

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

**POTENCIALIDADE DA INSERÇÃO DO VESTUÁRIO PEDAGÓGICO**  
**NO CONTEXTO ESCOLAR NAS FASES INICIAIS DA EDUCAÇÃO**  
**BÁSICA**

Julia Garcia Barbosa– UEL [juliagb0704@gmail.com](mailto:juliagb0704@gmail.com); Maria Antônia Romão da Silva  
– UEL [maria.antonio.romao@gmail.com](mailto:maria.antonio.romao@gmail.com).

**Eixo 2: Educação Básica**

**Resumo**

Este artigo aborda o recorte de um estudo desenvolvido no Curso de Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina, que buscou investigar a possibilidade de utilização do vestuário pedagógico enquanto ferramenta de ensino nas fases iniciais da educação básica na rede municipal de Londrina. O estudo foi desenvolvido em uma escola municipal da zona norte de Londrina. Contou com a participação de 20 alunos com idade entre 4 a 6 anos matriculados em uma turma de P5, 4 professoras e 2 auxiliares. A pesquisa se divide em três fases: entrevista com docentes e auxiliares; geração de alternativas e aplicação de mockups; feedback dos participantes. Para a coleta de dados utilizou-se de observação e entrevista semiestruturada. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos (CEP/UEL), conforme parecer 2.938.662. Os resultados demonstram potencial do uso de vestuário pedagógico dentro de sala de aula, como meio para ampliar o repertório de recursos educacionais disponíveis na rede municipal de Londrina. O projeto ainda tem abrangência limitada e está em fase de teste. Apresenta grande potencial amplificando o cenário no qual o design de moda e a pedagogia se relacionam, resultando no crescimento e enriquecimento para ambas as áreas. Foi identificada uma escassez de materiais acadêmicos sobre vestuário pedagógico, o que indica que o presente estudo e sua continuidade poderá contribuir para o desenvolvimento de futuras pesquisas.

**Palavras-chave:** Educação; Design de Moda; Recurso pedagógico.

**Introdução**

No ano de 2006, uma modificação feita na LDB incluiu a Educação Infantil na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Com a Emenda Constitucional nº 59/200926, essa fase escolar passou a ser obrigatória, para crianças de 4 e 5 anos (BRASIL, 2009).

As práticas pedagógicas que devem compor a proposta curricular da Educação Infantil têm como princípios fundamentais a interação e a brincadeira. Deve promover experiências que estimulem o conhecimento dos educandos, por meio do uso de saberes sensoriais, expressivos, corporais, verbais, dramáticos, musicais, orais, escritos, dentre outros.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

A infância é concebida como o período de preparação para a vida adulta, pois é nessa fase que ela adquire os conhecimentos, bem como as qualidades psíquicas e propriedades individuais necessárias (PEREIRA, 2011). À luz da concepção histórico-cultural, o desenvolvimento psíquico é definido por mudanças qualitativas, que por sua vez caracterizam-se por melhoras na qualidade da relação criança-mundo (PASQUALINI, 2012).

Nesse aspecto o vestuário, enquanto extensão do corpo pode aprimorar essa relação, possibilitando situações que contribuam com o processo de ensino e aprendizagem. Inserido neste contexto encontra-se o vestuário pedagógico, roupas infantis que além de vestir educam e divertem (FANTE, 2010), como possível mecanismo de apoio ao ensino, a fim de contribuir com a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo infantil. Produtos que, segundo Pereira (2011), buscam por meio da interação, fornecer subsídios que cooperem com o processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

Contudo, dois aspectos dificultam o acesso dos objetos de vestuário pedagógico por grande parte da população nacional: os artefatos disponíveis no mercado atual são direcionados a um público seletivo com alto poder aquisitivo; entre as marcas que trabalham com vestuário para o público infantil, poucas se utilizam desse conceito.

Porém, além da moda casual pedagógica, acredita-se ser possível inserir o conceito em produtos do vestuário a serem utilizados na sala de aula, como apoio à métodos facilitadores de ensino. Isto posto, o presente artigo aborda um recorte de um estudo desenvolvido no Curso de Design de Moda da Universidade Estadual de Londrina, que buscou investigar possibilidade de utilização do vestuário pedagógico enquanto ferramenta de ensino nas fases iniciais da educação básica na rede municipal de Londrina.

### **Metodologia**

A Pesquisa foi realizada em uma escola municipal de Londrina, situada na zona norte da cidade. A instituição oferece Educação Infantil (a partir do P5), Ensino Fundamental e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Participaram do estudo 20 alunos com idade entre 4 a 6 anos matriculados em uma turma de P5, 4 professoras e 2 auxiliares.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

Para a realização do estudo, o projeto de pesquisa tramitou junto ao Comitê de Ética em pesquisa Envolvendo Seres Humanos (CEP/UEL), sendo aprovado em 04 de outubro de 2018, conforme parecer 2.938.662.

O recorte aqui apresentado aborda a etapa exploratória do estudo, organizada de acordo com as seguintes fases: entrevista com docentes e auxiliares; geração de alternativas e aplicação de *mockups*; feedback dos alunos, docente e auxiliar.

O teste dos *mockups* foi realizado no período matutino, no horário da aula, com duração de duas horas e meia, e uma pausa de 15 minutos para o intervalo. A documentação do processo foi realizada por meio de fotos e vídeos que preservam a identidade das crianças.

Para a coleta de dados utilizou-se estratégia de observação, visto que esta técnica de pesquisa possibilita identificar comportamentos e interações espontâneas com o ambiente. Utilizou-se também, entrevista semiestruturada, com questões elaboradas tendo como base o estudo de Pereira (2011). O roteiro da entrevista foi composto por dez questões que abordam o lúdico em sala de aula, e a roupa inserida nesse contexto, divididas em três variáveis: relação criança e ensino; relação criança e roupa; relação criança e elementos visuais.

### **Observações iniciais da aplicação das propostas de vestuário pedagógico**

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), na Educação Infantil as aprendizagens têm como foco as interações e a brincadeira, de maneira que seja assegurado à criança o direito de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se. A organização curricular é dividida em cinco campos de experiência, que juntos, formam os saberes e conhecimentos fundamentais a serem desenvolvidos pelas crianças ao longo da Educação Infantil. São eles: a) o eu, o outro, e o nós; b) corpo, gestos e movimentos; c) traços, sons, cores e formas; d) escuta, fala, pensamento e imaginação; e) espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

O estudo buscou respeitar e atender os saberes propostos na base curricular para a Educação Infantil, de modo que os cinco campos de experiência foram utilizados como conceitos iniciais para orientação e delimitação projetual.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

A primeira etapa realizada para auxiliar na delimitação projetual, teve como base os dados coletados por meio da entrevista com as professoras e auxiliares das turmas de P5, para aprofundar os conhecimentos sobre: como se dá o processo de ensino e aprendizagem, quais materiais e recursos são mais utilizados, e como é a relação criança-roupa dentro da sala de aula.

Com o objetivo de testar em sala de aula os mecanismos, acabamento e modelagem, após a geração de alternativas, foram escolhidos e construídos cinco *mockups* de mecanismos de interação e um protótipo completo.

Os testes foram realizados para colocar à prova a viabilidade dos mecanismos propostos; avaliar o interesse das crianças para com as peças; analisar a aplicabilidade para o processo de ensino e aprendizagem e prever possíveis defeitos ou alterações futuras. Além de testar os requisitos já apresentados, também validaria a modelagem, caimento e funcionalidade do protótipo (Figura 1).

**Figura 1: Protótipo**



Fonte: das autoras

O protótipo propõe uma brincadeira de corrida. A peça se abre para que as ruas apareçam, e os objetos que a acompanham permitem desenvolvimento de atividades, criação de histórias, interação entre alunos, dentre outros. Mais elementos podem ser inseridos pelo docente.

Testar possibilitou observar que ao longo da interação com os *mockups* (Figura 2) os alunos usaram da criatividade ao inventar suas próprias brincadeiras, além das sugeridas pelo produto, e intercambiaram as peças para

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

criação de histórias. Outro ponto importante foi a promoção da socialização entre os participantes quando passavam pela mesa dos *mockups*, brincando juntos.

**Figura 2:** Interação dos alunos com os *mockups*



Fonte: das autoras

O principal traço aprimorado pelo lúdico é o autodomínio da conduta, uma vez que, desempenhar um papel na brincadeira exige da criança controle sobre seus impulsos, o que faz com que, pela primeira vez, ela tome ações conscientes. Vygotsky (2002) enfatiza que a criança deixa de agir em função da percepção imediata das coisas e passa a considerar ideias e significados.

A escola tem papel essencial nesse processo de desenvolvimento por meio do lúdico. A criança passa grande parte do seu dia convivendo com professores e iguais, logo, o cenário é propício para atividades que contemplam o aprender mediante o brincar. Nesse sentido, os recursos pedagógicos escolhidos pelo professor influenciam diretamente nessa relação. Por meio desses recursos é possível ampliar os horizontes dos alunos e oportunizar momentos de saltos qualitativos. A criação de tais materiais encontra-se inserida no âmbito do design de produto.

O Design pode ser pensado como uma área que envolve diversas disciplinas, na qual, se estrutura e facilita a interação entre o produto e o usuário (BONSIEPE, 1997; FONTOURA, 2002). Por esse motivo, Couto e Portugal (2010) entendem o Design como um campo que pode contribuir significativamente para a criação de artefatos educacionais e invenções culturais, que são, segundo as autoras, aspectos importantes para o desenvolvimento cognitivo humano, visto que o designer projeta o ambiente educacional, ou seja, um conjunto de interações, não só um objeto

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

material. Dessa forma, o design apresenta grande potencial para ações em conjunto com a Pedagogia.

Na interação com os objetos são incorporados valores relacionados desde a operacionalidade até a afetividade, assim, experiências vão se criando conforme a vivência sensorial acontece. Sanches (2017) e Pereira (2011) apontam que os artefatos inseridos no âmbito da moda são suportes que transmitem mensagens, tanto em relação ao indivíduo que a veste, como da sociedade que a produziu.

Como foi observado no teste, as crianças demonstraram grande interesse pelos *mockups*. Entretanto, algumas propostas de interação chamaram mais a atenção que outras. Os testes com peças que fazem parte diretamente de seu repertório, como a casa e o rosto, geraram mais interesse. O feedback com a professora e a auxiliar corroborou com os resultados obtidos por meio da observação da designer. Os apontamentos foram os mesmos em relação a quais interações geraram mais ou menos interesse, além de identificar as possíveis aplicações e alterações das interações propostas.

## **Conclusões**

Tendo como base os resultados obtidos, é possível considerar que as propostas de vestuário pedagógico desenvolvidos, apresentaram resultados positivos, e demonstram o potencial da utilização do vestuário pedagógico enquanto ferramenta de ensino nas fases iniciais da educação básica, ampliando o repertório de recursos educacionais disponíveis na rede municipal de Londrina.

A interação com elementos visuais e construtivos do objeto do vestuário, pode transmitir, de maneira lúdica, mensagens carregadas de conhecimento. O vestuário pedagógico faz uso do processo de aprendizagem que se dá pela consciência visual, tátil, olfativa e auditiva, que são os canais de comunicação que a criança se relaciona com o mundo.

É importante ressaltar que o projeto ainda tem abrangência limitada e está em fase de teste, uma vez que só uma turma participou da pesquisa. Porém, é notável que ainda existem diversos caminhos a serem explorados e adaptações a serem realizadas no trabalho atual, com o objetivo de aperfeiçoamento e posteriormente de ampliação.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

Devido à escassez de materiais acadêmicos sobre vestuário pedagógico, esta pesquisa e sua continuidade poderá contribuir para o desenvolvimento de futuras pesquisas, amplificando o cenário, no qual o design de moda e a pedagogia se relacionam, resultando no crescimento e enriquecimento de ambas as áreas.

### **Referências**

BONSIEPE, Guisepe. **Design do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular, de 20 de dezembro de 2017. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

\_\_\_\_\_. Emenda Constitucional nº 59, de 11 de novembro de 2009. **Emenda Constitucional**. Brasília, 2009.

COUTO, Rita; PORTUGAL, Cristina. **Design em situações de ensino-aprendizagem**. PUC. Rio de Janeiro, 2010.

FANTE, Vania Goeliner dos Santos. **Moda pedagógica**. B D Revista. Sábado, domingo e segunda – 21, 22 e 23 de agosto de 2010. Disponível em: <[https://erechim.ifrs.edu.br/site/midias/arquivos/201092721513140321,\\_22\\_e\\_23\\_de\\_agosto\\_de\\_2010.pdf](https://erechim.ifrs.edu.br/site/midias/arquivos/201092721513140321,_22_e_23_de_agosto_de_2010.pdf)>. Acesso em: 15 mar 2018.

FONTOURA, Antonio M. EdaDe – **Educação de crianças e jovens através do design**. Florianópolis, 2002. 337p. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia da Produção, Santa Catarina: UFSC, 2002.

PASQUALINI, Juliana Campregher. **Periodização do desenvolvimento psíquico à luz da Escola de Vigotski**: a teoria histórico-cultural do desenvolvimento infantil e suas implicações pedagógicas. In: CONGRESSO INFÂNCIA E PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA, 2012. Mesa Redonda. Vitória: UFES, 2012.p. 1-20.

PEREIRA, Livia Marsari. **Vestuário pedagógico**: um estudo da aplicação do design na roupa infantil. Bauru, 2011. 131 p. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista.

SANCHES, Maria Celeste de F. **Moda e projeto**: estratégias metodológicas em design. 1ª Ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

VYGOTSKY, Lev. Play and its role in the mental development of the child. **Psychology and Marxism Internet Archive**. Disponível em: <<http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm>>. 2002. Acessado em: 02/05/2018.