



FAED

Trabalho de Conclusão de Curso

**A COMUNICAÇÃO VISUAL COMO MEIO DE INTERAÇÃO SOCIAL
NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

JOSIELY SPOLTI DE MORAES

Curso Tecnologia do Vestuário

Dois Vizinhos

2004

COMUNICAÇÃO VISUAL COMO MEIO DE INTERAÇÃO SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JOSIELY SPOLTI DE MORAES

Este projeto visa desenvolver o consciente criativo das crianças através da comunicação visual como meio de interação social e educação no vestuário infantil. Este projeto faz parte das exigências para obtenção do Título de Tecnólogo do Vestuário com a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso -TCC do Curso de Tecnologia do Vestuário da Faculdade Educacional de Dois Vizinhos -FAED/UNISEP.

Orientadora: Rafaela Satiko Sasaki

Curso Tecnologia do Vestuário

Dois Vizinhos

2004

União de Ensino do Sudoeste do Paraná
Faculdade Educacional de Dois Vizinhos
Curso Tecnologia do Vestuário

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova o trabalho de
Conclusão de Curso

**COMUNICAÇÃO VISUAL COMO MEIO DE INTERAÇÃO
SOCIAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

elaborada por
Josiely Spolti de Moraes

Como requisito parcial para a obtenção do grau de
Tecnólogo do Vestuário

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Rafaela Satiko Sasaki

(Orientadora)

Rafael Zunino Marques

Dois Vizinhos, de _____ de 2004

DEDICATÓRIA

Aos meus pais Antenor e Ivonete, que sempre compartilharam os meus sonhos e desalentos, vitórias e derrotas, alegrias e tristezas, incentivando a prosseguir na jornada da vida, fossem quais fossem os obstáculos, dedico essa conquista, com a mais profunda admiração e gratidão.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
1.. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
1.1.Comportamento Infantil.....	4
1.2.Educação Infantil	6
1.3.Comunicação visual Como Meio de Educação e Socialização.....	7
1.4. A Socialização Através de Brincadeiras Educativas	8
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	11
2.1.Coleta e Análise de Dados	11
2.2. Perfil do Consumidor	12
2.3. Pesquisa de Tendências.....	12
2.4. Direcionamento mercadológico	13
2.5 Especificações do Projeto.....	14
2.6.Diretrizes Projetuais:.....	17
4. Metodologia	19
Disciplinas que permeiam o trabalho:.....	19
5. CONCLUSÃO	21
REFERÊNCIAS	22
Anexo “A” - Suprimentos e Equipamentos.....	25
Maquinário Necessário Para Confeção das Peças.....	25
Anexo “B” - Cronograma.....	28

INTRODUÇÃO

A infância é um dos períodos de grandes descobertas não só do mundo como também de si mesmo, uma etapa em que brincando aprende a interagir socialmente com outras crianças e a desenvolver a criatividade e o raciocínio.

Atualmente, com os avanços tecnológicos, jogos eletrônicos e computadores, as crianças se afastaram da convivência social externa, perdendo o interesse por jogos em grupo e por atividades educativas.

Tendo em vista essa perda, este estudo visa desenvolver o consciente criativo de crianças de cinco a oito anos de idade, através da comunicação visual como meio de interação social e educação através do vestuário infantil.

Propõe peças de roupas que, através de recortes emborrachados, velcros coloridos e apliques de jogos.

Esta pesquisa tem por objetivo resgatar o aprendizado e a exploração criativa das crianças.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Comportamento Infantil

A infância é a fase da vida mais divertida de um ser humano, onde acontecem as primeiras descobertas e será criada a base para o desenvolvimento do homem e seu papel de cidadão.

Segundo Bee (2003, p. 147), “as mudanças físicas nos primeiros anos de vida fazem com que as crianças percebam as alterações ocorridas nesse período, mas não transmite o impacto que todas essas mudanças ocasionam na capacidade da criança de usar o corpo para movimentar-se, o que os psicólogos denominam desenvolvimento motor”, que inclui as habilidades de movimento, como caminhar, correr e andar de bicicleta.

Ressalta Bee (2003, p.147), “que o tipo de brinquedo que você compra ou faz para a criança é, com certeza influenciada pelas habilidades motoras”. A criança com cinco anos de idade, ainda é dependente de seus pais, por isso, a influência da educação que seus pais passam é necessário para que o comportamento seja adequado, para ter uma convivência social respeitada.

Nessa faixa etária as crianças estão iniciando as fases escolares, convivendo diariamente com crianças da mesma idade, uma influência significativa para seu crescimento pessoal, aprendendo a brincar, conversar e desenvolver habilidades pessoais com objetos, começando a escrever e desenhar. Essa convivência social diminui a cada dia, cercadas pela violência da cidade e por receio dos pais que optam que os filhos permaneçam o maior tempo possível na segurança do lar. Como freqüentam a escola num só período, de manhã ou à tarde, ficam os restantes do tempo em casa, brincando no computador ou com joguinhos eletrônicos, passatempo preferido, deixando assim para trás uma convivência mais comunicativa, como nas brincadeiras educativas e sociais, um exemplo, são os joguinhos riscados no chão.

Ressalta Rosenbluth (2001), que esse é o tipo de jogo que exige maior participação social da criança. Mais do que em outros, ela precisa associar sua

identidade à do grupo, e jogar nos mesmos termos que todos os outros , essas atividades desenvolvem ao mesmo tempo a criatividade e comunicação, fazendo com que possua uma interação mais ampla na vida social.

“Durante os anos pré-escolares, o vocabulário emocional da criança aumenta gradualmente, e ela passa a reconhecer cada vez mais variações nas expressões dos outros” (BEE, 2003, p. 185).

A maioria das crianças é capaz de reconhecer expressões faciais e situações que transmitem as emoções de felicidade, tristeza, raiva, amor e medo.

Rosenbluth (2001), comenta que, aos cinco anos, as crianças estão se aproximando de um período mais tranqüilo. Deve-se considerar que esta fase escolar é um período de transição e aceitar que todas as crianças, ainda precisam ser preparadas para os rigores do aprendizado escolar e sua maior disciplina.

O mundo está cercado por evoluções, novos conhecimentos, cada vez mais tecnológico, e toda essa evolução de comportamento da sociedade refletiu na vida das crianças, que atualmente crescem em um universo de violência, tecnologias e cultura massificada. O que afirma Joffily (1991, p. 97), “que o comportamento envolve também mudanças de hábito de consumo”. Isto é, a infância que antigamente era considerada um período de inocência, cheia de brincadeiras e diversões criadas por crianças, como bonecas de pano, jogos riscados no chão, entre outros, nos dias de hoje é influenciada por jogos tecnológicos e eletrônicos.

Da mesma maneira que a tecnologia mudou o comportamento da sociedade, alterou o modo de comunicação entre as pessoas. Bordenave (2003, p.92), comenta que “é próprio da comunicação contribuir para modificação dos significados que as pessoas atribuem as coisas”. Até mesmo, a maneira de se vestirem mudou, querem ser como adultos, deixando a ingenuidade de lado. Preferindo ganhar roupa em vez de brinquedos.

“A vaidade está relacionada a auto-estima, a valorização, de si mesmo” (ECHEVERRIA, 2004, p. 53).E desde cedo as crianças aprendem a se cuidar e decidir que modelo usar, muitas vezes influenciada pela mídia e pelo vestuário que seus colegas de classe estão usando.

2.2.Educação Infantil

“Os primeiros anos de vida é marcado por uma das crises da infância, a de ingressar na escola” (ROSENBLUTH, 2001 p.164). Muitos dos problemas que surgem nesse período são comuns a todas as crianças; sabe-se que há problemas, sérios ou persistentes, que preocupam especialmente os pais. Uma criança que não consiga conviver com as outras crianças, ou que se recuse a ir à escola é um dos problemas existentes.

Rosenbluth (2001, p. 162) comenta que “o desenvolvimento intelectual se acentua muito ao iniciar-se a vida escolar”. Compensa-se um pouco tal circunstância, chamando atenção para as demais habilidades, manifestadas nos jogos e nas brincadeiras criativas, são também formas importantes em que a criança estará se desenvolvendo.

Embora sua independência aumente, a criança ainda precisa muito da orientação e do apoio dos pais. “Apesar de todo o conhecimento que adquire na escola, precisa de confiança de um suporte no lar” (ROSENBLUTH 2001 p.163). A criança necessita então que se estabeleça padrões de atividade dentro de seu alcance infantil, pois é, muito sensível à humilhação e ao fracasso. Apesar de sua vontade de ser como adultos, também precisa ser aceita como criança e pode muitas vezes se comportar como um bebê.

“Muitas das características permanentes da idade adulta já estão fixadas nesta fase” (ROSENBLUTH, 2001 p.236). Durante o período da escola elementar, alguns dos traços duráveis da personalidade já se definiram, freqüentemente em sua forma definitiva. As características da persistência, iniciativa, independência, auto-afirmação e as bases para um bom relacionamento com as pessoas são sedimentadas durante os primeiros anos escolares.

A criança normalmente está bem ajustada à escola e sua principal tarefa é aprender a enfrentar e vencer as dificuldades dessa etapa fundamental da sua vida fora do lar. O lado social da vida é especialmente importante. A criança começa a se relacionar com muitas pessoas diferentes.

2.3. Comunicação visual Como Meio de Educação e Socialização

Segundo Munari (1997, p. 65), “comunicação visual, praticamente é tudo o que os nossos olhos vêem; uma nuvem, uma flor, um desenho, técnico, um sapato, um cartaz, uma libélula”.

Vemos com precisão de detalhes, aprendemos e identificamos todo material visual elementar de nossas vidas, para mantermos uma relação mais competente com o mundo. Ressalta Dondis (1997), esse é o mundo que desde a infância compartilhamos céu e mar, árvores, terra, noite e dia, esse é o mundo da natureza. Vemos o mundo que criamos, de cidades, casas e máquinas. Esse é o mundo da manufatura e da complexidade da tecnologia moderna.

Aprendemos instintivamente a compreender, a conviver e a operar com esses objetivos mecânicos que são necessários a nossa sobrevivência. Tanto instintiva quanto intelectualmente, grande parte do processo de aprendizagem desde a infância é visual (DONDIS, 1997).

Maior inteligência visual significa compreensão mais fácil de todos os significados assumidos pelas formas visuais. Afirma Dondis (1997, p. 231) que, “as decisões visuais denominam grande parte das coisas que examinamos e identificamos”. A inteligência visual aumenta o efeito da inteligência humana, amplia o espírito criativo. Não se trata apenas de uma necessidade, mas de um enriquecimento humano para o futuro.

Comenta Bordenave (2003, p. 36), que “a comunicação serve para que as pessoas se relacionem entre si”. É um mecanismo através do qual se transmite, cria e objetiva a realidade, criando uma relação indivíduo e meio, onde o conhecimento transcende a aparência das coisas, voltando-se para o cotidiano.

Sem a comunicação o indivíduo seria um ser isolado, sem ter uma participação com a sociedade, tendo uma interação social inadequada. Novais (1991, p.39) ressalta que, “o prejuízo na interação social é ampla e persistente, (...) os transtornos caracterizam-se por prejuízo severo e evasivo em diversas áreas do desenvolvimento”.

As áreas de desenvolvimento prejudicadas são as habilidades de interação social e comunicação. “Esses transtornos em geral se manifestam nos primeiros anos de vida” (NOVAIS, 1991, p.78). Os prejuízos qualitativos que definem essas condições representam um desvio acentuado em relação ao nível de desenvolvimento.

Uma falta de convivência social pode estar presente desde a infância, por exemplo, não tendo uma participação ativamente em jogos de grupos ou brincadeiras sociais, preferindo atividades solitárias.

2.4. A Socialização Através de Brincadeiras Educativas

Rosenbluth (2001, p. 183) comenta que “é necessário para a criança fazer novas amizades, durante o período de descobertas. O aspecto mais notável é o aumento das brincadeiras com outras crianças”.

Brincar é uma parte fundamental da vida da criança desde a mais tenra infância. Desde o início ela adquiriu habilidades e conhecimentos por meio da brincadeira.

Ressalta Bee (2003; p. 181), “no começo a criança brincava com os dedos das mãos e dos pés, fazia ruídos e balbucios-o que pode ter sido transformado num jogo sociável com a mãe”, brincar com o próprio corpo era um meio de obter conhecimento a cerca de si mesmo e de adquirir uma “sensação” de si próprio, cujo conhecimento foi sendo feito, igualmente, através da curiosidade pelo seu corpo, manifestando uma forma de brincadeira. “Brincar é o modo de a criança aprender sobre si mesma, e a cerca do mundo de pessoas e coisas que a cerca (BEE, 2003)”.

(Afirma Rosenbluth (2001; p.64) que, “por meio de brincadeiras como blocos, fios de lã, a criança aprende as qualidades desses vários objetos: suas formas, tamanhos, semelhanças, diferenças, textura e cor. Também adquirem habilidades ao lidar com eles, ao construir torres de bloquinhos, barcos ou casas”. Tudo que lhe vier às mãos será usado para brincar, sejam panelinhas, caixas vazias ou brinquedos sofisticados).

Da mesma forma, a criança aprende sobre as pessoas e suas ocupações por meio de brincadeira. O que ressalta Rosenbluth (2001) dizendo que grande parte da atividade lúdica da criança consiste em imitar as funções dos pais. Ao servir de mãe vestindo e despindo suas bonecas, a menina aprende a ficar mais habilidosa em lidar com os botões; ‘brincando’ de limpar o quarto como faz a mãe, ela na verdade, aprende como fazê-lo.

Comenta-se tanto das habilidades e realizações crescentes da criança e de seu novo aprendizado na escola, que o outro lado de sua mente fica esquecido, a sua criatividade e imaginação. Rosenbluth (2001) ressalta que a imaginação e a criatividade da criança podem facilmente ser anulada se toda ênfase for colocada no aprender a ler e escrever e na aquisição de novas informações. “Por outro lado, esses aspectos podem ser desenvolvidos através de suas expectativas em arte, por meio da pintura, desenho e montagem de joguinhos com números e letras” (ROSENBLUTH, 2001, p.221). Essas atividades têm influência em outras matérias da escola, pois ajudam a tornar a criança mais observadora, mais consciente do mundo ao seu redor, e, portanto mais alerta.

Há outros motivos para que todas essas atividades também sejam úteis para uma criança. Comenta Rosenbluth (2001; p. 226) que, “se a criança esta tensa poderá relaxar, se zangada se acalmará, e se preocupada poderá ser ajudada a exprimir expectativas e temores”. É isso que a criança, de certa forma, ganha com suas atividades artísticas.

Novais (1991), afirma a importância do brincar dizendo que o jogo e a brincadeira são gostosos, dão prazer, trazem felicidade além de educar. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade do brincar. Mas deve-se considerar também que, através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para a sua formação como participante na cultura na sociedade em que vive. Por tudo isso é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

A comunicação pode intervir como meio de interação social infantil, assim melhorando suas relações com a sociedade, ao mesmo tempo permitindo um desenvolvimento da criatividade, auxiliando em sua educação, pois com a comunicação as pessoas compartilham experiências, idéias e sentimentos.

3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

3.1. Coleta e Análise de Dados

- **Nome da empresa:** SPOLTY & comércio LTDA.
- **Porte da empresa:** pequeno porte
- **Segmento produtivo:** infantil casual wear
- **Área de atuação:** região sul
- **Comercialização e distribuição:** loja própria
- **Capacidade produtiva:** 3.000 peças
- **Capacidade instalada:** 4.000 peças
- **Capacidade de vendas:** 3.000 peças
- **Método de produção:** interno realiza todo processo produtivo dentro da empresa.
- **Marca:** BEABA
- **Matérias-primas:** tecido plano 100% algodão e sarja
- **Concorrentes diretos e indiretos:** Tigor, Lilica ripilica, malwee, Marisol.

3.2. Perfil do Consumidor

Crianças de cinco a oito anos de idade, do sexo masculino e feminino. “Nesta faixa etária a criança já aprendeu normas e regras e, ela agora já está, claramente, preparada para participar de um grande número de brincadeiras com outras crianças” (ROSENBLUTH, 2001 p.71).

Os pais são os responsáveis por seu crescimento e provedores de vários artifícios para que seus filhos possam ter facilidade de acesso a diferentes maneiras de lazer e informação.

Por serem ainda pequenas, as crianças possuem ainda dependência financeira de seus pais, mas detêm o poder de escolha, segundo Novais (1991), são consumidores de objetos tecnológicos e de marcas, sabem o que querem e adquirem esses produtos por escolha própria. Induzem seus pais a comprarem o que preferem, desde objetos até seu próprio vestuário. Possui uma situação financeira estável, com salário fixo o suficiente para dar estabilidade e um nível social adequado, encaixando-se na divisão de classe média. Com moradia própria, local confortável para o crescimento de seus filhos.

Segundo Kotler (2000) acreditam na educação e querem que seus filhos desenvolvam habilidades profissionais, e geralmente, compram produtos da moda para acompanhar as tendências.

Moram na região sul do Brasil, freqüentam áreas de lazer como piscinas, parques de diversão e adoram revistas de colorir e de gibis.

3.3. Pesquisa de Tendências

- **Sócio-culturais;**

Popcorn (1997) ressalta no Click através do encasulamento, que quando cunhamos o termo Encasulamento, referimos a entocar-se, encomendar comida em casa e ver os programas favoritos na televisão. O encasulamento chama imagens de lares, de carinho e diversão em casa.

“Nos dias de hoje, embora cultivem seus jardins e surfem pelos canais de

TV, a ansiedade continua crescendo. No passado, se encasulavam por diversão; agora se encasulam por medo” (1997, 54).

Por causa da violência que ocorre nas cidades, os pais por medo preferem deixar seus filhos em casa, sem ter convivência mais ativa com seu grupo social.

E as evoluções tecnológicas prendem a atenção das crianças que por opção de seus pais, fazem com que fiquem brincando em casa sozinha com seus brinquedos, eliminando assim de suas dia-a-dia as brincadeiras criativas e atividades educativas.

- **Estéticas;**

O colorido dos anos 70 é influenciado no vestuário infantil, transmitindo a alegria, resgatando o lúdico e a inocência do passado, sem medo e sem violências.

A tendência segundo o *handmade* que é o produto industrializado com o acabamento feito à mão, é utilizado através de detalhes em emborrachados, velcros coloridos e apliques de tecidos.

3.4. Direcionamento mercadológico

- **Segmento de mercado;**

Casual wear

O princípio do guarda-roupa casual é o chamado básico (BARROS, 1998 p.18), que sugere jeans, camiseta ou camisa esportiva, sapatos confortáveis, e tudo que é necessário numa vida simples e prática.

Segmento infantil

Novais (2004) afirma que a criança precisa ser vestida como criança e não

como um mini-adulto, afinal, a infância é um período extremamente decisivo na formação do sujeito, é à base do futuro adulto. No infantil o consumidor fiel é a mãe.

A criança torna-se fiel à marca porque a mãe é fiel. É preciso conquistar a mãe, é ela quem leva a criança à loja, quem efetua a compra, apesar da escolha dos produtos na maioria das vezes ser da própria criança.

- **Conceito da marca:** Brincando de se comunicar

- **Necessidades a serem atendidas:**

Através dos apliques e aviamentos utilizados no vestuário infantil, faça com que a criança aprenda com diversão, auxiliando assim a sua educação e criatividade através das peças do vestuário. Desenvolvendo sua capacidade de imaginação através dos joguinhos aplicados.

3.5 Especificações do Projeto

- **Conceito da coleção:** aprender brincando

- **Referências**

Jogos lúdicos

Os jogos lúdicos são as atividades livres de necessidades, ou ainda as manifestações desinteressadas e suas características básicas são a liberdade de fazer e o prazer.

São jogos que incentivam a criatividade e o companheirismo e ajudam a melhorar o raciocínio lógico da criança.



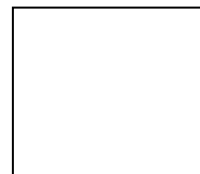
- Cores:



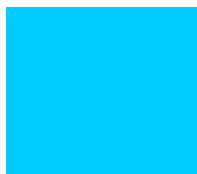
Laranja



Amarelo Bebê



Branco



Azul Ciano

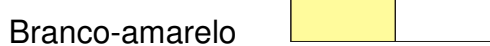
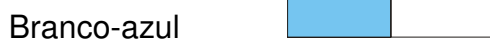


Verde Claro



Rosa Chá

Combinações de Cores:



- **Materiais para confecção da coleção:**

Malha: Tecnicamente é um tecido sem trama e sem urdume. O entrelaçamento dos fios pode ser horizontal, quando se desenvolve por trama (largura), e vertical quando se desenvolve por urdume (comprimento). Os tecidos de malha podem ser planos (tear retilíneo) ou tubulares (tear circular). A malha teve como elemento básico o tricô.

Sarja: Construção de ligação do tecido plano, caracterizado pelo pronunciamento da diagonal. Tecido básico e versátil apresenta um excelente caimento, um ótimo aspecto após lavagem e combina com qualquer tipo de clima.

- **Técnicas e tecnologias:**

Um diferencial no vestuário, com apliques de velcros coloridos e emborrachados, para que a criança através de sua própria roupa desenvolva uma comunicação, desenhando no emborrachado e brincando com os velcros.

- **Formas e estruturas:**



São as formas básicas para base de desenvolvimento do desenho para os produtos escolhidos.

- **Dimensionamento e mix da coleção:**

50% top
50 % boton

3.6.Diretrizes Projetuais:

- Briefing



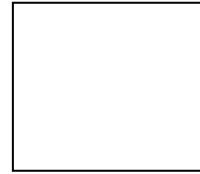
- CARTELA DE CORES



Criar



Brincar



Paz



Diversão



Bagunça



Sonho

4. Metodologia

Esta pesquisa foi desenvolvida com base em referências bibliográficas, livros e periódicos e mídia eletrônica. Através de interpretação pela qual fornecem um auxílio a resgatar culturas, comportamentos e a comunicação.

Disciplinas que permeiam o trabalho:

Desenho Básico: Representação das formas geométricas utilizadas nos shapes para obter os croquis da coleção.

Desenho planejado: Planificação e diagramação das peças do vestuário.

Modelagem: Estudo de medidas.

História da moda: O resgate do período do passado e atualidade. A evolução dos estilos e comportamentos.

Tecnologia da costura: Operacionalização das máquinas. Montagem das peças do vestuário.

Tecnologia da confecção: Tipos de sistemas de produção e viabilidade produtiva. Tecnologias de produção. Arranjo físico e fluxo de produto.

Pesquisa da moda: Estudar as diferentes informações aplicadas ao desenvolvimento de produtos.

Comunicação: A conceituação e caracterização do conhecimento científico e tecnológico, sendo esse, o foco principal deste estudo.

Tempos e métodos: Balanceamento da produção, estudo de tempos e métodos dentro da indústria de confecção.

Análise de custos: Custos do projeto. Contabilidade de custos.

Segurança do trabalho; Abordagem ergonômica do trabalho.

Empreendedorismo: O empreendedorismo na implantação de novos negócios.

Tecnologia têxtil: Classificação e identificação das diversas matérias-primas têxteis.

Desenvolvimento de produto-protótipos: Etapas do processo de produção. Planejamento do produto.

Ética e sociologia do trabalho: Ética e sociedade, o estudo do comportamento e

evolução ética.

Desenvolvimento de produto-coleção: Planejamento de coleção.

Implementação do projeto proposto.

Marketing: comportamento do consumidor. Planejamento de marketing.

5. CONCLUSÃO

A comunicação visual está presente no cotidiano do ser humano. Com o desenvolvimento desta pesquisa conclui-se que desde a infância aprendemos a conviver com esse universo da comunicação, desde nossas primeiras palavras e rabiscos a uma gramática perfeita e a uma obra de arte.

O céu e o mar, o sol, a televisão, um outdoor, tudo e muito mais é comunicação visual e através disso, pode-se intervir na educação infantil, fazendo com que a criança aprenda a conviver em seu grupo social, se adaptando as diversas maneiras de comunicação. E que através de seu vestuário possa desenvolver sua capacidade de imaginação e criatividade. Com os apliques de jogos, como amarelinha e jogo da velha, as crianças se divertem com seus colegas, montando e desmontando os números e letras presas aos velcros, que possibilitam uma facilidade de diversão auxiliando na criatividade das crianças a montarem palavras e joguinhos com os números. Com isso as crianças se divertem com seu grupo e ao mesmo tempo estão aprendendo as letras e os números.

REFERÊNCIAS

BARRETO, Antônio A. Menezes. **Qualidade e Produtividade na Indústria de Confecção**. 1ª edição, Londrina, Midiograf, 1997.

BEE, Helen. **A Criança em Desenvolvimento**. 9ª edição, Porto Alegre: Editora Artmed, 2003.

BORDENAVE, Juan E. Diaz. **O que é Comunicação?** 1ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 2003.

DIAS, Carlos. Brincando com Fogo. **Super Interessante**, São Paulo, pág.28 a 35, jun.1999.

DONDIS, Donis **A. Sintaxe da linguagem Visual**. 2ª edição, São Paulo: Martins Fontes, 1997.

ECHEVERRIA, Malu. Perigosas Peruinhas? **Crescer**, edição 124, São Paulo, pág. 53 a 57, mar.2004.

JOFFILY, Ruth. **O Jornalismo e Produção de Moda**. 1ª edição, Rio de Janeiro: Editora Fronteira s/a, 1991.

KOTLER, Philip. **Administração de Marketing**. 10ª edição, São Paulo: Editora Prentice hall, 2000.

MUNARI, Bruno. **Design e Comunicação Visual**. 1ª edição, São Paulo: Editora Martins Fontes, 2001.

POPCORN, Faith. **Click**. 6ª edição, Rio de Janeiro: Campus, 1997.

ROSENBLUTH, Dina. **Enciclopédia Psicológica e Sexual da Criança**. 1ª edição, São Paulo: Juruá, 2001.

ZAMBONI, Sílvio. **A Pesquisa em Arte**: um paralelo entre Arte e Ciência. 2ª edição, Campinas, 2001.

ANEXOS

Anexo “A” - Suprimentos e Equipamentos

Uso de equipamentos para registros (lápiz, caneta, papéis, mídia eletrônica, disquetes).

Desenvolvimento de book da coleção com materiais específicos.

Materiais: tecidos (malha e sarja)

Aviamentos para coleção (emborrachados, velcros).

Maquinário específico para a confecção de produtos do vestuário (máquina reta, overlock e interlock).

Maquinário Necessário Para Confecção das Peças

1. Máquina reta;

Exceto as camisetas básicas, que muitas vezes tem até suas etiquetas fixas com overlock, quase todos os produtos da indústria do vestuário necessitam deste equipamento para sua confecção. Sendo utilizada também para pregar detalhes de aviamentos e apliques.

2. Máquina overlock;

Seu ponto é chamado de chuleado, pois sempre é utilizado para costurar as extremidades laterais dos trabalhos, evitando com isso que, de alguma forma a peça desfie, comprometendo um dos objetivos principais do ato de costurar que é unir dois pedaços de pano.

3. Máquina interlock;

A máquina interlock, nada mais é que uma máquina overlock com uma

costura de segurança.

Camiseta

- 1.unir ou fechar gola
- 2.unir ombro
- 3.pregar mangas
- 4.rebater mangas
- 5.pregar apliques
- 6.fechar lateral
- 7.barra da manga
- 8.barra da cintura

Shorts

a-Preparação

- 1.overlockar vista simples
- 2.overlockar vista dupla
- 3.pregar vista simples
- 4.overlockar espelho
- 5.barra do bolso relógio
- 6.barra do bolso traseiro
- 7.pregar forro e revel no dianteiro
- 8.pespontar bolso dianteiro
- 9.fixar espelho no dianteiro
- 10.fechar bolso dianteiro

a-1.Traseiro

- 11.pregar pala
- 12.unir traseiro
- 13.pespontar traseiro
- 14.prega bolso traseiro

a-2.Dianteiro

- 15.pregar conjunto de vista dianteiro
- 16.pespontar vista esquerda
- 17.pregar vista direita
- 18.unir parte inferior do dianteiro

b-Montagem

- 19.fechar lateral
- 20.pespontar lateral
- 21.pregar emborrachado no joelho
- 22.fechar entre pernas

c-Acabamento

- 23.fazer cós
- 24.fazer barra da perna
- 25.travetar bolso traseiro

Anexo "B" - Cronograma

	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Revisão Bibliográfica	X	X	X	X		
Planejamento	X	X				
Pré Banca			X			
Revisão e Adequação			X	X		
Redação do Relatório					X	
Elaboração do Produto					X	
Banca Final						X