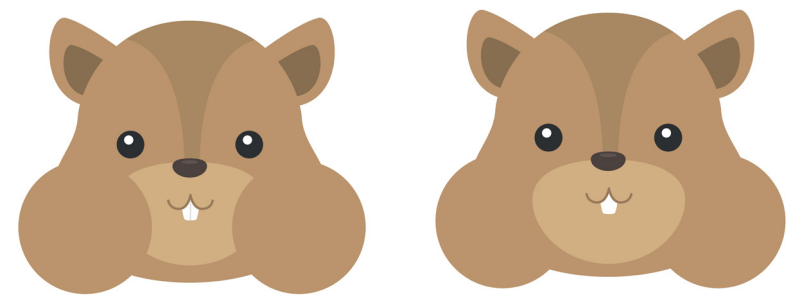


Figura 26: Primeira ideia da ilustração do esquilo

Olhando com o distanciamento de tempo que já passou, sinto que esta primeira ilustração começou por ser muito estereotipada, muito simples e sem grande pormenor.

A primeira ideia era estampar as ilustrações em camisolas e coser os bolsos em cima das ilustrações. Ao fazer a estampagem, rapidamente se verificou que não era a melhor forma de concretização, pois as ilustrações ficavam muito plastificadas e tornavam-se desconfortáveis no corpo.

meçaram a ser todas em tecido. Deixou de ser uma ilustração estampada, para ser, cortada e cosida em tecido, com pormenores bordados em certas zonas para dar mais detalhe e expressão.

Ainda no tecido, tentou-se fazer uma combinação de cores, criando texturas que tornavam a concretização mais difícil. De forma mais prática e direta, decidiu-se optar por fazer a ilustração com base em duas cores.



*Figura 27: Evolução desde uma ilustração estereotipada a uma mais naturalista*

Seguindo a linha de pensamento de Dewey que defendia que quanto mais naturais e diretas as coisas forem, mais fácil será para as crianças aprenderem o mundo representativo e terem imagens de como elas verdadeiramente são, optou-se por ilustrar um esquilo mais real, pois a diferença de um esquilo real, para um esquilo que possam ver na televisão é muito grande. Quis-se trazer essa verdade do real para a ilustração.

Esta ideia de trazer o real para a ilustração manteve-se depois em todo o desenvolvimento do projeto, acreditando que também marcaria diferença, não só na ilustração, mas no próprio processo de produção, as soluções co-

A ideia dos bolsos, vem da utilização de um objeto. A ilustração leva qualquer coisa real e para isso tem que haver algum compartimento que permita essa ação acontecer.

Os bolsos interferem na história contada pelo boneco, fazem parte dele, fazem da ilustração, uma ilustração utilitária. A ideia de bolso é também concebida por causa do tamanho que o projeto queria ocupar, bolsos pequenos com coisas pequenas para ser mais fácil a utilização, conforto e funcionamento e também pela compatibilidade com os objetos reais. Bolsos muito grandes com muitas coisas lá dentro, muito peso tornam-se pouco cómodos

para uma criança levar. Neste projeto os bolsos tornaram-se o principal motor para levar a uma alteração de comportamento, dado que sem eles as ilustrações são apenas isso mesmo e com os bolsos as ilustrações tornam-se reais porque contêm objetos reais.

Aplicaram-se os primeiros protótipos em t-shirts, um elemento de vestuário, de fácil utilização, prática, descontraída e adequada para fazer os testes das ilustrações.

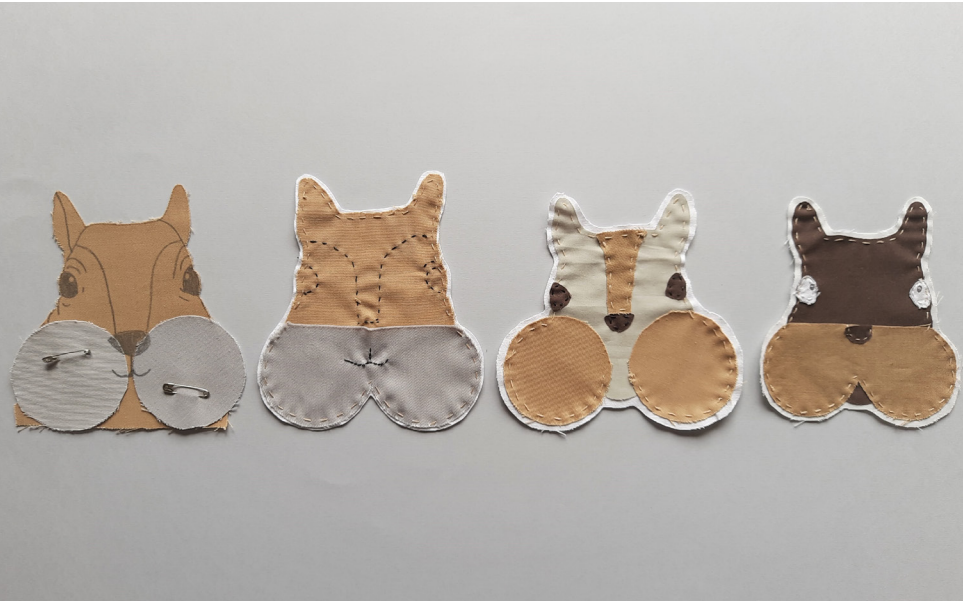


Figura 28: Escolha e testes do tecido cambraia em t-shirt e em patch

Começou-se pela escolha do tipo de tecido que seria mais adequado para a realização da ilustração e também mais adequado para o bolso. Foi escolhido o tecido de cambraia, porque é fácil de cortar, fácil de coser, tem cores vibrantes e é fácil de ser cosido em outros tecidos. Usou-se também entretela em tecido para fortalecer o patch enquanto produto individual, endurecendo e dando corpo à costura, com entretela toda a parte que fica bordada, fica mais fortalecida.

Testaram-se alguns conjuntos de cor, contraindo com cores claras e escuras, tentando aproximar a cor dos tecidos, à cor natural do esquilo e criando expressividade através dos olhos.



Figura 29: Teste em t-shirt com avelãs dentro dos bolso

Esta ilustração tem um bolso na parte das bochechas, criando um compartimento para levar alguns frutos secos. Essa área é fechada com um botão de pressão, cosido no nariz do esquilo, evitando assim que os frutos secos caiam do bolso.

Com os frutos secos inseridos no bolso, as bochechas do esquilo crescem, ficando assim com as características de um esquilo real. A ilustração ganha vida com objetos reais, neste caso com alimentação.

O esquilo deu assim uma nova vida ao projeto, fazendo com que outros animais se desenvolvessem.



Figura 30: Alice - Agapornis Rosicollis  
Fonte: Elaboração própria, 2021

A partir do esquilo, a elaboração e concretização dele passou a ser mais fácil, ou seja, o projeto definiu-se em torno da ideia de ilustrações próximas dos animais reais, que iam ser em patchwork<sup>18</sup> e que teriam um detalhe funcional, que tornasse próxima de uma característica real, que permitisse à criança interagir com ela, não apenas de forma imaginada mas também de forma direta e concreta.



Figura 31: Primeiros testes de cor e desenho do pássaro

O pássaro começou por formas muito simples, com alguma expressão e procura de textura nas cores, levando a uma tentativa de proximidade das penas.

<sup>18</sup> "Trabalho com retalho". Técnica que une tecidos com uma infinidade de formatos variados

O pássaro é um animal que procura todo o tipo de coisas para construir o seu ninho e leva tudo o que encontra no bico, patas ou nas asas, é assim que ele transporta as coisas. A escolha desta espécie em específico, Agapornis Rosicollis é derivado à relação com o meu animal de estimação.

É uma forma de começar a explicar a gestão e funcionamento do dinheiro, onde e quando e para isso a criança tem uma moeda que pode gastar onde ela quiser e que depois disso, não haverá mais, pois o passarinho só tem aquela.



Fazendo uma relação com o animal em si e com a minha experiência pessoal, nasceu esta ilustração. Tal como os pássaros de rua, que transportam as suas coisas para criarem o seu ninho, nesta ilustração ele leva um mini bolso que pode levar uma moeda para comprar um gelado. Neste caso, este passarinho tem a responsabilidade de guardar uma moeda para ser gasta em alguma coisa, o que leva a criança a ser autónoma na sua escolha, ou seja, responsável pela moeda e por decidir onde a gastar.

Muitas vezes, quando se leva uma criança às compras, sejam elas em cafés, supermercados ou lojas, pode acontecer que a criança queira trazer um chocolate, bolachas, brinquedos, este passarinho tenta encontrar uma forma de explicar à criança que não se pode gastar dinheiro sempre ou em tudo o que queiramos.

Figura 32: Segundo processo de desenvolvimento desde uma ilustração estereotipada a uma mais naturalista

Este passarinho quer fazer adquirir a experiência da autonomia e responsabilidade. Assim como nos contos tradicionais/ contos de fadas, alguns bonecos da televisão, este quer ensinar comportamentos e moldar atitudes, procurando evitar as frustrações por os pais não comprarem o que a criança quer no momento e introduzindo uma maior autonomia. Nem sempre o passarinho vai ter uma moeda e das vezes que tiver, a criança só vai poder escolher o que conseguir comprar com ela.

Esta ilustração surge da vontade de dar acesso a um objeto. Quer contar uma história como “olha o que um passarinho trouxe”, mostrando isso à criança.

Para isso, foi feito um pequeno bolso, que é capaz de levar qualquer moeda na barriga do pássaro. Este animal quer propor um comportamento de responsabilidade em levar uma moeda e ser gasta onde a criança quiser, levando-a a ter que tomar decisões e opções de escolha, acreditando ser um comportamento positivo para ela.

No teste que se fez em t-shirt, optou-se por colocar a ilustração ao lado esquerdo, sendo um bolso pequeno e sendo mais cómodo, como em tantas t-shirts comercializadas. As cores e as formas da ilustração foram pensadas para contrastarem no fundo branco da t-shirt.



*Figura 33: Fotografia que deu origem à criação do bolso*  
*Fonte: Elaboração própria*



*Figura 34: Teste do passarinho na t-shirt*



Figura 35: Conjuntos de testes de desenhos e maquetes

Tal como a ilustração anterior, esta também quis ir ao encontro da função de um objeto e a concretização do bolso. Só surgiu depois da escolha do objeto e neste caso uma caneta ou lapiseira.

Todas as ilustrações foram desenvolvidas a partir das suas características enquanto animal, ou seja, olhando para o animal em si e ver o que ele faz, como faz, como fica e a partir disso saber onde colocar um bolso.

Um dos meios que substitui a imaginação é o desenho, então o objeto que se pensou foi um lápis, caneta, marcador, ou qualquer coisa que a criança possa usar para rabiscar e assim trazer para o papel, a sua imaginação.



Figura 36: Desenhos de forma e cor da preguiça

A ilustração surge pela característica do animal. Assim como a preguiça se pendura nos galhos das árvores, ela pendura-se neste bolso que leva o objeto.

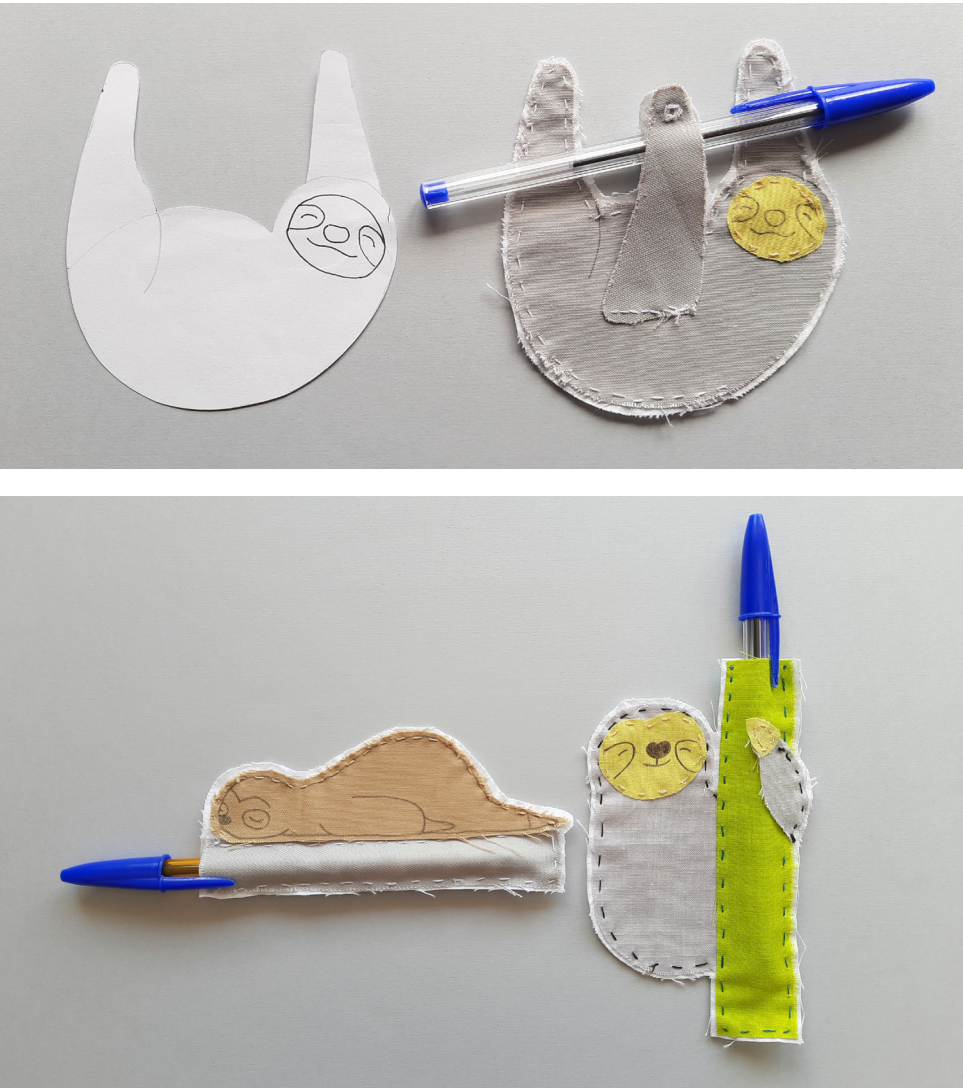


Figura 37: Primeiros testes do bolso da preguiça

Havia duas opções para levar o objeto, uma na horizontal e outra na vertical. Verificou-se que era melhor ser na vertical, sendo mais cómodo e menos propício a cair, até porque num dos protótipos, a ideia era ser a própria preguiça a segurar a caneta, mas não se obteve grande sucesso, então foi pensado um bolso à medida e na vertical, capaz de levar o objeto. Como na t-shirt do pássaro, este bolso também se colocou no lado esquerdo.



Figura 38: Teste da utilização do bolso com uma caneta escolhida pela Eva

## Patches<sup>19</sup>

A técnica de “Patchwork” é, literalmente traduzindo, um trabalho com retalhos, que unindo recortes de tecidos diferentes, podem surgir peças divertidas. Depois de usadas as t-shirts, como meio de aplicação das ilustrações em algo testável, desenvolveram-se os patches individuais com o intuito de serem aplicados onde se pretender, sendo este patch um bolso funcional. Para além das ilustrações mostradas a cima, foram desenvolvidas outras com o mesmo intuito, criando novas formas e cores. A proximidade do animal começa a deixar de ser relevante e passa a procurar mais as expressões dos animais para serem desenvolvidos.

Todos os patches foram costurados com o mesmo tipo de tecido e reforçados com entretela para dar sustento à peça e não deixar que o tecido se desfie. Têm um pormenor bordado para dar mais expressão à ilustração, todos têm um bolso funcional que pode ser aplicado em diversos sítios. Estas ilustrações acreditam que podem trazer uma nova personalidade à peça. O modo de aplicação do patch faz-se facilmente com o ferro de engomar, pois a entretela garante uma colagem uniforme e resistente, mas aconselha-se a coser ainda depois da aplicação, para ficar bem acabado e bem fixo.

Para este trabalho de patchwork procurou-se a ajuda de uma costureira, para dar os acabamentos finais no tecido. Este processo passava primeiro por protótipos cosidos à mão, construídas com todas as partes das ilustrações soltas, mas presas com um alfinete e eram assim entregues à costureira para coser, numa peça só. Essa costura foi toda ela feita à máquina, incluindo todas as partes em bordado.

A maior dificuldade na costura foi fazer o ponto à máquina, com precisão e técnica, no entanto, o ponto à mão foi fácil aprender e resultou bem para o que o projeto queria. A costureira conseguia ter em mão o que era pretendido fazer. Construía-se a personagem com ponto à mão, com as cores e formas pretendidas e ela usava o ponto da máquina para um melhor acabamento.

<sup>19</sup> Trabalho com retalhos de tecido.



Figura 39: Maquetes antes de irem para a costureira

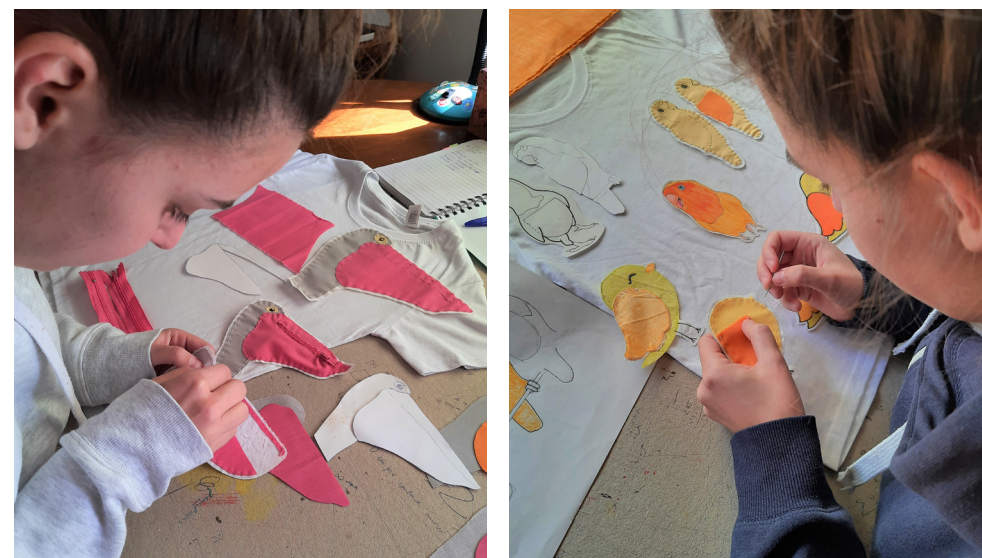


Figura 40: Ilustrações costuradas à mão

Com os patches desenvolvidos, pensou-se na possibilidade de serem colocados em peças que se goste, seja em roupa ou acessórios. Muitas vezes quando temos ou compramos um adorno, temos tendência a usar numa peça ou acessório que gostamos, fazendo com que fique ainda mais bonito aos nossos olhos. Estes bolsos podem ser vistos como complementos a algo importante para nós e onde queiramos acrescentar algum detalhe. Quando gostamos de uma coisa, temos tendência em estimá-la e a torná-la melhor, sempre que encontramos algo que a possa completar.



Figura 41: Aplicação do bolso numa mochila

Neste caso, (fig.41) era um acessório imprescindível no dia a dia e nesta mochila não havia nenhum bolso por fora. Para tirar uma caneta, tinha que se abrir a mochila e tendo um bolso simples e específico, é muito mais rápido e facilita essa ação. O posicionamento do bolso depende da forma que for mais fácil e prático para o utilizador e a ação.



Figura 42: Comparação do ponto bordado à mão, com o ponto à máquina por uma costureira

Nesta fase, era possível comparar o ponto bordado à mão e o ponto depois de bordado na máquina. O projeto fez-se todo, numa primeira parte, à mão mas para o acabamento final, recorreu-se a uma costureira. Começava-se por desenhar e recortar no tecido, depois juntar as peças com um alfinete e dar o ponto à mão. Fez-se sempre um protótipo o mais finalizado possível, para a costureira ver qual era a ideia, mas também se concedia outros pedaços de tecido, iguais à maquete, mas desta vez para seres cosidos na máquina. Ainda para finalizar, dava-se destaque a uma zona bordada que dava mais expressão à ilustração.



Figura 43: Três tipos de bordado testado



Figura 44: Coleção dos patches

## Animais de limpeza

As tarefas domésticas podem permitir que as crianças desenvolvam o sentido de responsabilidade, entreajuda, ensinando a importância da organização e da cooperação. Não são um castigo, mas sim uma forma de treinar competências para a vida, oferecendo-lhes autoconfiança, autoestima e responsabilidade, que possibilitam experiências que envolvem o compromisso.

Ao incluir as crianças nas tarefas domésticas está-se a contribuir para que elas se sintam valorizadas mostrando-lhes que conseguem ajudar nas tarefas em casa. Muitas delas mostram interesse em querer ajudar os pais quando arrumam a loiça da máquina, quando estão a limpar o pó, quando fazem a cama. Esta segunda abordagem do projeto para além de estimular o sentido de responsabilidade e entre-ajuda, procura criar uma aproximação entre pais e filhos.

As tarefas devem ser apropriadas à idade<sup>20</sup>, sem riscos e supervisionadas pelos pais. Os mais pequenos podem começar por arrumar os brinquedos no devido lugar, regar as plantas, arrumar a roupa suja no cesto, lavarem alguma loiça, limpar pequenas áreas, como a mesa onde pintam e limpam o pó. Com esta ideia de querer inserir as tarefas domésticas no projeto e investigar as tarefas que as crianças podiam começar a realizar, surgiu a ideia de criar uma máquina de lavar roupa e um pano do pó. O objetivo era que a criança organizasse o próprio quarto, arrumando a roupa suja na máquina e limpasse o pó, percebendo a importância da organização e de um espaço limpo e arrumado.

O projeto quis procurar objetos reais e já existentes, capazes de serem a própria ilustração, motivando e propondo a realização de tarefas domésticas. Através da forma do objeto, tentou-se representar um personagem que se identifique com essa forma.

<sup>20</sup> Artigo da Visão.pt - Miúdos em casa. <https://visao.sapo.pt/visaojunior/miudos-em-casa/2021-01-26-30-tarefas-domesticas-que-os-miudos-podem-fazer-nessas-ferias/>



Figura 45: Primeira ideia da máquina de lavar roupa

A primeira ideia começou por ser desenvolvida numa camisola, que levasse a criança a recolher a roupa suja, guardá-la na barriga e levá-la até à máquina de lavar. O primeiro modelo, mostrou-nos que para a criança colocar a roupa suja na máquina, teria que vestir uma camisola prepositadamente, o que para esta atividade não nos fez sentido.

Em seguida tentou-se criar uma máquina em tecido que estaria pendurada no quarto da criança, para ela colocar a roupa. Quando estivesse cheia, ou quando fosse dia de pôr uma máquina de roupa a lavar, a criança levava esta personagem para a roupa ser lavada. O desenvolvimento deste projeto mostrou que esta personagem não era adequada. A abertura não era grande o suficiente para toda a roupa, mas aumentá-la, deixava de fazer sentido. O tecido também não era o ideal, porque ficava muito folgado. Estas dificuldades levaram a que este projeto não tivesse sido terminado, no entanto a ideia de uma máquina de lavar roupa continuou a ser importante e esteve

na origem de outros projetos relacionados com a limpeza.

Pensando na tarefa de limpar o pó, surgiram três panos definidos pelas características e semelhanças dos animais. Nas duas primeiras ideias, procurou-se que o pano fosse diferente do habitual. Quase todos os panos são retangulares e com tamanhos padronizados. Alterando a forma tentou-se fazer uma ligação entre as características de um animal e deste objeto.



Figura 46: Ideia de o pano do pó ser uma luva

Encontrando um objeto real e já existente, observou-se que esta luva parecia ter “picos”, como ou riços têm. Criando uma personagem no objeto com um nariz e braços, o ouriço ganha vida e limpa o pó com os seus picos, parecendo muito feliz. Construir o ouriço a partir de uma luva já produzida levou a algumas dificuldades na costura, o que levou a tentar desenvolver uma luva de raiz.

Olhando para as características e pelagem da ovelha, arranjou-se um tecido semelhante a ela, fazendo com que fosse a própria lã da ovelha a limpar o pó. Concluiu-se que seria melhor criar uma luva, porque seria mais fácil a criança usar e que poderia ser calçada de forma semelhante a um fantoche.

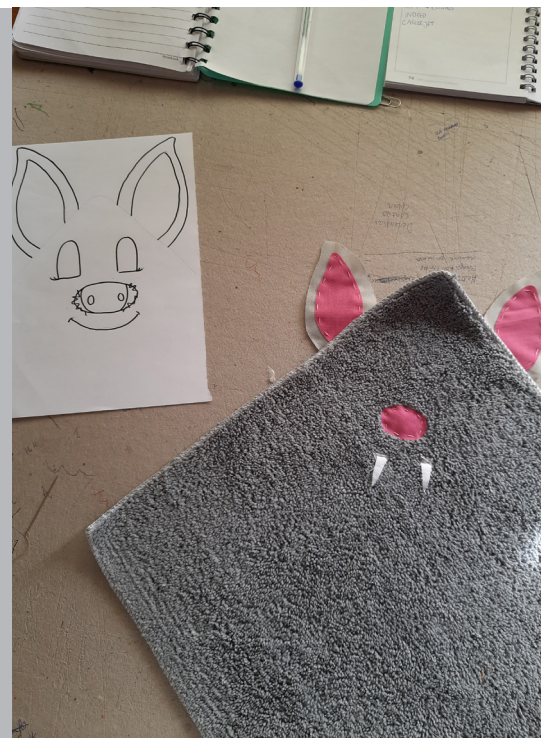


Figura 47: Utilização do pano/luva para limpar o pó ao móvel da sala

Com este novo pano do pó, com uma forma e tecido diferente, a Luísa de dois anos, comparou o pano à “ovelha choné”<sup>21</sup>, um desenho animado que ela gosta de ver na televisão. O pano tem uma abertura no fundo, criando assim uma luva, onde a criança coloca a mão e calça esta ovelha, agarrando o pó com a lã dela. De repente uma ovelha ajuda a limpar o pó à sala da pequena Luísa que também é da família da ovelha que vê nos desenhos animados.

<sup>21</sup> <https://www.rtp.pt/programa/tv/p23065> - Ovelha Choné

Quando se começa a perceber e a ter mais atenção a tudo o que se encontra a nossa volta, começam a surgir várias formas, a que nunca se prestou muita atenção. Este morcego foi o primeiro personagem que surgiu instintivamente, quando limpava o pó ao quarto. A minha reação foi quase imediata quando vi a forma do pano que acabei de sacudir. A forma como ficou era semelhante à de um morcego a dormir e rapidamente surgiu a ideia desta personagem.



Numa análise mais detalhada deste pano de pó, procurou-se contrariar a ideia que este é um objeto insignificante. Ao tornar um pano do pó numa personagem, permite criar empatia e interesse pelas tarefas domésticas. A ilustração de um morcego num pano do pó, que se transforma numa personagem, adquirindo características humanas, convida a querer a limpar o pó.

A partir deste movimento, que me fez perceber a forma do morcego, começou-se a elaborar a ilustração procurando dar vida ao personagem. Olhando para algumas fotografias de morcegos, reparando em algumas das suas características, fez-se um esboço numa folha e posteriormente cortaram-se pedaços de tecido. Achou-se que os olhos não eram importantes, porque os dentes e as cores contrastantes das orelhas e do focinho já criavam a expressão que se procurava.

*Figura 48: Processo de desenvolvimento do morcego, desde uma observação ao acaso, até à comparação do animal*

Estas tarefas podem desenvolver a coordenação motora e o equilíbrio. Ensinam a importância e o cuidado que se deve ter com as nossas coisas para que durem muito tempo e sejam estimadas. Muito importante também para a organização do ambiente e do espaço.

## Conclusão e reflexão

As características dos animais podem representar algum aspeto ou característica nossa e isso faz com que tenhamos mais ou menos empatia com eles, nas ilustrações tentou-se que acontecesse o mesmo. Há quem vá gostar mais do esquilo, outro gostará mais da preguiça e acredito que terá a ver com sua própria história e características.

Este trabalho aumentou a minha convicção de que a felicidade pura e verdadeira das crianças depende do tempo que investimos nelas e que com pequenos estímulos, temos a maior recompensa, quando riem ou quando criamos memórias e histórias com elas. Que uns anos mais tarde, olhemos para trás e queiramos viver aqueles momentos outra vez, que a nostalgia que sentimos seja a conclusão perfeita de que fomos felizes a brincar, a viver e a descobrir o mundo. Senti muita nostalgia a escrever este relatório, recordei variadíssimos episódios na minha infância com os meus pais e irmã. E que bons que foram. A felicidade não está nos bens materiais, a felicidade está no tempo aproveitado com quem mais gostamos.

O projeto tentou procurar estímulos que obtivessem respostas emocionais, divertidas, imaginativas, significativas. Procurando contribuir para uma educação pela positiva e informal. As ilustrações procuraram estimular a interação com os objetos e propõem comportamentos saudáveis, autonomia e responsabilidade. Cada personagem é única, costurada uma a uma e terá uma história única para ser contada. Cada um convidará a uma alteração de comportamento. As cores, formas e expressividade marcarão a individualidade das peças.

Pode-se concluir que a partir do momento em que há uma ligação entre uma ilustração e objetos reais esta ganha vida, participando diretamente nos comportamentos de quem a usa. Desta forma, a ilustração une a empatia que sentimos pelos personagens das fábulas com a possibilidade de ser utilizada, tornando-se por este motivo mais real, permitindo comer, escrever ou guardar coisas.



Foi um trabalho que passou por várias fases de desenvolvimento, com alguns entraves, mas que com o tempo e de forma natural, se desenvolveu para algo mais próximo à natureza das crianças. Nem sempre foi claro aquilo que se queria transpor para os objetos. Foram precisos vários testes, para chegar às formas e cores que irão surgir.

Ao longo do tempo e de estar mais familiarizada com o projeto, surgiram ideias que podem vir a ser desenvolvidas ou melhoradas. Numa primeira fase, os bolsos foram inseridos em t-shirts, verificou-se que a t-shirt não era um objeto “merecedor” de um bolso que ganha vida. Pretendeu-se dar oportunidade desse bolso ser aplicado onde a criança quiser.



Figura 49: Duas das reações à pergunta “O que farias com os bolsos?”.

Nos testes mostrados na figura 49, houve um comportamento igual em ambas as crianças. Ambas quiseram colocar o patch no bolso de trás das calças. No decorrer do teste, chegaram a querer brincar com as personagens, dizendo que uma delas ia comer a outra. Pode-se considerar que a própria personagem é suficiente para contar uma história e que como têm bolsos, elas podem formar histórias umas com as outras.



Figura 50: Outras formas de utilização dos patches

Na figura 50, mostram-se duas outras formas de como o projeto pode ser aplicado em objetos reais. O pelicão foi usado como uma carteira para guardar uma pen. O sapo e o pato, como patche numa mochila.

Numa eventual venda dos patches, a ideia era fazer um género de uma pré-venda, para ver como é que as pessoas lidavam com o projeto. Como é que iam reagir e de que formas iriam utilizar os patches. A venda podia ser online, uma coisa mais direta com o público, mostrando os patches disponíveis e ver os que recebiam mais respostas. Ao nível da comercialização do projeto, podia haver uma parceria com quem produza e consiga costurar, enquanto eu pudesse continuar a desenhar e a projetar mais personagens. Assim poderia-se pensar numa comercialização de pequena escala.



Figura 51: Os bolsos que a Maria escolheu para colocar nas peças de roupa dela

Ao mostrar alguns dos patches à Maria (fig.51) e perguntando onde ela gostava de os colocar, ela começou por escolher um casaco cinzento, dizendo que gosta dele por ser “muito quentinho” e quis juntar o patch que mais gostou, no casaco que mais gosta.

Quando começou a pensar onde podia colocar mais bolsos, reparou que as calças de fato de treino que trazia, não tinham bolsos e que podia colocar no sítio onde habitualmente os vê nas outras calças. Escolheu o passarinho por ter uma cor mais clarinha contranstando com o azul das calças.

Por fim, com o projeto a ser embalado pela observação de formas, que possam inspirar alguma personagem, surgiu uma toalha fantasma. É uma possível mudança de tema, dado que até agora as personagens são todas maioritariamente animais. O projeto continua à procura de personagens que criem empatia e que possam ser utilizados em situações do quotidiano.



Figura 52: Toalha fantasma

Neste momento, depois de todo o trabalho e de estar mais atenta, reparei na toalha do banho pendurada na porta. Nesse momento a minha reação foi começar a rir. Agora sempre que olho para um objeto, que me faça lembrar um personagem, penso no quanto me entreguei ao projeto e de que maneira ele mexeu comigo e nos meus dias.

Com a forma pendurada na porta, pude pensar que estava ali um fantasma pendurado, à espera que eu o vestisse, só lhe faltavam os olhos. Para registar a ideia, tirei uma fotografia à toalha na porta e fiz uma ilustração em cima dela, tal e qual como a vi na minha cabeça. Vou mostrá-la quando vierem à defesa.

## Referências bibliográficas

David, Myriam (1981). *A criança dos 0 aos 6 anos*. (7ª ed.). Lisboa: Moraes Editores

Dewey, John (2002). *A escola e a sociedade. A criança e currículo*. Relógio D'água

Kaur, Rupi (2017). *O sol e as suas flores*. (1ª ed.). Lisboa: Lua de papel

Kleinman, Paul (2017). *Psicologia*. (1ª ed.). Lisboa: Editorial presença

Marques, Ramiro. *A criança na pré-escola*. Lisboa: Livros horizonte

Montessori, Maria (2017). *A descoberta da criança*. (1ª ed.). Campinas – SP: Kírion

Munari, Bruno (1987) *Fantasia*. (2ª ed.). Lisboa: Editorial Presença

Planchard, Emile (1979). *Introdução à Pedagogia*. (3ª ed.). Coimbra editora

Rayner, Eric (1982). *O desenvolvimento do ser humano*. Lisboa: Edições 70

## Bibliografia

Cury, Augusto (2018). *Gestão da emoção*. Lisboa: Pergaminho

Freinet, Célestin (1975). *As técnicas Freinet da escola moderna*. (4ª ed.). Lisboa: Estampa

Mitaya, Chika (2013). *How to draw almost everything*. Beverly: Quarry



N.Abbagnano & A.Visalberghi (1981). *História da pedagogia - III*. Horizonte pedagógico

Oriol, Ripoll (2003). *Jogos de todo o mundo*. Lisboa: Círculo de leitores

Hohmann. Mary, Danet. Bernard & Weikart. David (1979). *A criança em ação* (2ªed.). Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

## Webgrafia

<https://www.atlasdasaude.pt/artigos/desenvolvimento-infantil> - portal de saúde, dedicado ao grande público e aos profissionais de saúde.

<https://www.psicronos.pt/artigos/o-desenvolvimento-do-bebe-ate-aos-3-anos> -Desenvolvimento ate aos 3 anos.

<https://www.rtp.pt/play/p8071/e554795/e-ou-nao-e-o-grande-debate>- Entrevista com Carlos Neto

[https://www.psicologia.pt/artigos/ver\\_opinio.php?a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-da-crianca&codigo=AOP0394](https://www.psicologia.pt/artigos/ver_opinio.php?a-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-da-crianca&codigo=AOP0394) -Importância do brincar

<https://www.cuf.pt/mais-saude/brincar-o-que-mudou> - Pediatra Ana Serrão Neto

<https://larmontessori.com/o-metodo/> - Método Montessori

<https://www.rtp.pt/play/p6335/e440594/outra-escola> - Escola Waldorf

<https://noticias.externatochampnat.pt/wordpress/2020/02/animais-estimacao-criancas/> - Benefícios da relação entre a criança e o animal

<https://maemequer.sapo.pt/desenvolvimento-infantil/educacao/contos-e-fabulas-infantis/o-que-contam-os-contos-e-fabulas-infantis/> - Contos tradicionais

<https://www.efdeportes.com/efd153/os-desenhos-animados-para-o-imagi->

[nario-infantil.htm](#) - Artigo sobre pedagogia, desenhos animais e quotidiano da criança

<http://margaridafonsecasantos.blogspot.com/?q=f%C3%A1bulas> – Margarida Fonseca Santos

<https://desenhosanimado5.wordpress.com/a-historia-do-desenho-animado/> - História do primeiro desenho animado – FANTASMAGORIE

[https://www.ted.com/talks/stuart\\_brown\\_play\\_is\\_more\\_than\\_just\\_fun](https://www.ted.com/talks/stuart_brown_play_is_more_than_just_fun) - Importância de brincar



**POLITÉCNICO  
DE LEIRIA**

ESCOLA SUPERIOR  
DE ARTES E DESIGN