



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas

Coleção de Estampados para Peças de Vestuário e Acessórios para Crianças com Doenças Crónicas Hospitalizadas

Joana Vinagre da Costa

20170460

Orientadora

Professora Doutora Ana Margarida Fernandes

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Ana Margarida Fernandes, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Julho 2020

Composição do Júri

Presidente do Júri

Professora Mestre Maria Cristina Duarte Gomes Patrício

Vogais

Professora Especialista Alexandra Eduarda Botelho Moura
(Arguente)

Professora Doutora Ana Margarida Fernandes
(Orientadora)

Dedicatória

Este projeto é dedicado à Isaura Pronto e a todas as crianças e aos seus pais, que estão a passar ou que já passaram por esta situação na sua vida.

A todos os lutadores, e sobreviventes, que não baixaram os braços e não deixaram a doença ser mais forte que eles, que tem uma vida repleta de sonhos a serem cumpridos!

“Por vezes os super-heróis estão dentro dos corações das crianças que combatem grandes batalhas”

Agradecimentos

Com a finalização deste projeto, quero agradecer em primeiro lugar, à minha orientadora, Professora Ana Margarida Fernandes, por me ter guiado e aconselhado a desenvolver da melhor forma este projeto, que para mim é muito importante.

Agradecer também à Escola Superior de Artes Aplicadas de Castelo Branco e a todo o Corpo Docente pelo conhecimento e preparação que me foi proporcionado ao longo destes 3 anos de Licenciatura. Não só me transmitiram valores para a minha vida profissional, como também para a pessoal, tentando da melhor forma me preparar para o “mundo lá fora”.

À Isaura Pronto por ser uma menina tão forte, talentosa, cheia de sonhos e com um coração de ouro, sempre com vontade de ajudar o próximo. Agradecer por ser uma inspiração para mim, enquanto “prima”, que a acompanho desde que nasceu, e enquanto força da natureza que se tem vindo a revelar. Agradecer também à mãe da Isaura, por se ter disponibilizado para me ajudar e conseguir marcar os encontros necessários, no meio desta época tão conturbada.

A todos os meus grandes amigos, que nunca me deixaram baixar os braços, e sempre me incentivaram a continuar e dar o melhor de mim. Estes que também souberam ser críticos e me fizeram perceber que às vezes temos de encarar o problema noutra perspetiva.

À minha família, por todo o apoio que me deram, desde os meus Pais que nunca me deixaram desistir e sempre me apoiaram em todas as decisões que tomei, aos meus irmãos, que ambos estavam lá, nem que fosse para fazer companhia numa noite de trabalho, à minha cunhada, que sempre me apoio e me ajudou a consolidar ideias, e aos restantes familiares (avós, prima e tios) que sempre disponibilizaram para me ajudar no que fosse necessário.

Por tudo e a todos um Obrigado não chega!

Obrigada.

Resumo

Este projeto é desenvolvido com o objetivo de tentar suavizar e ultrapassar, por pouco que seja, a realidade que as crianças com doenças crônicas passam todos os dias, desenvolvendo assim, algo que as permita viajar mentalmente, esquecendo o mundo à volta por uns instantes.

As emoções de uma pessoa, assim com a sua vivência, são as linhas guias e com um, grande peso para a liberdade e o sonho de cada uma. Com base nesta realidade, foi feita uma pesquisa com o intuito de tentar perceber o que poderia ser desenvolvido para proporcionar o bem-estar das crianças.

Tendo como base a pessoa que inspirou o desenvolvimento deste projeto, foi feito um estudo-caso sobre ela, onde ela pode contar um pouco a sua história, tentando assim, transpor a sua realidade para quem não a conhece. Desta forma, procurou-se revelar um pouco a sua realidade, mostrando o que está por de trás de uma menina de doze anos, que aparenta estar sempre bem.

Perante esta situação, verificou-se que havia aspetos dos internamentos, que podiam ser melhorados, através do desenvolvimento de algo que as distraísse, tendo sempre em conta as suas necessidades e limitações.

Exposta a origem da ideia, começou-se a falar com a Isaura sobre os trabalhos feitos por ela no contexto hospitalar, e que são destes os exemplos, os livros escritos e ilustrados pela própria, nos quais ela conta os seus sonhos e ambições.

Daqui surgiu a ideia de os padrões dos estampados serem a interpretação e ilustração de cada poema, feitos pela mesma. Em seguida foi executado os esboços das peças em si, do lenço, da máscara e do pijama.

O principal foco deste projeto é fazer com que estas crianças se consigam expressar, enquanto estão entretidas a personalizar as suas peças, e que quem observe as suas obras de arte, as consiga decifrar.

Feitos os padrões e o estudo das peças, chegou-se à realização de vários protótipos, focando em pequenos pormenores que possam fazer a diferença. Padrões estes que possuem uma história de quem vive uma realidade semelhante à das crianças, a quem este projeto se destina.

Foi realizada uma segunda pesquisa das matérias, tanto riscadores como têxteis, para a realização das peças de vestuário destas crianças, mantendo o principal foco em entender qual seria a melhor opção, tendo em conta que estes iriam ser pintados, lavados e pintados de novo.

Reunida toda a informação, realizaram-se os protótipos das peças, onde foi testado um dos padrões, para conseguir ter a perceção se a ideia era viável e funcional.

Ao mesmo tempo foi-se desenvolvendo a marca e a embalagem que transportará o produto e que terá outras finalidades.

Palavras chave

Doenças Crônicas; Desenho; Padrões; Crianças; Hospital

Abstract

The purpose of this project is to smooth and overcome, even if it's just slightly, the reality of what children with chronic diseases go through everyday, developing a way that they can mentally travel and forget this world for a while.

The emotions and life experiences of each person are guidelines with huge impact in how they express their liberty and their dreams. Keeping that in mind, a research was made in order to realize what could be developed to provide children's well-being.

The person who inspired this project was subject of a study where she tells us a little of her story, exposing her reality to those who don't know her. Therefore, it shows what's behind a little twelve years old girl that always seems to be fine.

In this regard, it was noticed that there were aspects in the hospitalization area that could be improved so that they could get distracted, always keeping in mind their needs and limitations.

After exposing the idea, we talked to Isaura about the work she had done in the hospital context, like books written and drawn by herself where she tells her dreams and aspirations.

From this dialogue we came up with the idea of using the printed patterns as the illustration for her own poems. Secondly, we made the sketches of the items: the scarf, the mask and the pajamas.

The main focus of this project is to allow this children to express themselves while they're amused customizing their own pieces and, at the same time, enable the ones who admire their work to interpret it.

The patterns and the study of each piece was made so we moved forward with the realization of the prototypes focusing on all the details that might make a difference. This patterns that were used, have a similar story to those children for whom this project was intended.

A second research was made, in order to choose which material would be most suitable for the making of this pieces, considering that those would be painted, washed and repainted.

After gathering all this information, the prototypes were made, testing one of the patterns in order to understand if the idea was feasible and functional.

At the same time, the brand and packaging that will carry the product and that can be used to other purposes has been developed.

Keywords

Chronic Diseases; Draw; Pattern; Children; Hospital

Índice geral

1. Introdução	1
1.1. Tema	2
1.2. Metodologia de Investigação	2
1.2.1. Problema	3
1.2.2. Definição de Problema	3
1.2.3. Ideia	3
1.2.4. Componentes do Problema	4
1.2.5. Recolha de Dados	5
1.2.6. Análise de Dados	5
1.2.7. Criatividade	6
1.2.8. Materiais e Tecnologias	6
1.2.8. Experimentação	7
1.2.9. Modelo	7
1.2.10. Verificação	7
1.2.11. Desenho de Construção	8
1.3. Objetivos	9
2. Recolha de Informação	10
2.1. Características de Crianças Hospitalizadas	10
2.2. Crianças com Doenças Crónicas	10
2.2.1. Crianças Oncológica	10
2.2.2. Crianças com Diferentes Patologias	11
2.3. Emoções das Crianças	12
2.3.1. Emoções das Crianças Hospitalizadas	12
2.4. A Criança, a Doença e a Hospitalização	13
2.5. Brincar no Hospital	13
2.6. Conceito de arte	14
2.7. Arte como Terapia	15
2.8. O desenho	16
2.8.1. Tipos de Traço	16
2.8.2. Formas Geométricas	17
2.8.3. Temas do Desenho	17
2.8.4. Componentes do Desenho	18
2.9. Desenhos Infantis	20
2.10. Desenho no contexto da enfermagem pediátrica	21
2.11. A Psicologia	22
2.11.1. Intervenção do Psicólogo	23
2.11.2. Teorias sobre O desenvolvimento do Desenho	23
2.11.3. Psicologia da cor	26

2.12. Sociedade Portuguesa de Pediatria	31
2.13. Material Riscador Lavável	31
3. Análise de Concorrência	33
3.1. Marcas Concorrentes	33
4. Análise de FOFA	35
5. Estudo-Caso	36
5.1. História	36
5.2. Doença	37
5.2.1. Associação Nacional de Fibrose Quística	38
5.2.2. Centro Especializado em Fibrose Quística do Hospital de Santa Maria	39
5.3. Entrevista	40
5.4. Livros da Isaura	41
6. Desenvolvimento de Produto	42
6.1. Conceito	42
6.2. Mercado e Público-Alvo	43
6.3. Características do produto	43
6.3.1. Principais características do tecido de algodão	44
6.4. Processo Criativo	45
6.4.1. Esboço da Peças	45
6.4.1.1. Pijama	45
6.4.1.2. Lenço	46
6.4.1.3. Máscara	47
6.4.2. Esboço dos padrões	47
6.4.3. Embalagem	52
6.4.3.1. Ideia	52
6.4.3.2. Esboço da Embalagem	52
6.5. Materiais e Tecnologias	53
6.5.1. Substrato Têxtil	53
6.5.2. Material Riscador	53
7. Produto Final	54
7.1. Ilustração	54
7.2. Fichas técnicas	55
7.3. Padrão	65
7.4. Caderno de Encargos	73
8. Conclusão	75
9. Perspetivas Futuras	76
10. Referências Bibliográficas	77

Índice de Figuras

FIGURA 1 METODOLOGIA SEGUNDO BRUNO MUNARI	2
FIGURA 2 ESQUEMA INICIAL DO PROJETO	3
FIGURA 3 ESQUEMA DA IDEIA FINAL E SOLUÇÃO	8
FIGURA 4 INTERNAMENTOS DA ISAURA	13
FIGURA 5 OMY CANETAS DE FELTRO LAVÁVEIS	31
FIGURA 6 MARCADORES MOLIN	32
FIGURA 7 MARCADORES GIOTTO	32
FIGURA 8 MARCADORES GIOTTO TURBO MAXI	32
FIGURA 9 CAMPANHA PANENKA	33
FIGURA 10 GRAFFITY GREETINGS BOLD BEANIE	34
FIGURA 11 ISAURA PRONTO	36
FIGURA 12 HOSPITAL DE SANTA MARIA	39
FIGURA 13 LIVROS DA ISAURA	41
FIGURA 14 MINI PAINEL DE CONCEITO	42
FIGURA 15 PAINEL DE PÚBLICO-ALVO	43
FIGURA 16 ESBOÇO DO PIJAMA	45
FIGURA 17 ESBOÇO DO LENÇO	46
FIGURA 18 ESBOÇO DA MÁSCARA	47
FIGURA 19 ISAURA A PINTAR	47
FIGURA 20 POEMA "AS FLORES", ESCRITO PELA ISAURA	48
FIGURA 21 ILUSTRAÇÃO DO POEMA "AS FLORES", FEITA PELA ISAURA	48
FIGURA 22 ADAPTAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO "AS FLORES"	48
FIGURA 23 POEMA "AS BORBOLETAS",	49
FIGURA 24 ILUSTRAÇÃO "AS BORBOLETAS",	49
FIGURA 25 ADAPTAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO "AS BORBOLETAS"	49
FIGURA 26 ADAPTAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO "AS PALAVRAS"	50
FIGURA 27 ILUSTRAÇÃO "AS PALAVRAS", FEITA PELA ISAURA	50
FIGURA 28 POEMA "AS PALAVRAS", ESCRITO PELA ISAURA	50
FIGURA 29 ADAPTAÇÃO DA ILUSTRAÇÃO "OS AÇORES"	51
FIGURA 30 ILUSTRAÇÃO "OS AÇORES", FEITA PELA ISAURA	51
FIGURA 31 POEMA "OS AÇORES", ESCRITO PELA ISAURA	51
FIGURA 32 ESBOÇO DA EMBALAGEM	52
FIGURA 33 RANGE PLAN DA COLEÇÃO	54
FIGURA 36 FICHA TÉCNICA DOS CALÇÕES	59

1. Introdução

O presente documento tem como objetivo a exposição e descrição do trabalho desenvolvido no âmbito da unidade curricular nomeada de Projeto de Design de Moda, o qual conclui o ciclo de estudos, para a obtenção do grau de Licenciado em Design de Moda e Têxtil, pela Escola Superior de Artes Aplicadas (ESART) do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

O projeto proposto para a realização do mesmo, é a criação de uma coleção de estampados para peças de vestuário e acessórios para crianças com doenças crônicas hospitalizadas. Estas são o principal foco de estudo, devido à sua passagem por um momento menos bom da sua vida.

Para uma melhor aquisição de conhecimento foi feito um estudo-caso a uma criança com Fibrose Quística, que desde pequena que a sua segunda casa é o Hospital de Santa Maria.

Visto que não existe grande variedade de ofertas no mercado para este público-alvo, e o que já existe é muito básico e generalizado, este projeto surge com a criação de um kit composto por um pijama, uma máscara e um lenço para a cabeça. As peças de vestuário, possibilitam a proteção da cabeça, do corpo e das vias respiratórias do utilizador, permitindo ainda a sua personalização, tornando as peças únicas e diferentes de todos os outros.

Posto isto, o principal foco é integração da criança no meio e a suavização dos sentimentos negativos que o internamento e a doença proporcionam, através da exploração criativa dos padrões.

Este projeto não é a pensar no lado lucrativo, mas sim no conforto e bem-estar destas crianças.

1.1. Tema

Design de Moda/ Doenças Crónicas Infantis.

1.2. Metodologia de Investigação

Para o desenvolvimento criativo, as etapas foram organizadas consoante a metodologia projetual de *Bruno Munari*. Esta ordem contém passos importantes e lógicos para a criação de um produto a nível do design, pois para o *designer* italiano, um problema existe quando há algo que precisa de inovado ou modificado. *Munari* afirma que já foi tudo criado, e que apenas podemos recriar. “Das coisas nascem coisas” (*Munari, Bruno 1981*).

Assim sendo, com base na sua organização, começa-se pela procura de um problema, e daí se desenvolve uma linha de etapas a cumprir até chegar à solução final.

Esta conjuga-se do seguinte modo:

Figura 1 Metodologia segundo Bruno Munari

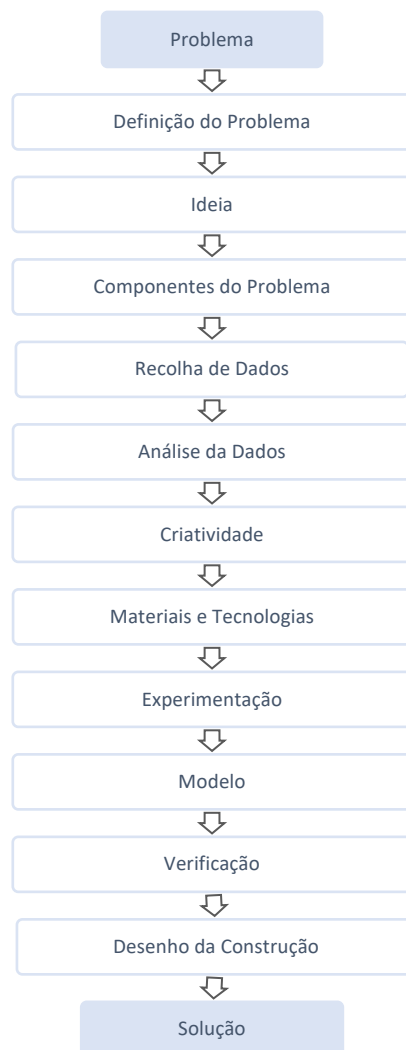


Figura 2 Esquema inicial do projeto



1.2.1. Problema

Proposta de coleção de pijamas e acessórios para Crianças com Doenças Crónicas.

1.2.2. Definição de Problema

O problema surge da necessidade de criar algo com que as crianças se sintam integradas, e iguais às outras. Algo que permita perceber o que sentem no seu dia-a-dia sem precisarem de falar, e com o qual elas se consigam expressar, e utilizar como obra própria, que gostem de usar e que tenha a vantagem a nível médico.

1.2.3. Ideia

Este projeto foi pensado com o intuito de proporcionar uma evolução a nível hospitalar, procurando despertar preocupação a nível do vestuário pediátrico, assim como demonstrar preocupação com os utentes. Ter este tipo de cuidados é importante

para as crianças, pois permite-lhes sentirem-se integradas no meio em que se encontram, e demonstra que se preocupam com o seu bem-estar.

Este projeto também procura ter vantagens a nível médico, pois é uma nova forma de compreender e chegar ao paciente.

O objetivo é criar uma coleção constituída por um pijama, uma máscara de proteção e um lenço para a cabeça, para crianças hospitalizadas. Cada peça vai ter um conjunto de quatro padrões, que condizem entre si e que podem ser coloridos. Os padrões vão ser estudados de modo a terem uma área de fácil preenchimento.

Muitas das crianças que possuem doenças crónicas têm tendência a ser introvertidas e reservadas. Assim sendo, um dos principais objetivos deste projeto, é que através das cores que cada criança escolhe para colorir, os especialistas vão conseguir analisar e avaliar o que cada criança está a sentir, sem que esta tenha propriamente de falar. Aqui o principal foco é facilitar o processo de interação do profissional de saúde com a criança, que de certa forma está assutada com toda a situação.

É um projeto que consegue satisfazer duas partes que estão interligadas. Por um lado, as crianças que se distraem e que gostam de colorir, podendo ainda dar cor às suas próprias peças, consoante o seu próprio gosto e usá-las como sua criação. E por outro lado, temos os profissionais de saúde, que conseguem chegar e entender o que cada paciente pediátrico está a sentir, de um modo diferente, e entendê-las melhor.

Este projeto vai ter como base um estudo-caso sobre a Isaura Pronto, que sofre de Fibrose Quística, desde que tem um mês de idade. Assim sendo, todo o projeto é desenvolvido com base nas suas preferências e necessidades, tendo em conta as suas características.

A ideia é criar um *Kit* inicial com as três peças de vestuário e uma caixa de marcadores laváveis. Embora exista esta primeira coleção, quando o cliente adquire o produto, tem a possibilidade de escolher o que quer incluir, não sendo necessário comprar todas as peças nem os marcadores.

Este é projeto solidário, que possui também um fator pedagógico e social. O principal objetivo é criar uma fidelização da marca *Joana Vinagre* com o Hospital, em que na compra do *Kit*, ou qualquer peça individual, uma percentagem reverte para a ajuda no tratamento das crianças hospitalizadas com doenças crónicas.

1.2.4. Componentes do Problema

A proposta desta mini coleção de estampados surge da necessidade de criar algo com que as crianças se possam entreter enquanto estão internadas, e que de certa forma tenha vantagens para os profissionais de saúde.

Os internamentos das crianças com doenças crónicas, é uma realidade recorrente, deixando-lhe um sentimento de culpa e tristeza. Desta forma procura-se atenuar essa

sensação e fazer com que este momento traumático das suas vidas, assim como dos seus pais, seja mais fácil de encarar tendo algo com que se possam distrair.

Tendo em consideração que, atualmente, isto acontece a muitas crianças, que ainda estão em fase de crescimento e desenvolvimento, pretende-se recolher informação que consiga responder às necessidades que estas necessitam e formas de poder aliviar estas situações traumáticas.

1.2.5. Recolha de Dados

Com base nas componentes do problema, foi realizada uma pesquisa sobre as características das crianças com doenças crônicas e as suas emoções, assim como a importância e a necessidade de brincar no contexto hospitalar. Foi também feita uma pesquisa sobre a psicologia, com o propósito de tentar perceber o impacto que as atividades lúdicas e as suas particularidades têm sobre as crianças.

Para tentar dar resposta a estas necessidades, procurou-se investigar sobre os métodos que existem e de que modo se poderia aliviar a sua situação atual, através bibliografias direcionadas para o assunto, através do acesso ao Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal (RCAAP), lendo teses e dissertações que estudem o tema, e através de outros meios a partir da *Internet*.

Este projeto recai sobre um estudo de caso, Isaura Pronto, uma história real de uma grande menina que passa longos períodos internada, devido à sua doença. Todo o desenvolvimento apresentado, incluído teorias e processo criativo, é realizado de acordo com ela.

1.2.6. Análise de Dados

A informação recolhida, a partir dos meios anteriormente referidos, revelou que a Arte pode funcionar como um meio de ajuda no tratamento das doenças crônicas das crianças, demonstrando também que a realização de desenhos e exploração artística, na educação é um ponto fulcral no seu desenvolvimento cognitivo e perceptivo, pois desta forma, a criança tem a possibilidade de se poder exprimir, funcionando como uma terapia.

Posto isto, toda pesquisa literária realizada, foi analisada com base numa situação real, procurando junto de uma pessoa que vive esta realidade diariamente, entender as necessidades e de como a expressão artística se reflete na vida quotidiana dela.

Para finalizar, a partir da ideia inicial e do seu objetivo, fez-se uma análise do mercado, para comparar os produtos já existentes, de modo a compreender onde se deve inovar e de que forma.

1.2.7. Criatividade

Este tópico é referente ao processo criativo desenvolvido. Neste definiu-se que os padrões iriam ser baseados nos poemas escritos pela Isaura, a maioria publicados no livro “Mariana, uma menina que queria ser médica e outros textos da Isaura, a menina que ousa sonhar”. O desenvolvimento dos padrões é também da sua autoria, que ilustrou os seus próprios poemas, tornando-os tão únicos e especiais.

Para cativar as crianças e chamar a sua atenção, a ideia foi criar uma base lisa vestível, com um padrão, em que estas pudessem colorir e desenhar livremente. As peças desenhadas têm a particularidade de no final poderem ser lavadas e dar para reutilizar.

Todos os padrões vão corresponder a um poema em específico, sendo que todos têm um título, passando este também a ser o nome das ilustrações e das peças. Visto que todos os padrões partem da autoria da Isaura, estes foram pouco alterados, tentando assim, manter ao máximo o seu original.

Para acrescentar um toque especial a este conjunto, ainda foi pensado um saco, que transportará o *kit*, que vai dispor o poema escrito estampado, de acordo com o padrão que o cliente selecionar.

Visto que estas crianças quando são internadas no Hospital, levam os seus pijamas de casa, o objetivo é fazer com que este faça parte da sua rotina. Desta forma, quando se deslocam para os internamentos, podem levar este pijama, pois já é parte integrante dos seus guarda-roupa.

1.2.8. Materiais e Tecnologias

Pegando no ponto de partida do problema, existem vários cuidados a ter com os tecidos selecionados, existiu a necessidade de recorrer a uma investigação de várias materiais como tecidos e fibras, que tenham propriedades hipoalergénicas, e que concedam à criança conforto e a proteção necessária.

Para alcançar o objetivo do projeto, que é a capacidade de colorir a peça, foram analisados vários materiais riscadores existentes no mercado, que permitissem a pintura sobre o tecido e a sua lavagem. Este estudo incidiu sobre a tinta lavável, que desaparece após a passagem na água.

Com o propósito da criação da embalagem do produto, foram analisados vários exemplos de *packaging* que conseguisse responder à sua função, mas que também tivesse um lado criativo.

Independentemente do tipo de embale selecionado, a ideia principal, é que a criança ao receber este *kit* tenha a sensação de que está a receber um presente, e que com a aquisição do pijama, o processo de troca de roupa, quando necessário, seja facilitado, pois é algo que lhes permite brincar e ser eles próprios.

1.2.8. Experimentação

Tendo em conta aspetos ambientais e os pontos acima referidos, foi tomada a decisão de aplicar matérias-primas o mais naturais possíveis.

Estas foram experimentadas, com um intuito de analisar o seu caimento, a sua adaptação ao corpo, assim como o local de aplicação do estampado na peça.

1.2.9. Modelo

Após a escolha da matéria prima, dos padrões a aplicar, e do teste do local onde este iria ser inserido, foi feita uma experiência a um dos estampados, nas peças de vestuário, utilizando um tecido semelhante ao que irá ser o final, com o objetivo de perceber se as peças funcionavam tendo em conta o aspeto estético e prático.

1.2.10. Verificação

Ao longo do processo de testes, foram analisadas algumas falhas, que foram subtidadas a algumas correções.

Para concluir a verificação, foi marcada uma atividade com a Isaura, com o objetivo de testar os produtos, sendo que ela é a futura utilizadora, assim como as crianças que frequentam o hospital com alguma regularidade.

1.2.11. Desenho de Construção

Figura 3 Esquema da ideia final e solução



Deste modo, se forma o produto final, que consiste na criação de um *Kit* composto por um pijama, um lenço para a cabeça, uma máscara de proteção e um conjunto de marcadores próprios para tecido.

A ideia inicial era que existisse também uma fronha de almofada, que acompanhasse o conjunto, e que funcionasse como *mood tracker*. Nesta iria ser estampado um padrão com os dias do mês, onde as crianças através de uma seleção de cores, pintasse cada um de acordo com o dia que estivesse, conseguindo assim acompanhar o seu progresso ao longo do mês. Os materiais a utilizar neste produto seriam os marcadores não laváveis, permitindo que a almofada fosse uma recordação

e registo permanente do mês que passaram. Mas devido à logística, não foi possível, passando assim a ser uma ideia futura.

Este *Kit*, irá no interior da embalagem, a qual também é uma mala, para transporte do produto ou outro tipo de finalidade.

Este conjunto dá à criança a possibilidade de explorar a sua criatividade, e possibilita o seu desenvolvimento artístico e cognitivo.

1.3. Objetivos

Este projeto tem objetivos como a consolidação das aprendizagens adquiridas ao longo destes três anos de licenciatura, desde a modelagem, a confeção e o design de moda.

Pretende-se que este produto tenha uma maior importância a nível funcional do que estético, sendo um produto para a criança ir fazendo, e poder refazer quando quiser. Este projeto tem uma preocupação ecológica e procura, de certa forma, ser inovador.

Com este estudo, procura-se também aprender mais sobre a importância das atividades lúdicas em ambientes hospitalares, assim como a diferença e o impacto que estas têm nas crianças.

Pretende-se investigar sobre as Doenças Crônicas na Infância e a Instituição mais reconhecida a nível de tratamentos desta patologia, assim como procurar informação sobre o modo como esta situação afeta as crianças, o seu bem-estar e qualidade de vida.

Pesquisar sobre o que existe no mercado, como batas, máscaras e lenços, as suas formas e matérias-primas, assim como de soluções a nível do *packaging*.

Propõe-se também a exposição do estudo-caso e a sua intervenção durante o desenvolvimento do produto final.

Criar uma coleção de estampados para peças de vestuário e acessórios para crianças com doenças crônicas adaptados às necessidades destas crianças.

2. Recolha de Informação

2.1. Características de Crianças Hospitalizadas

Estruturar o tempo é uma estratégia imposta para normalizar o ambiente hospitalar. O dia de uma criança não-hospitalizada, especialmente durante os anos escolares, é estruturado com períodos específicos para comer, vestir-se, ir para a escola, brincar e dormir. Com o internamento, esta estrutura de horário desaparece.

Na maior parte do tempo de hospitalização, a criança fica restringida à cama, submetida à passividade, cercada de pessoas estranhas e que, para ela, trazem mais dor e sofrimento. Dor representada pelas agulhas, cortes, medicações, entre outros procedimentos desagradáveis, até mesmo para um adulto.

Imagens, cheiros e sons estranhos no hospital, comuns para os profissionais de saúde, podem ser ameaçadores e confusos para as crianças. Deste modo, cabe ao profissional avaliar os estímulos presentes no ambiente a partir do ponto de vista da criança e protegê-la desses elementos visuais e auditivos ameaçadores e desconhecidos.

2.2. Crianças com Doenças Crónicas

O público-alvo deste projeto são crianças que são regularmente internadas nos hospitais. Aqui temos as crianças com doenças crónicas, que incluem as crianças oncológicas e muitas outras patologias.

2.2.1. Crianças Oncológica

De acordo com a Convenção sobre os Direitos da Criança, são consideradas crianças, todo o ser humano menor de 18 anos. São o grupo prioritário que pede maior empenho e disponibilidade por parte dos profissionais, e especial atenção dos gestores dos serviços de saúde.

O cancro corresponde a um grupo de doenças que têm em comum a propagação descontrolada de células anormais e, que pode ocorrer em qualquer local do organismo invadindo órgãos e tecidos adjacentes, podendo dispersar para outras regiões do corpo, dando origem a tumores em outros locais - metástases.

Segundo *Bouzas e Calazans* a doença oncológica na infância é relativamente rara. Apesar da percentagem não ser muito elevada, a doença oncológica é uma das principais causas de morte em crianças com idades entre um e catorze anos (*Bouzas e Calazans, 2007*).

Com o diagnóstico de uma doença oncológica, tanto a criança como a família, enfrentam problemas relacionados com longos períodos de internamento e reinternamentos frequentes, terapias agressivas, com todos os sintomas que estas provocam, interrupção das atividades diárias, angústia, dor, sofrimento e medo constante da morte.

As famílias das crianças com cancro muitas vezes sentem-se impotentes para satisfazer todas as necessidades relacionadas com a saúde das suas crianças. Desta forma, acaba por haver uma desorganização da família, alterando toda a sua rotina, e instala-se um desgaste económico e psicológico, pelo que a família também é parte integrante do tratamento e, como tal tem que ser acompanhada e assistida. Por mais que o tratamento altere as rotinas da criança e da família, esta deve procurar manter a rotina anterior ao diagnóstico, para que a criança não se sinta incapaz, impotente e dependente.

2.2.2. Crianças com Diferentes Patologias

A principal característica das doenças crônicas é a sua longa duração e muitas até exigem constantes períodos de hospitalização. Esta rotina é uma realidade bastante presente na vida destas crianças, e este processo é visto como algo benéfico para as suas saúdes.

Com isto, não nos podemos esquecer, que só a ideia da hospitalização causa grande ansiedade, principalmente para as crianças que associam esta situação a um castigo e culpa. A terapia ocupacional, é um dos meios que alivia esse sentimento, e tem como base a compreensão de que o envolvimento em ocupações ou atividades, ajuda a estrutura a vida quotidiana e contribui para a saúde e para o bem-estar. Assim sendo, os especialistas analisam e atuam sobre os diferentes tipos de atividades que os seus pacientes podem realizar e especificamente na atenção à população pediátrica hospitalizada.

Este tipo de atuação terapêutica, tem o objetivo de contribuir para a saúde das crianças e dos adolescentes com estas condições, considerando não só a sua patologia ou a causa que os levou até o hospital, mas também as consequências do adoecimento no quotidiano, nas suas atividades e especialmente no brincar.

Doenças crônicas ou incapacidades físicas crônicas, são geralmente definidas como situações que duram mais de doze meses, que são suficientemente graves para criar um grau de limitações de atividade. Estima-se que as condições desta doença, afetem entre 10 % a 30% das crianças.

Exemplos de doenças crônicas, incluem asma, fibrose quística, diabetes, défice de atenção/ hiperatividade e depressão. Em relação a incapacidades físicas crônicas, são exemplo as deficiências auditivas ou visuais, paralisia cerebral e perda da função de membros do corpo.

2.3. Emoções das Crianças

A infância é um período do desenvolvimento do ser humano, no qual ocorrem rápidas e importantes mudanças. Com o crescimento, surge a necessidade de a criança descobrir o mundo à sua volta. Este é um momento de exploração, que quando apoiado pelos adultos, cria confiança e é responsável pelo comportamento nas relações sociais.

É comum que a criança apresente comportamentos de oposição, como fazer birras e dizer “não vou”, “não faço”, “não quero”. Esta é uma fase em que está a explorar o mundo e a descobrir os limites. Nesta fase o papel dos pais passa por mostrar que se preocupam com ela e ajudá-la a saber até onde pode ir, porque as regras e os limites são laços de afeto e proteção.

O conhecimento emocional é fundamental para compreender a criança. As crianças emocionalmente competentes são capazes de regular adequadamente as emoções. Possuem mais recursos e estão mais aptas a resolver problemas e a lidar com os acontecimentos da vida mais stressantes.

Cada emoção tem uma função diferente no desenvolvimento, favorecendo a adaptação da criança aos diversos contextos:

- O medo ajuda a regular ações impulsivas;
- A vergonha facilita o ajustamento social;
- O prazer promove o estabelecimento e manutenção das relações interpessoais adequadas;
- A culpa promove o sentido de responsabilidade e expressão do comportamento empático;
- A raiva permite mobilizar estratégias de confronto.

2.3.1. Emoções das Crianças Hospitalizadas

A hospitalização para a criança é um processo muito delicado, caracterizado pelo afastamento da família, da escola, dos amigos e de seus brinquedos. *Valladares* (2003) destaca alguns sintomas mais comuns destes pacientes, como o sentimento de culpa, reação de angústia, luto, medo de morrer, insegurança, tendência à fobia (agulhas, médicos, medicação, exames), regressão de comportamento, mudanças no sono, apetite, entre outros.

Conforme já referido, a hospitalização para uma criança é como uma punição, como um castigo. Deste modo, a equipa envolvida neste processo, deve observar a ocorrência desses pensamentos, para poder intervir e fazer com que ela entenda o real motivo da sua internação. Ver a doença como uma punição também é referida por *Chiatton* (1988). A autora acrescenta que as crianças acabam por relacionar o surgimento da doença a fatores externos, como a desobediência à família, e com isso sentem-se culpadas pelos seus erros, acreditando que a doença é a sua punição.

2.4. A Criança, a Doença e a Hospitalização

Ao pensar na palavra “criança”, por norma somos levados até à alegria e esperança. No entanto, quando adoece e é hospitalizada surge, sem dúvida, uma crise accidental na sua vida.

As crianças são particularmente vulneráveis às crises de doença e hospitalização. A criança perante a doença experimenta sentimentos negativos devido ao trauma físico e psicológico, vivido pelo medo, ansiedade, depressão e introversão. *Martinez (1990)* associa estes sentimentos às crenças e aos conceitos que esta possui acerca da doença.

A criança entre os dois e os seis anos de idade, não tem capacidade de distinguir os fenómenos “saúde” e “doença” como palavras contrárias e relaciona a causa da doença com aspetos próximos no tempo. Acreditam que a doença é causada magicamente por um acontecimento externo, como mau comportamento ou uma resposta torta, que possa estar relacionada com o aparecimento da mesma.

A vivência e a experiência da doença e da hospitalização variam de uma criança para outra, em maior ou menor grau. Esta varia em função da idade, sexo, nível de desenvolvimento cognitivo, experiências anteriores, diagnóstico, tempo de hospitalização, natureza e do período de preparação para a hospitalização. Fatores como o tipo de procedimentos médicos e das habilidades dos pais como suporte de apoio à criança, restrição física e, especialmente, a capacidade que dispõem para enfrentar tais situações, também são fundamentais.

A hospitalização infantil constitui assim, um marco na problemática psicológica e social da criança hospitalizada, a par dos problemas cooperativos, interferindo na sua qualidade de vida.

A assistência à criança doente é uma preocupação recente. O conhecimento sobre o desenvolvimento psicológico, social e emocional da criança, forneceu enormes contributos para a mudança na forma de como se tratam e se cuidam as crianças doentes. Os efeitos da hospitalização na criança têm vindo a ser reconhecidos numa perspetiva potencialmente frustrante e, por consequência, causador de *stress*, ansiedade, medo e dor.

2.5. Brincar no Hospital

Figura 4 Internamentos da Isaura



Para melhor compreender a necessidade de criar algo com que as crianças se possam entreter, foi feita uma pequena pesquisa sobre a importância de brincar nos hospitais e quais os seus benefícios.

A doença e hospitalização, são experiências que obrigam a uma profunda adaptação das crianças às diversas mudanças que ocorrem no seu dia - a - dia, e que as impede de frequentar os ambientes que favorecem o seu desenvolvimento mais saudável.

A utilização do brincar de um modo intencional e contínuo, pode promover a adaptação e a aprendizagem das crianças e criar uma experiência mais positiva na sua hospitalização.

Este método permite diversão e relaxamento e permite às crianças sentirem-se mais seguras no ambiente em que estão. Ajuda também a minimizar a ansiedade da separação com os pais ou outros membros da família, assim como alivia a tensão e sentimentos como a tristeza. Brincar permite a estimulação para a interação, comunicação e desenvolvimento de atitudes positivas. Com a brincadeira as crianças aceitam mais facilmente os cuidados de enfermagem.

Atualmente existe uma grande preocupação com os efeitos do contexto ambiental no desenvolvimento infantil. Entre os diversos contextos que têm sido objeto dessa preocupação encontra-se o ambiente hospitalar. Quando hospitalizada, as crianças encontram-se afastadas do seu ambiente familiar, da escola, dos amigos e dos seus objetos pessoais, perdendo assim grande parte das suas coisas.

A experiência da hospitalização das crianças é considerada uma situação potencialmente traumática, que pode desencadear sentimentos diversos, como angústia, ansiedade e medo perante certas situações desconhecidas ou ameaçadoras para as crianças e para as famílias.

Cabe salientar que o termo "brinquedo" não se restringe apenas ao nome dado ao objeto utilizado pela criança, mas é utilizado também para denominar o momento ou situação em que a criança utiliza um objeto ou uma interação com alguém para seu próprio estímulo.

Para *Axline*, a ludoterapia é baseada no fato de que o jogo é o meio natural de autoexpressão da criança. É uma oportunidade dada à criança de se libertar de seus sentimentos e problemas através do brinquedo, do mesmo modo que, em algumas formas de terapia para adultos, o indivíduo resolve suas dificuldades falando. Assim é a terapia com brinquedo, uma técnica psiquiátrica conduzida exclusivamente por psiquiatras e psicólogos (1947/1984).

2.6. Conceito de arte

A palavra arte vem do latim *ars*, que corresponde ao termo grego "Tékne". Ambas as definições são traduzidas como as técnicas de criar, ou seja, os meios de conseguir produzir algo.

O conceito arte é um conceito que abrange todas as criações realizadas pelo Homem, com a finalidade de expressar a sua própria visão do mundo, seja ela real ou fruto da sua imaginação. Esta pode variar na forma de ser produzido, assim como na forma que é compreendido.

A arte reflete valores, exigências e subjetividade humana da cultura de cada povo, assim sendo, permite expressar as suas ideias, emoções, percepções e sensações. Assim sendo, é definida como reflexo da cultura e da história, tendo na sua base os valores estéticos da beleza e da harmonia.

Em suma, a Arte é a habilidade de criar, é a visão que o ser humano tem na sua mente em relação ao mundo. É um processo que é sentido e não pensado, que produz beleza e tem a capacidade de reproduzir a realidade.

2.7. Arte como Terapia

A “arteterapia” é um método de terapia com base na utilização de várias formas de expressão artística com uma finalidade terapêutica, visando a expressão dos sentimentos, pensamentos, emoções, atitudes e descodificando aspetos que antes não estavam claros. O principal objetivo deste método é que se desenvolva uma espontaneidade, que permita a maior facilidade de compreensão do mundo e de si próprio.

A contribuição desta terapia para a saúde mental recai sobre a criatividade e sensibilidade, que funcionam como recursos focados na saúde, mais especificamente no processo de resgate da qualidade de vida, assim como na vontade de viver de certos pacientes.

É cada vez mais evidente que a saúde mental é imprescindível para o bem-estar geral dos indivíduos, das sociedades e dos países. A saúde mental, física e social estão excecionalmente ligadas e interdependentes. Desta forma, o desequilíbrio de uma delas compromete o bem-estar corporal como um todo, e infelizmente, na maior parte do mundo, a importância que a saúde mental tem na saúde geral do indivíduo é menosprezada.

Através da arte é possível traduzir algo que não é possível exprimir por palavras, ajudando assim no sucesso do tratamento físico. A arte relaciona-se com a doenças crônicas na pediatria infantil, a partir do momento em que esta proporciona um melhor tratamento e ocasionalmente profundas melhorias no quadro clínico dos pacientes, devido à capacidade de integração entre os pacientes e seus familiares com a equipa médica.

No processo de tratamento nas pediatrias, são utilizadas imagens que permitem às crianças viajar no seu universo mágico. Estas são selecionadas de modo a se identificarem com os pacientes e expressarem uma linguagem inconsciente que reflita os medos infantis, que se resumem nos tratamentos, assim como os seus efeitos. Posto

isto, podemos dizer que a arte contribui para um melhor funcionamento dos tratamentos, assim como para o desenvolvimento e amadurecimento motor e afetivo do paciente.

Nas Unidades de Tratamento Intensivo (UTI) pediátricas são visíveis as paredes coloridas com variadas representações e desenhos espalhados. Esta particularidade, permite à instituição fazer a sua diferenciação em relação às outras unidades, por tentar adaptar o ambiente hospitalar à alegria e inocência de todas as crianças. Posto isto, é perceptível a capacidade que a arte tem em manter a alegria, e conseguir usá-la a favor da recuperação.

Em suma, a arte é um instrumento auxiliar precioso no tratamento de doenças na pediatria. Ela tem a capacidade de trazer alegria ao ambiente, permitindo dar forças emocionais necessárias à continuidade dos tratamentos, aumentando a estabilidade física. Assim sendo, a arteterapia, tem a capacidade de estimular e fortalecer as forças criativas, melhorar a autoestima, conseguir enfrentar os bloqueios emocionais, enriquecendo o autoconhecimento e permitindo um progresso na expressão individual. Estes aspetos, permitem à terapia com a arte, ser um elemento valioso quando realizado juntamente com outros processos de terapia.

2.8. O desenho

O desenho infantil, pode ser uma forma de revelar o desenvolvimento cognitivo, emocional e expressivo da criança, tendo sido um objeto de estudo, abordado por diferentes profissionais, tais como, psicólogos, sociólogos, psiquiatras, educadores, psicanalistas, entre outros especialistas.

O desenho evolui conforme o desenvolvimento da criança. Deste modo, à medida que cresce, o seu desenho tem mais significados, e conseqüentemente, mais mensagens do consciente e inconsciente. O desenho é uma entrada para o mundo da imaginação, autoconhecimento e livre expressão.

2.8.1. Tipos de Traço

O traço contínuo, pode entender-se como uma criança dócil, e uma harmonia quando o traço não é cortado por outro. A criança busca a paz e respeita o ambiente.

O traço contrário do contínuo é o manchado. A criança começa a desenhar com entusiasmo, mas logo o perde, e então o começa de novo, o que significa que o seu desenho não estava indo para a direção em que ela desejava, o que significa também que há uma certa instabilidade, entre o que deseja, o que pode e o que já se possui.

Com o traço oblíquo, pode se dizer que a criança não vai se desviar da trajetória, em que foi para ela obter o seu objetivo. Esse traço contempla-se com a pressão em que a criança o faz, se ele for forte, indica um impulso violento, mas se o traço for normal, mostra que a criança quer um ambiente harmonioso e agradável.

Traços amplos e grossos, mostram uma certa preguiça ou falta de motivação, na criança ao fazer o desenho.

2.8.2. Formas Geométricas

O círculo como pode ser interpretado de uma forma positiva, ou negativa, o que será determinado pelo contexto e evolução do próprio desenho. O seu aspeto positivo pode ser revelado, pela energia e força do seu traço. Um desenho com vários círculos, pode ser entendido que a criança, prefere coisas das quais ela já conhece.

O quadrado simboliza a solidão, o poder de decisão e a determinação, mas pode também significar um comportamento, ou uma atitude rebelde por uma influência exterior. O quadrado é encontrado nos desenhos de crianças, que têm uma grande necessidade de fazer movimentos, ou seja, de queimar energia. Às vezes pode-se dizer que, crianças assim, precisam de mais delicadeza, que é uma criança com um carácter forte, que não muda de opinião com facilidade. A sua força é o espírito de competição, e o seu pior lado é a falta de compaixão.

O triângulo representa o conhecimento, a criança que desenha o triângulo com seu vértice para cima, costuma ser uma criança mais sensível, criativa e intuitiva do que as outras, é uma criança que está sempre ansiosa para mais conhecimento. O desenho em que o seu vértice está para baixo, indica uma natureza mais física e material, sendo assim, a criança procura novos conhecimentos, mas algo relacionado mais com o físico, do que o espiritual.

2.8.3. Temas do Desenho

Por vezes as crianças desenham aleatoriamente, mas muitas vezes escolhem um tema, como por exemplo, uma criança que decide desenhar sua família, o ambiente à sua volta, ou um lugar que ache bonito.

I. Temas Repetidos

Temas respetivos, são aqueles que a criança está sempre a fazer, e neste caso, pode haver uma mensagem nas entre linhas. Aqui é importante que os pais ou o supervisor, garanta que deu valor ao desenho, e que a criança não ache que não quiseram saber do seu trabalho.

Se os desenhos repetidos não forem causados por meio dos elogios, podem ser bastante reveladores, como uma experiência em que a criança foi feliz, e procura reproduzir essas emoções. Mas também o facto de o desenho ser repetitivo, pode ser porque a criança através dele, nos mostrar o que a está a incomodar.

II. Diversidades de Temas

Algumas crianças tem uma diversidade de temas tão grandes, que acaba por se tornar difícil realizar uma boa análise, pois não se consegue estabelecer uma relação entre os temas.

Na maioria das vezes, crianças que fazem os seus desenhos com temas diferentes uns dos outros, são mais fáceis de ser influenciadas pelas pessoas, e pelo ambiente. A criança que passa para o desenho seus sentimentos, como o medo, alegria, geralmente tem o humor instável, mas não é algo que não se adapte ao social ou afetivo, mas é mais sensível, o que faz parte do seu temperamento.

III. Originalidade

É considerado um desenho original, quando a criança desenha algo que não estamos acostumados a ver, e assim a criança provavelmente vai explicar a sua arte, com alguma brincadeira.

Algumas crianças usam a sua originalidade no desenho, não para expressar as suas diferenças, mas sim para mudar alguma coisa em que não a agrada, por isso é sempre bom vigiar e definir esse tipo de circunstância.

IV. O Desenho de Apenas uma Cor

Os desenhos de uma só cor, demonstra preguiça ou falta de motivação, que talvez tenha sido causado por alguém, que tenha obrigado a criança a sentar-se e a desenhar, para ter tranquilidade e não a incomode.

Estes transmitem uma mensagem clara, é como se a criança não quisesse esconder nada, ela quer ser descoberta e compreendida.

2.8.4. Componentes do Desenho

I. A Casa

Uma das coisas mais desenhadas pelas crianças, e na hora de avaliar o desenho, deve-se ter em conta a sua orientação, tamanho, pressão, cores, entre outros aspetos.

O tamanho da casa também é sempre importante, se a casa for muito grande, revela que a criança está em uma fase mais emotiva que racional. A casa muito pequena revela que a criança, está num estado mais introspetivo, com algumas dúvidas.

A porta, por exemplo, uma porta pequena mostrar que a criança, tem uma certa dificuldade em convidar as pessoas para sua casa, que é uma criança seletiva para amigos, e que não gosta que lhe façam muitas perguntas. Enquanto a criança que desenha a porta grande, gosta de receber pessoas em casa, e é uma criança que vê a vida é sempre como uma festa.

II. Figuras Humanas

Na maioria das vezes a figura humana, representa a própria criança, ou as pessoas em seu redor, e os traços que mais se deve observar são o rosto, os braços e os pés.

Os olhos que no desenho são grandes e redondos, mostra que a criança é curiosa, mas em alguns casos, isso pode significar medo. Os olhos pequenos dizem que a criança, prefere não ver o que está a acontecer à sua volta.

A falta da boca revela que a criança prefere ficar calada. O motivo vai sendo revelado com o resto dos elementos do desenho.

Uma boca acentuada pela abertura e pela cor, mostra que a criança fala tudo o que pensa.

Se no desenho a figura estiver sem mão, indica que a criança se sente incapaz de dominar a situação em que vive.

Se não tiver pés, ela procura uma estabilidade.

Quando a criança desenha os braços para cima, significa que ela quer ser ouvida. Se os braços são caídos e pregados ao corpo, pode querer dizer que a criança está a passar por um momento, em que não quer contato social, ao contrário dos braços na horizontal e abertos, que significam uma certa necessidade de interagir.

III. O Sol

O sol se for desenhado do lado esquerdo do papel, pode ser a representação da influência da mãe na vida da criança. Quanto mais forte forem os seus raios, maior é a vontade que a mãe tem em impor a sua vontade de controlar tudo.

O sol desenhado à direita do papel, mostra a percepção da criança com o pai. Os raios muito radiantes, podem indicar uma certa violência verbal ou física por parte do pai, mas o sol sem raios, mostra uma perda do entusiasmo.

Quando o sol estiver no centro do papel, representa a própria criança, e nesse caso, a criança quer ser independente, e acredita também, que tem uma responsabilidade pela sua mãe e pelo seu pai.

IV. A Lua

O desenho da lua está ligado com a doçura, adaptação e intuição.

A criança que desenha uma lua crescente no centro do papel, é uma excessivamente sonhadora. Geralmente quando a criança desenha uma lua totalmente redonda, estamos diante de uma criança que é agradável, e que detesta ser vigiada.

V. As Nuvens

A criança que desenha nuvens, é sensível ao ambiente paterno ou social, a criança mostra que é consciente de que sua vida, contém momentos bons e maus. A cor utilizada vai possibilitar a sua interpretação.

VI. A árvore

A análise do desenho divide-se em três partes: a base e raízes, altura e espessura, e os ramos e folhagem.

A base do tronco refere-se à energia física da criança, e ao seu tipo de estabilidade que lhe traz o meio-ambiente.

A altura e espessura do tronco indica, a atitude e comportamento da criança, ela assemelha-se ao tronco da árvore que desenha.

Os ramos e as folhas mostram a imaginação e a criatividade da criança. O desenho em que a árvore não tem folhas e poucos galhos, pode significar que a criança esteja triste ou talvez sem motivação. Quando a folhagem é abundante, indica que a criança tem muitas ideias e projetos.

VII. As Flores

A criança que desenha flores quer agradar, mas se fizer de maneira repetitiva, pode demonstrar que precisa de uma certa segurança, e talvez o seu ego precise de ser um pouco alimentado.

VIII. O arco-íris

O arco-íris simboliza a paz, harmonia, e representa a proteção. Se a criança o estiver sempre a desenhar, mostra que sofreu com algumas coisas no passado, e que a não quer, de todo, voltar a vivê-las.

2.9. Desenhos Infantis

Os desenhos infantis são uma boa forma para conhecer um pouco mais as crianças. Através dos desenhos podemos descobrir o que estão a sentir, como se relacionam com o meio e algumas características da sua personalidade.

Para a boa interpretação dos desenhos é importante estar atento a todos os pormenores, desde a posição do desenho até ao seu tamanho, incluindo a força do traço. No entanto, são as cores que as crianças utilizam que mais informações nos dão, sobre o seu desenvolvimento emocional.

Para *Mèredieu* (1999) o desenho infantil é como uma língua com seu próprio vocabulário. *Hammer* (1981) por sua vez, ressalta que, por meio do desenho as crianças transmitem coisas que não conseguiriam expressar com palavras, ainda que elas estivessem conscientes dos seus sentimentos.

Interpretar o desenho de uma criança é explicar o que não está visível, traduzindo-o numa linguagem compreensível, extraíndo do desenho um sentido oculto.

O desenho é o método mais expressivo, imediato e de execução mais simples para se investigar traços de humor, de comportamento e de caráter de uma criança, assim

como seus conflitos intrapsíquicos, preenchendo, dessa maneira, sua dificuldade em falar de si mesma e expor seus problemas (*ARFOUILLOUX, 1983*).

Para *Winnicott (1984)* o desenho é uma maneira de se entrar em contacto com a criança e com o seu mundo, funcionando como mediador das relações que são estabelecidas com ela. *Goldberg, Yunes e Freitas (2005)* acrescentam que, por meio do desenho, a criança pode organizar informações e processar experiências, criando relações e construindo símbolos, desenvolvendo conceitos e representando o seu universo de uma maneira singular, expressando e autoconhecimento.

Posto isto, o desenho infantil caracteriza-se por ser um excelente instrumento a ser aplicado em substituição ao discurso verbal da criança, ou mesmo associado a este discurso, complementando-o, facilitando suas associações livres.

2.10. Desenho no contexto da enfermagem pediátrica

A partilha dos sentimentos e de dúvidas de crianças hospitalizadas é um grande desafio para profissionais de saúde e familiares.

Para tentar compreender os sentimentos de crianças em situação de hospitalização, *Chiattonne (1988)* desenvolveu um trabalho na pediatria do hospital de São Paulo, no Brasil, no qual proporcionava atividades artísticas às crianças. Estas eram executadas, através do uso de técnicas de pintura com o dedo e tinta guache, com as quais as crianças desenhavam sobre o seu momento de hospitalização. A autora, afirma que é bastante comum, que as crianças desenhem o hospital em preto, com uma escala muito grande, em comparação aos pacientes, que são representados muito pequenos, demonstrando assim, que se sentem impotentes perante a situação. A autora acrescenta que conversar sobre o que a criança desenha é muito importante para que elas expressem as suas ansiedades e os seus medos. Outra estratégia de desenho usado pela autora consistia em fazer com que elas pintassem desenhos e contassem histórias sobre os mesmos, funcionando, assim, como um teste projetivo.

Freitas (2008), realizou outra pesquisa, cujo principal objetivo era verificar alguns aspetos cognitivos e emocionais em crianças, por meio do desenho de uma pessoa “normal” e do desenho de uma pessoa hospitalizada, com o objetivo de verificar qual das interpretações é que a criança se conseguia expressar melhor. Com esta pesquisa, verificou-se que o desenho da pessoa hospitalizada, consegue dar melhores resultados no que diz respeito à compreensão que a criança tem face à sua situação hospitalar, bem como as emoções que desta emergem, sendo este um excelente instrumento para ser utilizado pelo psicólogo no hospital.

Gabarra (2005), também realizou uma pesquisa, com crianças em situação de hospitalização, no qual se utilizou o desenho e posteriormente, um inquérito seguido do desenho. O seu objetivo era investigar a compreensão das crianças sobre sua doença em geral e sobre os seus aspetos específicos, como tratamento, prevenção,

hospitalização e medicação. Este ainda pretendia verificar os sentimentos das crianças que surgiam em consequência do adoecer e os fatores que poderiam influenciar na compreensão da hospitalização. Constatou-se que as crianças compreendiam as doenças de forma geral, incluindo a sua própria doença, a partir das suas experiências com o adoecer, com a hospitalização e a partir dos demais eventos da sua vida.

Como demonstrado, o desenho infantil e seu uso no hospital já são considerados relevantes por diversos autores, alguns dos quais foram citados, sendo este um instrumento utilizado em pesquisas que visam, de uma maneira geral, compreender as representações construídas pela criança no processo de hospitalização, para com isso, intervir junto delas.

Em suma, o desenho infantil consiste num meio pelo qual a criança consegue expressar as suas vivências, os seus conflitos e as suas emoções, ou seja, todos os sentimentos que surgem a partir de situações do seu dia-a-dia. Num contexto hospitalar, o desenho pode revelar-se como um instrumento eficaz na comunicação, mostrando o que a criança sente, e revelando o seu sofrimento psíquico e suas angústias, possibilitando, a partir disso, intervenções neste sentido.

Durante a hospitalização, muitas vezes os conflitos e as dificuldades da criança não são identificados pela equipa. Neste momento, a introdução de técnicas que permitam a expressão da criança irá beneficiá-la, possibilitando o atendimento e avaliação adequados que contenham os sentimentos provenientes da doença e da internação.

Outro dos meios de interação com as crianças é a utilização de brinquedos. Em hospitais, é um dos recursos que facilitam a experiência da hospitalização para a criança. Além disso, é um valioso instrumento de informação para a equipa de saúde.

2.11. A Psicologia

A psicologia envolve o estudo científico do comportamento e das funções fundamentais, geralmente os psicólogos exploram conceitos como percepção, cognição, emoção, atenção, inteligência, motivação e personalidade.

Existem teorias sobre a psicologia, como:

I. Psicanálise

Teoria originada por *Freud*, com o objetivo de tratar os desequilíbrios psíquicos. A teoria foi a responsável pela descoberta do inconsciente, e assim, começou a abordar esse conhecimento, tentando assim mapeá-lo, e entender os seus mecanismos, concedendo assim uma realidade no plano psíquico. A psicanálise analisa o comportamento humano em termos da mente subconscientemente.

II. Behaviorismo

O *behaviorismo* surgiu como oposição ao funcionalismo e estruturalismo, e é uma das três principais correntes da psicologia. Esta teoria teve origem em 1913 por *John*

B. Watson. Ele defende que a psicologia deveria estudar o comportamento visível, e não o que está interno na mente.

III. Cognitivismo

Especialista no estudo dos processos da mente relacionados com o conhecimento, este estuda os mecanismos que levam à elaboração do conhecimento. A teoria aparece como uma evolução da psicologia comportamentalista, que procura explicar os factos a partir dos processos mentais. Os psicólogos que apoiam essa teoria, acreditam que, a pessoa que processa a informação e entende o mundo à sua volta, é capaz de desenvolver um determinado tipo de comportamento ou conduta.

2.11.1. Intervenção do Psicólogo

A intervenção de psicólogos em centros hospitalares podem ter uma influência positiva na aquisição de benefícios na saúde e constitui a principal forma de participar nos cuidados de saúde primários.

A psicologia nos cuidados de saúde primários é uma área recente que consiste na aplicação dos conhecimentos e das técnicas da psicologia em projetos de promoção da saúde e de prevenção das doenças em diferentes fases do ciclo de vida.

No caso específico do meu projeto, o psicólogo, numa fase inicial vai ter o papel de me ajudar a entender que cores escolher, que tipo de padrões colocar, ou mesmo a nível de imagens, quais as mais adequadas. E mais para a frente, vai ter o papel de perceber o que as crianças sentem, avaliando as suas peças de roupa.

2.11.2. Teorias sobre O desenvolvimento do Desenho

A psicologia envolve o estudo científico do comportamento e das funções fundamentais, geralmente os psicólogos exploram conceitos como percepção, cognição, emoção, atenção, inteligência, motivação e personalidade.

Piaget foi um dos precursores do estudo do desenvolvimento do desenho infantil. Ele acreditava que os conhecimentos eram elaborados espontaneamente pela criança, e que a aprendizagem vem após o desenvolvimento. Segundo ele, o pensamento aparece antes da linguagem, o que seria uma das suas formas de expressão. As fases do desenho segundo Piaget são:

- **Garatuja:** Faz parte da fase sensório motora da criança, que ocorre entre os zero e os dois anos, e da parte da pré-operacional, que acontece dos dois anos até aos sete anos de idade. A criança demonstra extremo prazer em desenhar, e a figura humana nos desenhos ainda é inexistente, há somente os rabiscos;
- **Pré-Esquematismo:** Esta fase faz parte da segunda metade da fase pré-operatória, que se segue até os sete anos, quando ocorre a descoberta da relação entre o desenho, pensamento e a realidade;

- **Esquematismo:** Esta é a fase das operações concretas, que ocorre dos setes a dez anos. Dentro dos esquemas representativos, a criança começa a construir as formas. É nesta fase que surgem as grandes conquistas, a criança já se tem um conceito definido em relação à figura humana, no entanto podem surgir alguns desvios do esquema, como o exagero ou a omissão.
- **Realismo:** Por norma, no final das operações concretas surgem as formas geométrica, que começam a aparecer com mais formalismo. Nesta fase a criança já começa uma autocrítica.
- **Pseudo-Naturalismo:** Faz parte da fase das operações abstratas, que ocorre a partir dos dez anos. É o fim da arte espontânea, e inicia-se a investigação de sua própria personalidade, transferindo para o papel suas inquietações e angústias.

Vygotsky, foi um pensador importante na sua época, e foi um pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre por causa das interações sociais e condições de vida. Ele explica que a imaginação ou fantasia, se mistura com materiais adquiridos da experiência vivida da pessoa, alegando ser a principal lei, à qual se subordina a função imaginativa. Defende que quanto maior for a sua experiência com a vida, maior será a disposição da imaginação, fazendo-se assim uma base sólida para que a criança, venha desenvolver a sua total capacidade criadora.

Vygotsky diz: “A fantasia não está contraposta à memória, mas apoia-se nela e dispõe dos seus dados nas novas e novas combinações.” (1988)

Vygotsky separa o desenvolvimento da expressão gráfico-plástica infantil nas seguintes fases:

- **Simbólica:** É a fase dos bonecos que representam as pessoas. É descrita por Vygotsky como sendo, o momento em que as crianças desenham os objetos chamados de “memória”, sem a preocupação da fidelidade ao desenho. As crianças nesta fase representam, de uma forma simbólica, objetos muito distantes do aspeto real e verdadeiro;
- **Simbólico Formalista:** É nesta fase que se percebe maior elaboração das formas e traços do desenho infantil. Neste período a criança, começa a sentir a necessidade de não se limitar apenas à enumeração dos aspetos concretos do objeto que representa, em busca de estabelecer um maior número de relações, entre o todo representado e suas partes. Os desenhos ainda se permanecem simbólicos, mas já pode identificar um início de uma representação mais próxima da realidade;
- **Formalista Veraz:** Nesta fase, os desenhos da criança são fiéis aos aspetos observáveis dos objetos que são representados, onde, assim, acabam os aspetos simbólicos;
- **Formalista Plástica:** Fase onde se observa uma passagem para um novo modo de se desenhar, porque com o um desenvolvimento viso-motor mais acentuado, a criança começa a utilizar técnicas projetivas mais realistas. O

desenho deixa de ser uma atividade, com um fim de si mesmo e torna-se um trabalho criador, diminuindo o ritmo em que os desenhos são feitos.

Luquet dedicou-se ao estudo do desenho da criança, no que se refere a sua evolução cognitiva. No seu estudo procurou entender como é que a criança desenha.

Luquet vê o desenho infantil, como uma manifestação da atividade da criança que permite entrar na sua psicologia e, deste modo, determinar até que ponto é que ela se parece ou não com a do adulto. (*Luquet, 1972*). Isto acontece, porque a criança ao fazer um desenho inspira-se não apenas em modelos que estão à sua frente, mas também nas imagens que tem na sua mente, no momento em que desenha. Sendo assim, o desenho é uma forma de representação, que pode revelar o conteúdo da imagem mental da criança.

Do início ao fim, o desenho infantil, é considerado fundamentalmente “realista”, e cada uma das suas fases será caracterizada por uma espécie determinada de realismo. Assim sendo, *Luquet* possui uma sequência de desenvolvimento com as seguintes fases:

- Realismo Fortuito: Fase em que se subdivide em desenhos voluntários e involuntários, onde a criança no desenho faz linhas sem se preocupar com imagens, porque ainda não tem a consciência de que as linhas também podem representar alguns objetos;
- Realismo Fracassado ou Incapacidade Sintética: Fase em que a criança começa a descobrir as formas e os objetos, e procura desenhá-la. Essa fase acontece entre os três e quatro anos de idade. Aqui os desenhos estão justapostos, em vez de se estarem todos misturados, o que ela considera mais importante, dá um maior destaque, fazendo exageros ou omitindo algumas partes;
- Realismo Intelectual: Esta fase acontece entre os dez e doze anos da criança, e é caracterizado pelo facto de a criança desenhar objetos, e não aquilo que vê, mas sim o que sabe. Por isso a criança usa processos variados, como descontinuidade, rebatimento, transparência, planificação e a mudança dos pontos de vista;
- Realismo Visual: Fase dos doze anos, que é marcada pela descoberta da perspectiva, por parte da criança, assim como a submissão das suas leis. A criança abandona as estratégias utilizadas anteriormente, e a transparência dá lugar a opacidade, onde a criança desenha apenas os elementos que são visíveis.

Quanto ao desenvolvimento do desenho, *Luquet* destaca que os estágios não são rígidos, porque uma fase pode prolongar-se, enquanto a outra está a começar. Entre estas passagens de fase existe uma renúncia de alguns elementos, e uma reconstrução dos conhecimentos que foram adquiridos, que depende das interações da criança.

2.11.3. Psicologia da cor

A psicologia envolve o estudo científico do comportamento e das funções fundamentais, geralmente os psicólogos exploram conceitos como percepção, cognição, emoção, atenção, inteligência, motivação e personalidade.

A Psicologia das Cores consiste no estudo aprofundado sobre como o cérebro humano identifica as cores existentes e as transforma em sensações ou emoções. Este é um estudo psicológico que, junto com os conhecimentos da Teoria das Cores, ajuda a compreender a influência das cores nas emoções e nos sentidos de quem as percebe.

Essa influência pode ser percebida sobretudo na área do *Marketing* e na Publicidade, onde cada detalhe é pensado para que cause impacto no consumidor de uma determinada forma e que o leve a adquirir determinado produto ou serviço.

Cada cor gera uma sensação diferente nas pessoas e, portanto, torna-se fundamental saber utilizá-las. Para isso existem algumas características importantes de utilização das cores:

- Dimensão: pode afetar a percepção da dimensão do ambiente. Dependendo da cor, a pessoa pode ter a impressão de que está em um espaço maior ou menor;
- Peso: as cores podem influenciar na sensação de peso que determinado objeto aparenta ter;
- Iluminação: existem diferentes variações na absorção de luz, de acordo com a cor. Isso faz com que o ambiente ou o objeto aparente ser mais escuro ou iluminado;
- Temperatura: podem transmitir a sensação de ambiente mais quente ou mais frio;
- Simbolismo: a transmissão da ideia e significado que cada cor transmite pode variar de pessoa para pessoa, de acordo com as experiências de vida de cada um. Também é possível que uma cor desperte vários sentimentos e emoções distintas numa mesma pessoa em diferentes momentos de sua vida;
- Emoção: para a psicologia, as cores afetam diretamente o despertar das emoções nas pessoas. Elas podem influenciar no estado de espírito, humor, motivação e outras características psicológicas dos indivíduos;
- Recordação: assim como os cheiros, a visualização das cores também pode estar associada a momentos específicos da vida de alguém. Assim, uma determinada cor pode fazer com que a pessoa lembre de uma situação do seu passado, por exemplo.

As cores na sua individualidade, ainda possuem um significado específico, que também é importante para composição do produto.

A Psicologia das Cores reconhece oito emoções primárias nos seres humanos: raiva, medo, tristeza, nojo, surpresa, curiosidade, aceitação e alegria. Cada um destes sentimentos é representado por uma cor, sendo que estas desempenham um papel

influenciador no comportamento das pessoas, de acordo com os estudos da psicologia. Deste modo, segundo a interpretação dada pela psicologia, as cores quentes tendem a transmitir a sensação de energia, atividade e entusiasmo, ao contrário das cores frias, que estão relacionadas com a racionalidade, a calma e o profissionalismo.

Apesar de cada cor ter um significado, estes vão variando consoante as diversas culturas. De acordo com *Jackson* (1994) em países tropicais, no ocidente, as cores saturadas e brilhantes são as preferidas entre os habitantes, e são as mais usadas em espaços idealizados.

Segundo *Dondis* (1997), a preferência das crianças são as cores saturadas, por serem cores simples e quase primitivas, que demonstram expressão e emoção quando apresentadas em objetos ou elementos visuais. Assim sendo, até os bebês se sentem atraídos por objetos que apresentam cores vibrantes, como por exemplo, o vermelho. Não é por acaso, que muitos brinquedos possuem cores vivas. Essas cores são usadas intencionalmente para atrair o foco da criança. Além do mais, algumas cores funcionam melhor em primeiro plano, como o vermelho e o amarelo, por chamarem mais atenção.

I. Influência no Comportamento Infantil

A psicologia das cores facilita a aprendizagem e favorece o prazer em aprender. Para entender melhor como isto funciona, primeiro necessitamos de perceber que as cores são classificadas com base na sua temperatura, matiz e saturação.

As crianças, assim como os adultos, são muito conscientes da cor. Os psicólogos ligam a cor ao desenvolvimento do cérebro, ao aumento da produtividade e até mesmo à transição da infância para a idade adulta.

Na prática, as cores atuam e influenciam o comportamento, aprendizagem e memória das crianças.

a) Azul

Aumenta a criatividade e estimula um ambiente mais fresco e relaxante. O azul é a cor da calma, do sossego e do equilíbrio. As crianças mais tímidas e introvertidas utilizam principalmente esta cor nos seus desenhos, ainda que também indique que se trata de uma criança sensível, reflexiva e que quer andar pelo próprio ritmo. Uma criança em que não se deve forçar, nem a fazer mudar os seus hábitos.

A criança que utiliza o azul, também nos pode querer transmitir que está num meio que a desanima, e que está a querer paz. A energia que a cor passa é tranquila e suave, sendo uma cor, que se não deve usar com crianças muito imperativas, por se tratar do oposto das suas necessidades. Em alguns casos, o excesso da cor azul em alguns desenhos pode esconder um transtorno.

b) Vermelho

É uma cor muito frequente nos desenhos infantis pela sua intensidade. O vermelho representa o sangue e a vida. As crianças que preferem o vermelho no desenho, pode querer transmitir, que é uma criança enérgica, e que possui um espírito desportivo, ou que está a vivenciar algum tipo de agressividade. Utilizado com moderação reflete uma criança com grande energia e muito apaixonada.

Mas, se for utilizada em excesso pode indicar um certo desequilíbrio, hostilidade e também agressividade. O vermelho acompanhado do preto, pode mostrar que a criança que aparentemente não é agressiva, noutra momento, a angústia e a ansiedade podem-se manifestar de uma maneira explosiva.

c) Amarelo

Esta cor, para as crianças é a da felicidade e da luz solar. O amarelo estimula a inteligência, e é ideal para uso em quartos de crianças, salas de estudo e áreas de lazer.

Esta cor que pode chegar a ser muito chamativa, e reflete uma criança sociável, alegre e de grande vitalidade.

O Amarelo representa o conhecimento, alegria de viver e a curiosidade. A criança que a utiliza com frequência, é mais expressiva em relação as outras, e é de uma natureza otimista, ambiciosa, extrovertida e generosa. No entanto, se a utilização da cor amarela for excessiva, o desenho pode mostrar que a criança está com conflitos emocionais.

Quando a cor está muito excessiva, estamos diante de uma criança que sem ser hiperativa, gosta de planificar o seu tempo com antecipação. É uma criança exigente com ela mesma, e com os outros, o que pode tornar-se um pouco esgotante para aqueles que estão em seu redor. Não deve ser utilizada em demasia, pois pode agitar as crianças e deixá-las stressadas ou hiperativas.

d) Verde

A cor da abundância, pode ser relaxante e contribuir para uma melhor saúde das crianças. Da mesma forma que o azul, a cor verde reflete uma criança tranquila e com muita sensibilidade. No entanto, essa tranquilidade pode tornar-se rebeldia e dificuldade de adaptação se utilizar esta cor para coisas que não são verdes.

Esta criança tem uma natureza sensível e bem intuitiva, ela sabe quando escondem informação dela. É uma criança cuja imaginação compensa a sua iniciativa, tendo constante energia física. Mas se nos seus desenhos ela utilizar mal o verde, ela se sente ou acredita superior aos outros, e assim seu forte ego pode ofendê-los.

e) Rosa

É uma cor com capacidade calmante, principalmente em tons claros, podendo até diminuir a frequência cardíaca.

A cor rosa não é exclusiva das meninas, rapazes e raparigas usam por igual, umas mais que outras quando se trata de crianças sonhadoras e que adoram viver num mundo imaginário. Este facto pode indicar a necessidade de escapar da realidade ou ser um sinal de criatividade.

A criança que o utiliza procura ternura e suavidade, quer ter um contato apenas com coisas fáceis e agradáveis. Esta criança é adaptável e assim se torna mais fácil ter um contato com ela, mas em contrapartida, tem uma vulnerabilidade em situações, que não são muito agradáveis.

f) Roxo

Esta é uma cor muito indicada para crianças, pois chama sua atenção e aumenta a concentração.

g) Violeta

Esta cor, que simboliza a espiritualidade, pode indicar que estamos perante uma criança dominada pela melancolia. Utilizada como cor predominante num desenho, significa insatisfação vital da criança, algo que devemos ter em atenção o quanto antes.

h) Laranja

Se esta cor predomina nos desenhos é porque estamos perante uma criança sociável e ativa que necessita do contacto com pessoas e que se movimenta com rapidez e impulso. Provavelmente tem mais dificuldade para se concentrar numa tarefa e para desfrutar as atividades mais relaxantes.

A criança é impaciente, gosta de jogos em grupos, mas os não muito dos jogos em que se exige mais concentração e um sentido de observação, tem um espírito de equipa e de competência. Sabe adaptar-se a qualquer ambiente novo, e sua linguagem e gestos são rápidos e precipitados.

i) Castanho

É a cor que as crianças responsáveis e prudentes mais utilizam. Se for utilizada em excesso, os pais devem ficar atentos, pois a criança pode estar perdendo a infância sobrecarregada de responsabilidades não adequadas para a sua idade.

j) Roxo

O preto geralmente é interpretado como uma coisa má, mas na realidade a cor preta significa o inconsciente, aquilo em que não vemos. A criança que usa o preto, transmite que tem confiança em si mesma, é uma criança que tem facilidade em se adaptar a situações imprevistas.

O preto também pode passar uma mensagem indefinida, ou até triste, o que neste caso a criança, estaria a ocultar os seus pensamentos, guardando alguns segredos próprios, como uma forma de autoproteção. Quando o preto é usado com o azul, a criança pode ser depressiva sentir-se derrotada.

II. Benefício das Cores na Educação Infantil

A psicologia das cores facilita a aprendizagem e favorece o prazer em aprender. Para entender melhor como isto funciona, primeiro necessitamos de perceber que as cores são classificadas com base na sua temperatura, matiz e saturação.

a) Coordenação Motora

Ao colorir, por exemplo, as crianças precisam de movimentar as mãos, os dedos, os pulsos e até os braços, a partir dos chamados movimentos finos. Essa atividade é essencial para treinar a manipulação de pequenos objetos, assim como, uma futura aprendizagem da escrita.

b) Concentração e Coordenação dos Olhos

Ao aprender sobre as cores, colorir e construir objetos coloridos, as crianças desenvolvem a capacidade de concentração e a coordenação dos olhos. Poucas são as pessoas que pensam no quanto os movimentos dos olhos são importantes, sobretudo, os movimentos finos e focados.

c) Noção de Espaço e Limites

Esta habilidade está diretamente relacionada com ato de colorir. As crianças precisam de ficar atentas aos limites impostos pelas linhas dos desenhos, ao mesmo tempo em que trabalham a combinação de cores. A partir disso, as crianças ganham noção de espaço, estrutura e dos limites.

d) Desenvolvimento Fonético

O ensino das cores na educação infantil pode ser um importante aliado ao desenvolvimento fonético das crianças. As atividades que envolvem adivinhar e dizer o nome das cores, contribuem não só para o aumento do vocabulário, mas também para uma boa dicção. Nesse caso, utilizar músicas que falam das cores pode ser uma boa estratégia.

e) Associação

Ao aprender sobre as cores, as crianças ficam mais atentas ao universo colorido que está ao seu redor. A partir disso, passam a perceber que determinadas coisas possuem cores específicas, como o azul do céu, a relva verde e o branco das nuvens. Ou seja, os pequenos passam a conseguir fazer associações de cores com objetos. Todos esses benefícios são possíveis também a partir de atividades específicas que a escola propõe para o ensino das cores na educação infantil.

2.12. Sociedade Portuguesa de Pediatria

A Sociedade Portuguesa de Pediatria (SPP) surge primeiramente com o intuito de promover a saúde das crianças em Portugal e no Mundo. Para este efeito, esta sociedade, possui uma Acta Pediátrica Portuguesa, que consiste numa publicação periódica da SPP, com o objetivo de receber a principal produção científica pediátrica do País e servir de motor de rigor, e de desenvolvimento.

A SPP mantém relações com variadas organizações pediátricas no Mundo, estabelecendo e aprofundando laços com os Países de Língua Oficial Portuguesa, que com a colaboração conjunta, ajudarão as crianças. Este funciona como central para esclarecimento de questões relacionadas com a saúde das crianças.

Esta Sociedade, visa a proteção e a promoção da saúde e bem-estar da criança, através dos cuidados de saúde, da educação e da investigação.

2.13. Material Riscador Lavável

Para a execução deste projeto foi feita uma análise e seleção dos possíveis marcadores a utilizar. Desta forma foram selecionados os seguintes:

a) Omy Canetas de Feltro Laváveis (16un)

Figura 5 Omy Canetas de Feltro Laváveis



Estas canetas de Feltro são ultra-laváveis e possuem cores vibrantes.

Todos os artigos OMY têm certificado de segurança para uso infantil (*European Safety Toy's Norm*) e as tintas utilizadas são 100% seguras, livres de substâncias tóxicas, de acordo com a *Reach by European Community*.

Este produto é feito de tinta à base de água e possui tampa ventilada.

Valor de 12,90€.

b) Marcadores Molin

Figura 6 Marcadores Molin



Marcador de ponta grossa extra-lavável, para os mais pequenos. a sua lavagem pode ser à máquina ou à mão.

c) Marcadores Giotto bebe

Figura 7 Marcadores Giotto



Marcadores para os mais pequenos. As cores são seguras, super laváveis das mãos e tecidos e são dermatologicamente testados. A tampa possui segurança, sendo ventilada e anti-sufoco.

Valor de 5,37€.

d) Marcadores Giotto Turbo Maxi (12un)

Figura 8 Marcadores Giotto Turbo Maxi



Fácil de segurar, devido ao seu tamanho e possui uma ponta extralarga com 5 mm de diâmetro. A ponta é extra resistente e de longa duração, tendo a particularidade de ser bloqueada e não retrair a tinta.

É inofensiva e facilmente lavável das mãos ou tecidos. Até a sua proteção é "Maxi", possuindo uma tampa ventilada de segurança anti asfixia.

Valor de 4,35€.

3. Análise de Concorrência

No contexto hospitalar já existem batas e pijamas, assim como toucas e máscaras de proteção, mas são básicas mantendo-se nos tons verdes e azuis. Existem também umas outras peças mais alegres com alguns padrões, mas que não são manipuláveis.

Após uma análise do mercado, chegou-se à conclusão de que não existe algo para que as crianças se consigam expressar.

Marcas Concorrentes

a. *MEDtegrity*

Marca de roupa hospitalar, em que cada peça da sua linha de roupa de paciente foi escolhida para oferecer o máximo de conforto e facilidade de uso. A *MEDtegrity* entende que a segurança é a principal prioridade para suas necessidades de serviço de roupa.

Projetada com o conforto das crianças, inclui vestidos com fechos e calças de pijama, padrões coloridos e um código de cores por tamanho para economizar tempo do cuidado. Numa linha mais avançada, também disponibilizam malhas mais pesadas para uma sensação mais suave, fechos de plástico e cintura elástica oferecem segurança para crianças pequenas e oferecem estampas para crianças, numa malha tecida e macia.

b. Campanha *Panenka*

Figura 9 Campanha *Panenka*



Campanha espanhola solidária, promovida pela revista de futebol *Panenka*. Este movimento intitulado de “*Las batas más fuertes*”, está virado para o grande número de crianças internadas que lutam contra doenças graves e que necessitam sempre de um conforto extra e de uma força adicional.

“Vestir a camisola do nosso clube faz nos sentir mais fortes”. O que se propõe a fazer é transformar camisolas de clubes de futebol, dos maiores ídolos dos mais pequenos, em batas de hospital para que se sintam mais capazes de fazer frente a qualquer rival.

c. “*Graffiti Greetings Bold Beanie*”

Figura 10 Graffiti Greetings Bold Beanie



Este produto pertence à “*Bold Beanies*”, e funciona como “cartão de felicitação” servindo como um presente para oferecer a alguém que se encontra a passar por uma fase mais complicada, como uma doença oncológica.

Quando o cliente adquire este produto, ele vem em branco e acompanhado de um conjunto de marcadores de tecido, com o objetivo de serem personalizados com desenhos ou palavras que possam reconfortar quem o recebe. A tinta dos marcadores é lavável até ser passado a ferro quente.

Este produto é comercializado em vários tamanhos e inclui Homem, Mulher e Crianças.

4. Análise de FOFA

Após efetuar a estrutura do projeto, foi possível realizar a análise SWOT (FOFA).

Como pontos fracos, existe a fragilidade financeira dos Hospitais públicos, sendo, os privados, a ter uma maior capacidade de investimento, embora os Hospitais públicos tenham uma maior preocupação com os utentes pediátricos.

A inovação e a possibilidade de expressão que as crianças vão poder ter, são algumas das vantagens, assim como, a evolução a nível médico e a capacidade de combinação das diferentes peças.

A principal ameaça é definitivamente o orçamento, visto as doenças requerem cuidados e atenções mais específicas, sendo necessários certos cuidados que aumentam o valor do produto. E por fim como oportunidades, temos a parceria com um dos fornecedores, que colocam o produto no mercado, sendo o lucro repartido. Procuro dar melhores condições aos pacientes, tornando a sua “estadia” mais alegre e um pouco mais fácil de superar, permitindo às crianças se sentirem fora daquele ambiente.

5. Estudo-Caso

Figura 11 Isaura Pronto



A principal inspiração para o desenvolvimento deste projeto foi uma menina chamada Isaura Pronto, com doze anos de idade, que tem Fibrose Quística. Ela é uma menina muito inteligente, cheia de sonhos e ambições.

5.1. História

Ao primeiro mês de vida, a Isaura foi diagnosticada com Fibrose Quística, uma doença que faz com que os pulmões não funcionem como era suposto. Hoje tem doze anos e é uma criança superinteligente, que está sempre disposta a ajudar os outros.

Desde tenra idade, que é submetida a internamentos recorrentes no Hospital de Santa Maria, ao qual ela chama de segunda casa.

Os internamentos por norma são durante um período de tempo ainda considerável, mas ela diz que não se importa, pois nunca fica quieta. Durante este tempo a Isaura aproveita para escrever as suas histórias e poemas, faz as suas próprias ilustrações e cria na imaginação mundos mágicos onde todas as coisas estão em sintonia.

O seu sonho é ser médica pediatra de pneumologia e escritora. Este segundo sonho ela já o concretizou, pois já escreveu e ilustrou dois livros. Em ambos fala do seu sonho em ser médica e da relação de amizade que tem com os profissionais de saúde da instituição onde é internada.

Mesmo sabendo que existem muitas dificuldades devido às especificações da sua doença, a Isaura não desiste e em alguns dos seus internamentos até foi acompanhar

médicos e enfermeiros a visitar outros meninos doentes, proporcionando-lhes um dia animado e diferente. Através destas experiências, tem adquirido conhecimento junto de médicos e enfermeiros à cerca de outras doenças e da medicina em geral, como por exemplo a aprendizagem da manipulação de alguns materiais clínicos. Segundo os médicos Isaura é uma excelente aprendiz, mostrando-se sempre interessada em aprender mais, algo extraordinário para a sua idade.

Com nove anos escreveu “Os Sonhos da Maria Raposa”, que pertence à coleção “Conto da Maria Raposa”, que conta já com 10 livros na sua coleção, dos quais ela escreveu e ilustrou o décimo. Esta coleção tem nomes como Luís Peixoto, Rita Ferro, Luísa Ducla Soares e muito mais nas suas edições.

Aos oito anos de idade, escreveu “Mariana, a menina que queria ser médica & outros textos da Isaura, a menina que ousa sonhar”. Este livro possui um texto e vários poemas com temas especiais para ela, sendo realizado nas cores que sempre idealizou, roxo e lilás.

Outro dos grandes sonhos da Isaura era poder viajar, para sítios com paisagens naturais, com muito verde e vida. Visto que a sua doença já estava num estado avançado, a “Terra dos Sonhos” proporcionou-lhe uma viagem aos Açores, para ela poder realizar um dos seus sonhos.

Teve também oportunidade de em 2018 entrar num concurso organizado pela *Make a Wish*, onde foi uma das felizardas e foi premiada com uma ida à *Disneyland Paris*.

Embora Isaura mostre ser uma criança feliz e “normal” os seus dias são sempre um desafio, toma várias medicações por dia e faz vários tratamentos com máquinas em casa. Quando consegue estar mais de 3 meses em casa sem ter de visitar o hospital é normalmente acompanhada através de consultas em videochamada, para que não tenha que se deslocar até Lisboa. Toca clarinete no Conservatório de Música de Caldas da Rainha, um instrumento que se tornou uma parte de Isaura, principalmente porque é um instrumento utilizado como fisioterapia no fortalecimento dos seus pulmões e que lhe proporciona momentos de alegria.

Mesmo com todos os problemas com que tem sido confrontada, devido à sua doença, a Isaura não desiste dos seus sonhos e permite a si própria ser feliz e ser “criança”.

“Enquanto os meus sonhos não se realizam, aproveito para ser criança” Isaura Pronto (2016)

5.2. Doença

A Fibrose Quística é uma doença genética associada a problemas pulmonares e nutricionais. Esta consistiu numa disfunção das glândulas exócrinas que produzem

secreções anómalas, ou seja, um muco mais espesso. Tende a afetar os pulmões, aparelho digestivo e as glândulas sudoríparas.

O principal grupo de risco desta doença, é a população caucasiana, embora esteja a desenvolver-se noutras etnias. Esta doença afeta cerca de um em cada dois mil quinhentos recém-nascidos, tendo uma percentagem de incidência semelhante em ambos os sexos.

Em Portugal nascem todos os anos, cerca de trinta a quarenta crianças com esta patologia, e estima-se que existam no mundo, sessenta mil doentes. Sendo esta uma doença autossómica recessiva, ou seja, só se manifestar, se existirem dois genes recessivos, é difícil saber quantas pessoas possuem o gene. No entanto, os especialistas estimam que sete milhões de pessoas sejam portadoras da anomalia genética da Fibrose Quística.

A doença, tende a aparecer nos primeiros anos de vida, e pode ter diversos graus de intensidade. Como é uma doença que afeta todos os sistemas do corpo, as pessoas podem apresentar sintomas como tosse persistentes com muco espesso (expectoração), infeções respiratórias frequentes, falta de ar, sinusite, perturbações intestinais, como obstruções frequentes, também apresenta perda de peso, pele e suor mais salgado do que o habitual e problemas de fertilidade.

Embora não tenha cura, nos últimos vinte anos, a qualidade de vida dos utentes tem vindo a aumentar. Os tratamentos são dirigidos às manifestações clínicas de cada pessoa, tendo em conta a sua idade e o grau de evolução da patologia. Por norma são através de antibióticos e de broncodilatadores. Numa fase mais avançada, pode ter de se recorrer ao transplante pulmonar.

5.2.1. Associação Nacional de Fibrose Quística

A associação de Fibrose Nacional de Fibrose Quística é uma Associação Particular de Solidariedade Social (IPSS). Esta apoia não só as crianças, mas também as suas famílias, quando existe a necessidade de se deslocarem a Lisboa e necessitem de alojamento durante o período de internamento das crianças, no Hospital de Santa Maria ou no Hospital de D. Estefânia.

Foi criada para promover a divulgação da doença a nível nacional, obter e tornar efetivos todos os meios de ação que visem facilitar os diagnósticos, terapias, reabilitação ou mesmo a integração do doente e os seus familiares, e angariar fundos junto de Entidades Oficiais e Privadas com a finalidade de tornar os seus objetivos realizáveis.

A associação pretende oferecer a todas as pessoas que sofram de Fibrose Quística, a oportunidade de viverem vidas produtivas e com qualidade, apoiando as suas famílias nas dificuldades causadas pela doença.

5.2.2. Centro Especializado em Fibrose Quística do Hospital de Santa Maria

Figura 12 Hospital de Santa Maria



O Hospital de Santa Maria, em Lisboa, integra o maior Centro Especializado no tratamento de doente de Fibrose Quística do País. Este obedece a todos os requisitos exigidos pela *European Cystic Fibrosis Society*, entre eles encontramos a necessidade de ter um seguimento permanente a mais de cinquenta doentes, sendo um destes o caso da Isaura, integrar programas de transição de Pediatria para o Centro de Adultos e programas de ensino a doentes e familiares, possuir uma equipa multidisciplinar integrando Pediatras, Pneumologistas, Enfermeiros especializados, Cinesiterapeutas, Dietistas, Psicólogo e Assistentes Sociais, entre outros.

O Centro inclui, dois pólos que são o Centro Pediátrico no Serviço de Pediatria individualizado e o Centro de Adultos no Serviço de Pneumologia I. Este dispõe de um espaço de consulta individualizado, obedecendo a uma política de afastamento, com separação dos doentes de acordo com os seus microrganismos colonizantes, e ainda dois quartos individuais de isolamento para internamento, também cumprindo as exigências impostas internacionalmente.

São seguidos mais de cem doentes no Centro Especializado em Fibrose Quística do Hospital de Santa Maria. Dos doentes acompanhados no Centro de Adultos desde 2003 alguns já faleceram e poucos foram submetidos a transplante bipulmonar com sucesso. Os doentes seguidos no Centro de Adultos são todos os que eram seguidos no Serviço de Pediatria do Hospital de Santa Maria e que atingem os 18 anos, mantendo-se assim o seu seguimento no mesmo Centro e ainda, doentes adultos referenciados de várias unidades de saúde do centro e sul do país.

Este centro está também referenciado na rede da *European Cystic Fibrosis Society*, como o centro português ao qual os doentes estrangeiros em férias ou residentes em Portugal se deverão dirigir em caso de necessidade.

5.3. Entrevista

No passado dia 20/05/2020, foi realizado uma entrevista informal à Isaura.

Joana – “Quanto tempo passas internada nos hospitais?”

Isaura – “Durante 1 ano passo alguns meses internada”

Joana – “Que emoções sentes quando estás internada?”

Isaura – “Quando estou internada, fico triste por estar afastada de tudo o que gosto, mas sei que é preciso para melhorar”

Joana – “O que gostas de fazer lá?”

Isaura – “Gosto de ler, ouvir música, falar com amigas, estudar, jogos de tabuleiro, desenhar, escrever”

Joana – “Achas que “brincar” é importante nessas situações?”

Isaura – “Sim, brincar é importante até para passar mais o tempo”

Joana – “O que costumavas vestir quando lá estás?”

Isaura – “*T-shirts* ou túnicas com *leggings*, ou camisola se for inverno. Nada muito quente. Não gosto de pijamas.”

Joana – “O que gostavas de vestir? Que características gostavas que tivesse, por exemplo, ser um pijama com camisola e *t-shirt*, ou uma túnica, se gostavas que as peças desse para combinar, algo deste género.”

Isaura – “Gosto de peças leves porque o ambiente hospitalar já é quente e transpiro muito.”

Joana – “Gostavas de ter uma “bata” com padrões para pintar, que combinassem com a máscara e com a touca para a cabeça? – uma das partes seria padrão, outra em parte seria em branco para os desenhos livres.”

Isaura – “Gosto de padrões só numa peça, tema Disney. Acho engraçado a bata para pintar, ficava personalizada, com as cores que gosto, lilás, roxo. Não uso muito toca só para cirurgias, mas gosto de ver as enfermeiras com bata e toca a condizer. E sim ter máscaras personalizadas também é interessante.”

Joana – “Gostavas de ter padrões à escolha?”

Isaura – “Sim.”

Joana – “Que tipo de desenhos gostavas de ver? Ou que tipo de coisas gostavas que tivessem representados, os motivos para pintar.”

Isaura – “Se for para crianças um pouco mais novas ficava engraçado um estampado para colorir na perna na parte de cima e na parte da frente.”

Joana – “Em que local achas mais aconselhado colocar o estampado? Se fica melhor na zona das mangas e peito, se é mais na zona das pernas, dá uma sugestão.”

Isaura – “No peito ou nos braços no peito ou dum lado ou então grande no meio.”

Joana – “Que cores gostavas que a peça fosse? Algo que queiras acrescentar, que aches importantes eu saber, ou ideias que tenhas.”

Isaura – “As peças podem ser brancas, mas se for com algum detalhe no padrão sem ser para colorir as cores roxo lilás, também gosto dos tons azuis.”

Observações:

Ao longo da entrevista foram abordados temas de forma sucinta, principalmente devido ao pouco tempo que ela podia disponibilizar. Deste modo, as perguntas colocadas, foram desenvolvidas de forma a perceber um pouco a sua realidade durante os internamentos, o que ela sente, o que faz para se entreter e quais as suas preferências e necessidades a nível de características das peças.

5.4. Livros da Isaura

Figura 13 Livros da Isaura



Como referido anteriormente, a Isaura, aos doze anos de idade, já tem dois livros da sua autoria, um deles escrito e ilustrado pela mesma. Ambos falam dos seus sonhos, e da sua vontade em seguir medicina, para poder ajudar as crianças com a mesma patologia que ela.

A contribuição da Isaura para o desenvolvimento dos padrões da coleção de estampados, veio das ilustrações que a mesma fez dos seus poemas.

6. Desenvolvimento de Produto

6.1. Conceito

Figura 14 Mini painel de conceito



O projeto consiste numa criação de uma coleção de estampados para peças de vestuário e acessórios personalizáveis. Este é concebido para um público-alvo específico, mais precisamente, as crianças com doenças crónicas, com idades compreendidas entre os quatro e os dez anos. O objetivo destas peças é conseguir alcançar e ajudar as crianças em diversas áreas da saúde: a nível terapêutico, criativo e funcional, unindo todos estes pontos num *kit*, composto por um pijama, uma máscara de proteção, um lenço para a cabeça e marcadores.

As crianças que sofrem deste tipo de patologias, por norma, passam longos períodos de tempo internadas, vivenciando situações que não eram supostos nesta altura das suas vidas. Assim sendo, a criação deste projeto pretende fazer com que esta realidade seja um pouco suavizada, transportando a criança para outro universo, através da Arteterapia. Posto isto, os utentes recebem as peças de vestuário, que por outras palavras, são a sua tela, sendo-lhes proposto que pintem os padrões expostos, ou que fizessem um desenho livre nas mesmas, personalizando-as à sua maneira, tornando as peças, as suas obras de artes, sendo únicas.

As peças permitem à criança ser livre e explorar em qualquer altura do dia, e em qualquer lugar, permitindo-lhe abstrair-se do ambiente hospitalar, no qual está inserida.

Este produto, como referido, pretende também ajudar os profissionais de saúde. Dito isto, os desenhos ou pinturas das crianças, permitem aos psicólogos dos hospitais perceberem, através do tipo de traços e cores, o que estas estão a sentir emocionalmente, sem estas necessitarem de falar.

Para melhor compreender o mundo destas crianças e as suas necessidades, foi feito um caso de estudo, com uma menina chamada Isaura, que sofre de fibrose quística. Através da sua história e das suas condições foram desenvolvidos as peças de

vestuários e os acessórios, ainda com a sua ajuda foram desenvolvidos os padrões a serem aplicados.

Para preservar a durabilidade do produto, os marcadores utilizados são laváveis, permitindo o seu uso das peças durante várias vezes. Assim sendo, após a pintura, a base pode ser lavada, voltando à sua versão original. Este produto é criado num tecido fino de algodão, que é respirável, evitando alergias e irritações da pele, e protegendo de outras ações externas.

6.2. Mercado e Público-Alvo

Figura 15 Painel de público-alvo



Este projeto, tem como base a criação de um produto para um consumidor específico, nomeadamente as crianças com doenças oncológicas, que são submetidas a internamentos com alguma frequência.

O principal mercado deste projeto são os pais ou familiares das crianças, que se encontram a ultrapassar esta fase menos boa da sua vida. Estas são pessoas que para além de darem apoio emocional, também promovem a aprendizagem de novos conhecimentos e a exploração da criatividade dos seus filhos. Embora o principal mercado sejam os pais, o produto é direcionado para as crianças, fazendo delas o público-alvo.

Após a pesquisa sobre as Teorias da Psicologia, concluiu-se que é um projeto é dirigido a crianças entre os quatro e os dez anos de idade, com o objetivo de lhes proporcionar conforto, bem-estar e integração.

6.3. Características do produto

Devido às particularidades do público-alvo, este projeto requer uma atenção mais cuidada, necessitando de uma maior cautela na escolha de materiais.

Para o pijama, máscara e lenço da cabeça é necessário um tecido respirável e confortável. É também imprescindível ter um cuidado com as costuras e com tamanho das etiquetas, para não incomodar nem causar irritações na pele.

Em relação às peças de vestuário, a máscara de proteção é do modelo que molda à cara, prendendo com elásticos na zona das orelhas, e caso esta opção magoe nas mesmas, existe a possibilidade de coser um botão de cada lado do lenço, possibilitando a colocação dos elásticos, evitando o roçar o contacto com a pele. Esta desenhada em tamanhos diferentes, de acordo com os intervalos de idades entre os quatro e os doze anos.

O lenço da cabeça possui fecho de atar na zona da nuca, sendo apertado através de um laço. Por último o pijama é constituído por um conjunto de *t-shirt* e calções. Foram selecionadas duas peças, pois as crianças ficam com uma maior liberdade de movimento, e quando uma peça se suja, apenas é necessária a troca de uma parte, sem necessitar de trocar o conjunto todo. A parte de cima é simples, de manga curta, possuindo uma gola mais aberta e um pouco em bico, permitindo a passagem da cabeça com facilidade. Os calções são de igual forma simples, possuindo apenas um cordão na cintura, permitindo o ajuste ao corpo.

O saco onde é transportado o *kit*, é uma *Tote Bag*, com um bolso na parte exterior, permitindo o transporte dos marcadores, evitando o seu contacto com o resto das peças. Este saco é em pano cru, não aumentando muito o valor do orçamento. Neste é também estampado o poema correspondente ao tema do padrão das peças, fazendo assim o conjunto.

Os marcadores selecionados são à base de água, sendo laváveis tanto da pele como do corpo, sendo esta a vantagem devido à sensibilidade da pele, permitindo uma fácil remoção, caso toque na mesma. Estes possuem também uma tampa de anti sufoco, para proteção dos mais pequenos.

Os estampados a serem colocados nas peças, são estudados com antecedência, evitando zonas de dobras ou áreas de maior suor.

Todos os produtos foram desenvolvidos de acordo com os gostos, necessidades e preferências da Isaura, como é caso do tecido mais leve devido aos seus suores e calores, das máscaras que moldam à cara e do próprio lenço, com o seu modo de atar.

6.3.1. Principais características do tecido de algodão

- Fácil manuseio, toque suave e confortável;
- Secagem rápida;
- Hidrofílico, o que significa que o algodão tem uma excelente capacidade de absorção. Roupas feitas de algodão absorvem suor, mantendo, assim, um maior conforto;
- Pode ser misturado com outras fibras e ganhar outras características;
- Boa resistência ao uso e lavagens;
- Pode ser misturado com qualquer outro tipo de fibra;

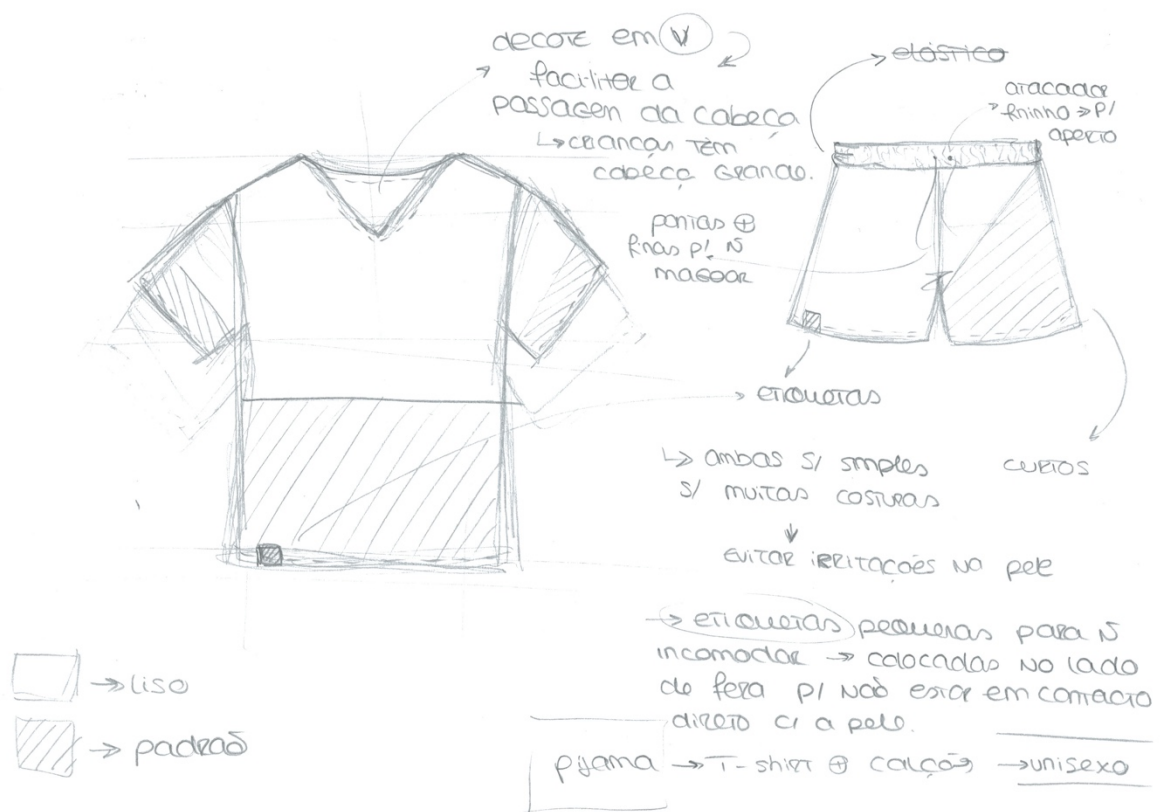
- Hipoalergênicos, o que significa que tem uma baixa tendência para provocar reações alérgicas.

6.4. Processo Criativo

6.4.1. Esboço da Peças

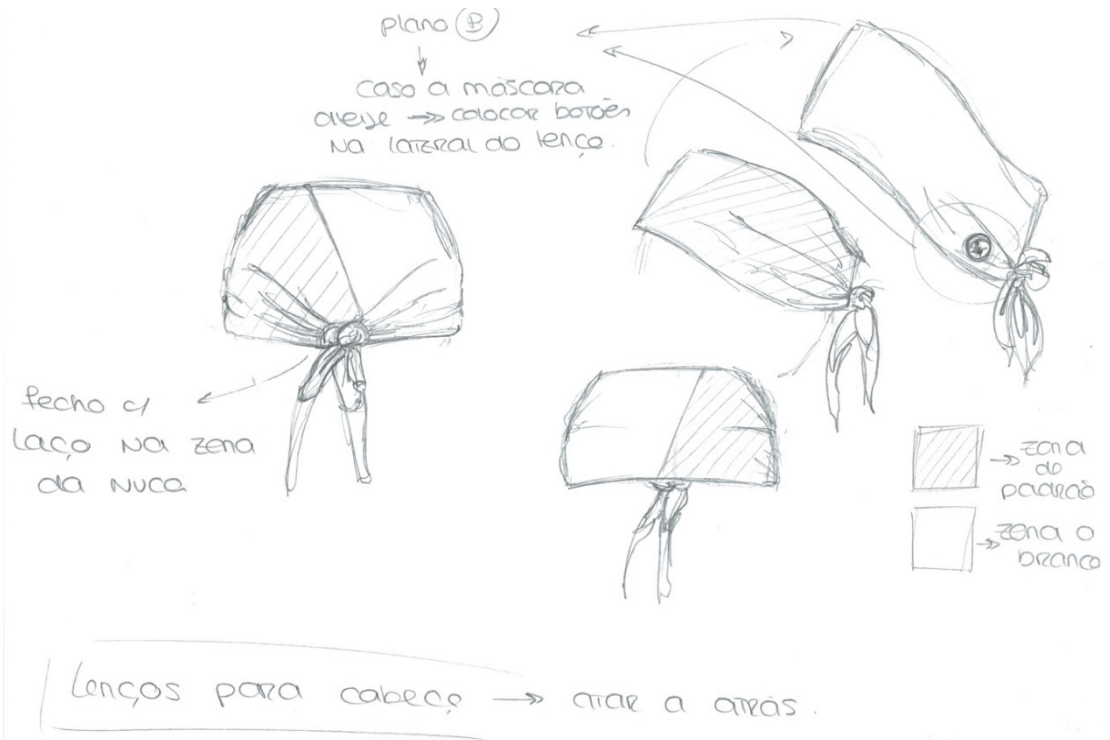
6.4.1.1. Pijama

Figura 16 Esboço do pijama



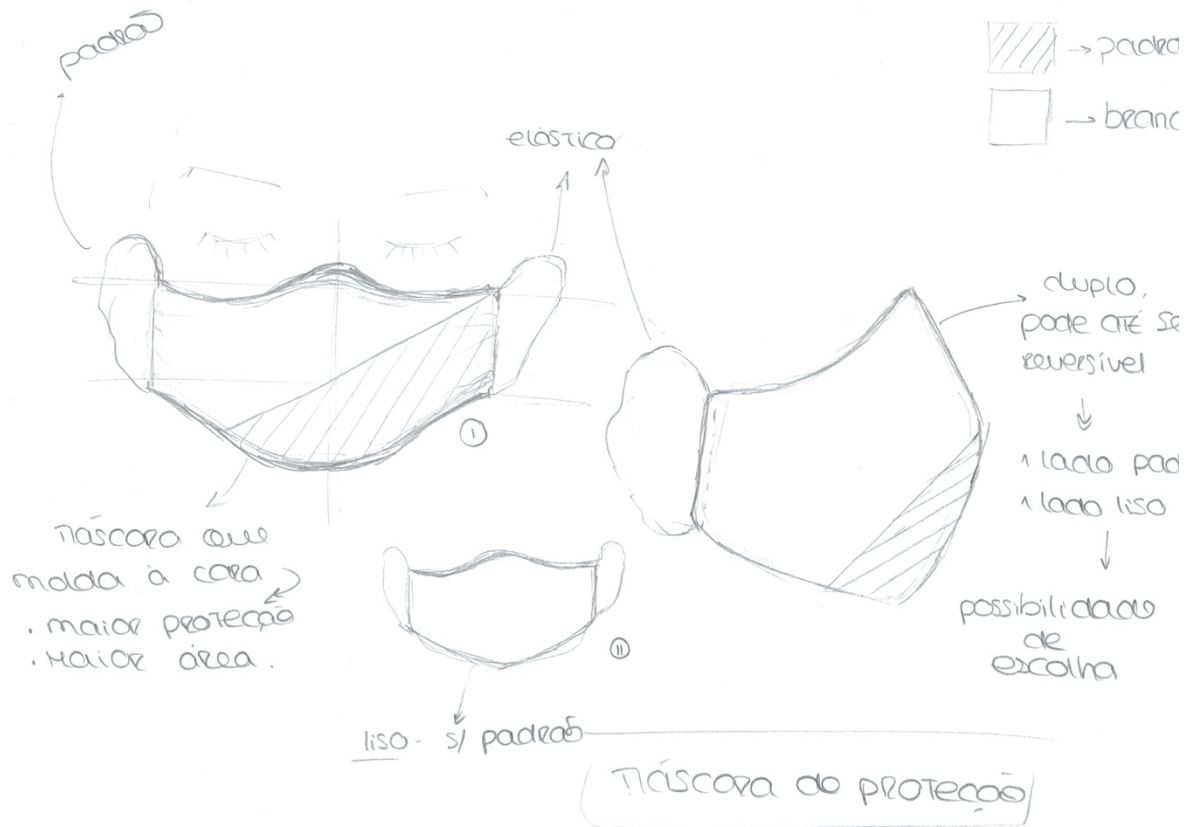
6.4.1.2. Lenço

Figura 17 Esboço do lenço



6.4.1.3. Máscara

Figura 18 Esboço da máscara



6.4.2. Esboço dos padrões

Figura 19 Isaura a pintar



Todos os padrões foram adaptados de desenhos feitos pela Isaura, e possuem um título que corresponde a um poema. Assim sendo, cada conjunto de peças com o mesmo estampado possui um nome específico.

Os padrões são simples para manter o desenho mais fiel possível às interpretações da Isaura.

Figura 20 Poema "As Flores", escrito pela Isaura

As Flores

As flores são belas,
Parecem algodão
E quando tratamos delas,
Quase cheiram a pão.

A flor Florzinha,
Ela é tão bonitinha
E é muito bem cheirosa,
Até parece uma rosa

As flores as flores
São tão lindas
E tão bonitas
Que até são às cores

Figura 21 Ilustração do poema "As Flores",
feita pela Isaura



Figura 22 Adaptação da ilustração "As Flores"



Figura 23 Poema "As Borboletas",
escrito pela Isaura

As borboletas
são belas
e com tantas lendas
sei mais sobre elas.

As borboletas
fazem magia
voam como cometas
e trazem alegria.

As borboletas
são fascinantes
e com as suas asas
fazem de nós viajantes.

As borboletas
são alegres
e com as asas coloridas
tornam-se mais célebres.

16/01/2017

Figura 24 Ilustração "As Borboletas",
feita pela Isaura

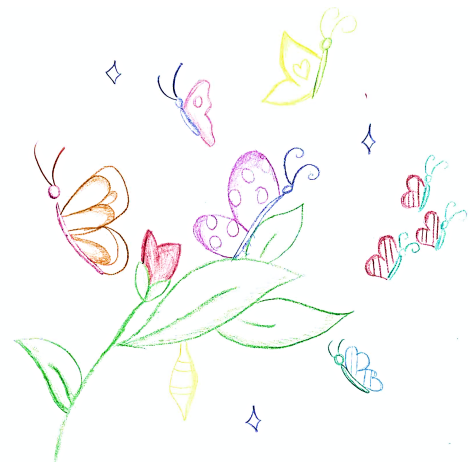


Figura 25 Adaptação da ilustração "As
Borboletas"



Figura 28 Poema "As Palavras", escrito pela Isaura

As palavras

As palavras riem
As palavras choram
Tal como dizem
Elas brilham.....

As palavras são bonitas
Tao bem vestidas e
Com os seus pais
Parecem um cais!

As palavras gostam de ler,
Tal como gostam de correr
E como se empenham tão bem,
Também lhes faz bem

Figura 27 Ilustração "As palavras", feita pela Isaura

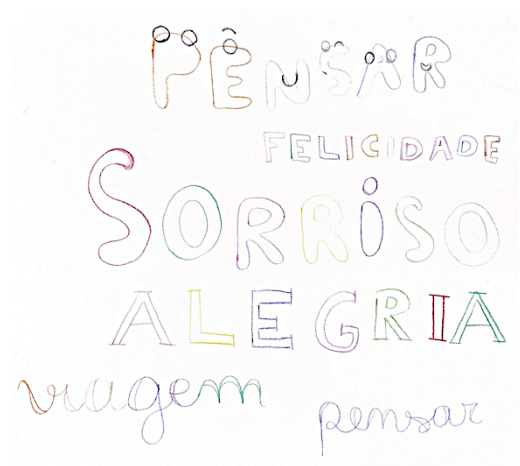


Figura 26 Adaptação da ilustração "As Palavras"

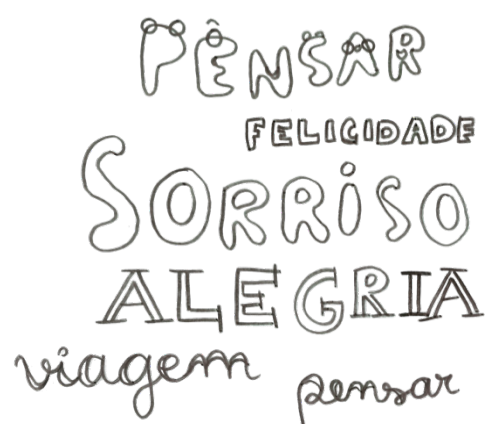


Figura 31 Poema "Os Açores", escrito pela Isaura

Os Açores

Os Açores
belos são
e com a lagoa das sete cidades
encantam o meu coração.

Os Açores
as paisagens
e natural todo as cores
formam lindas imagens.

Os Açores
fazem florir
as mais lindas flores
que me deixam a sorrir.

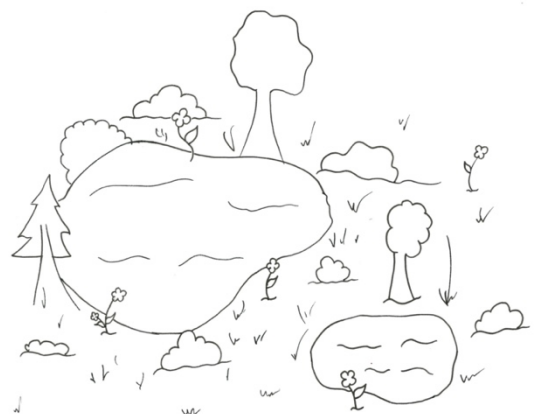
Os Açores
vão encantar
todos os Amores
que lançam magia pelo ar.

16/01/2017

Figura 30 Ilustração "Os Açores", feita pela Isaura



Figura 29 Adaptação da ilustração "Os Açores"



6.4.3. Embalagem

6.4.3.1. Ideia

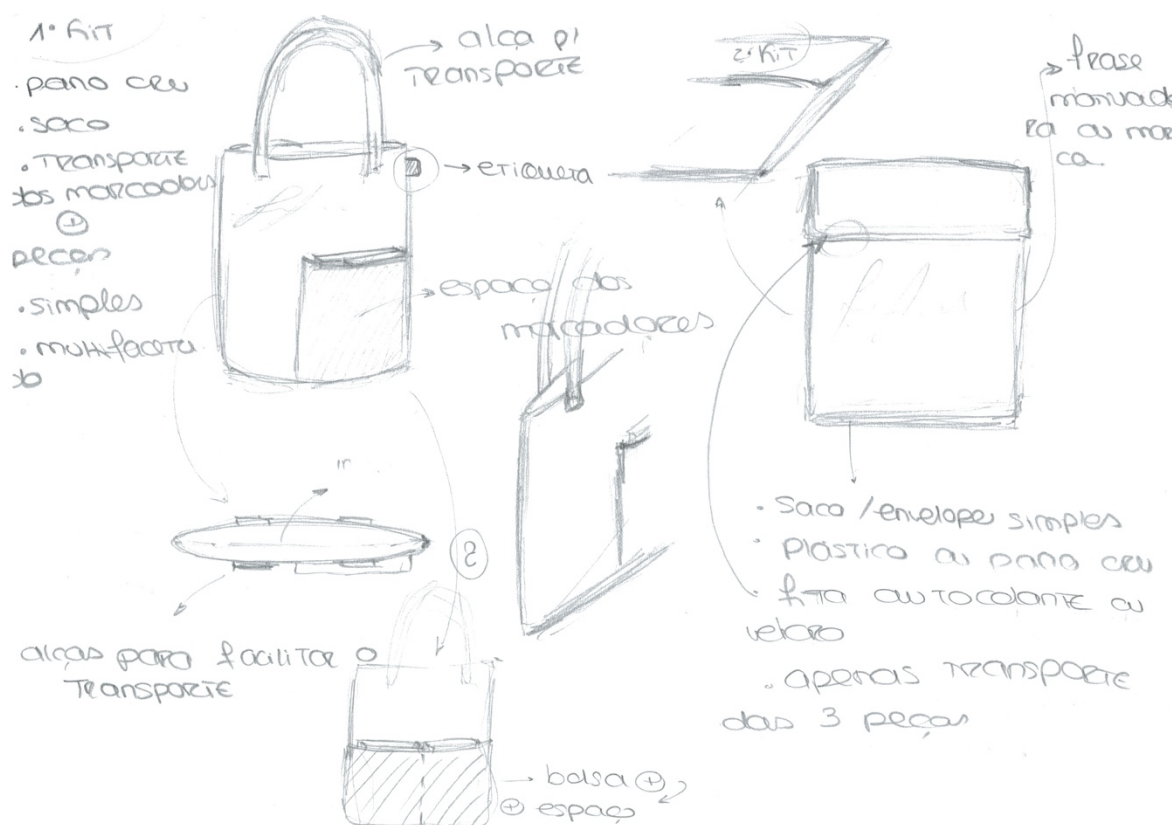
A embalagem consiste na criação de uma mala que permita o transporte do *kit*, sendo este composto pelo material riscador, o pijama, a máscara de proteção e o lenço.

A partir da vontade de criar algo que fosse funcional, surgiu a ideia de criar uma *Tote Bag* unissexo. O objetivo é que a criança a possa utilizar com outras finalidades, tendo um ciclo de vida mais duradouro.

A embalagem tem o objetivo de ser uma espécie de presente cada vez que é adquirido.

6.4.3.2. Esboço da Embalagem

Figura 32 Esboço da embalagem



6.5. Materiais e Tecnologias

6.5.1. Substrato Têxtil

Para a confecção deste produto foi selecionado percal, um tecido branco com 100% algodão. Este é leve e agradável à pele, possuindo um toque liso e fino.

Tecido selecionado de acordo com as necessidades e condições da Isaura.

6.5.2. Material Riscador

Foram selecionados os marcadores da Giotto Turbo Maxi (12 un) – Figura 8, pois são fáceis de segurar, devido ao seu tamanho.

7. Produto Final

O produto final é todo realizado em torno das necessidades e características da Isaura, assim como nos seus gostos e preferências.

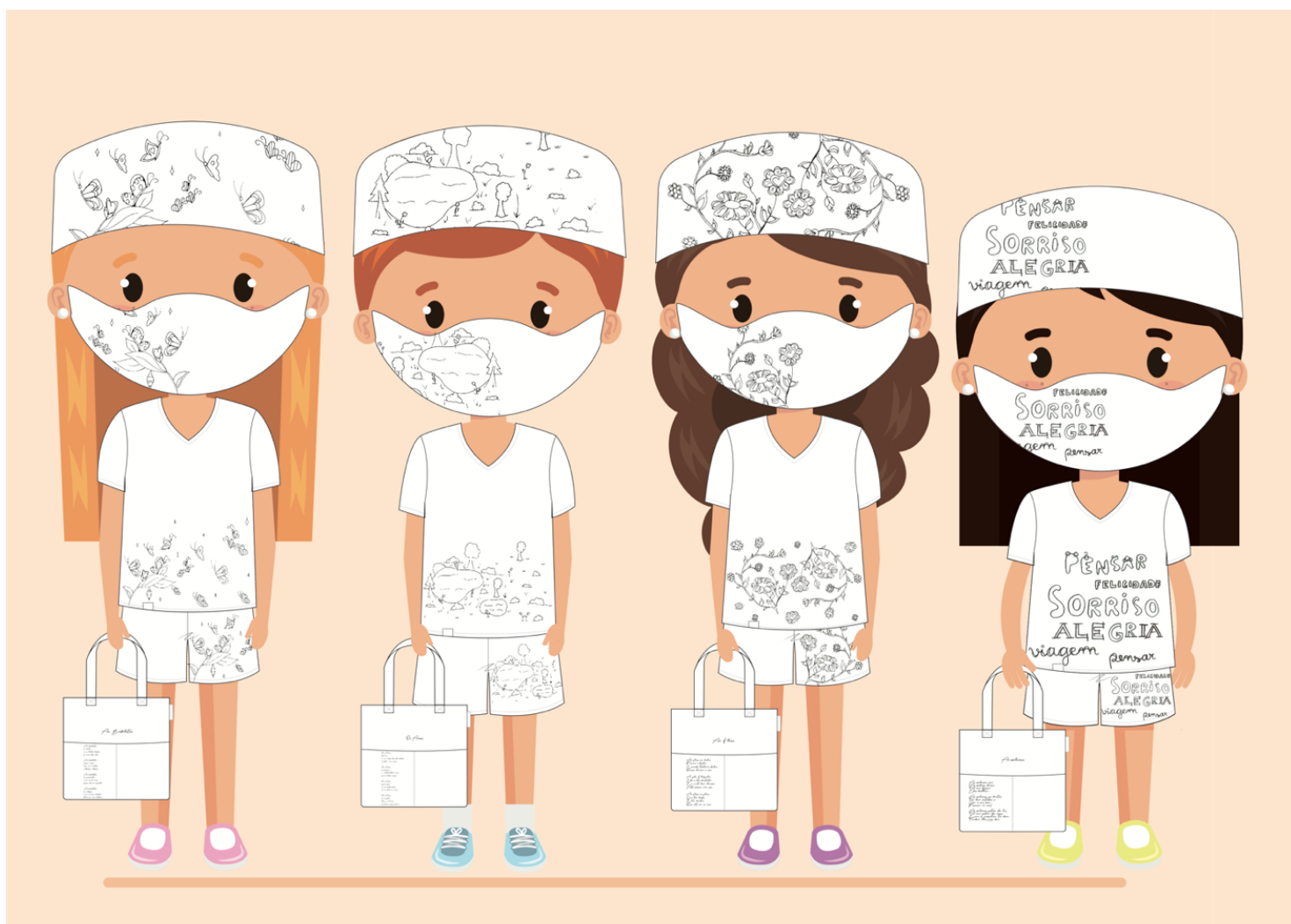
Este é composto por um *Kit*, que engloba o pijama, a máscara de proteção, o lenço e um conjunto de marcadores laváveis.

O tecido foi selecionado na cor branca para poder cumprir o objetivo de funcionar como uma tela branca, permitindo a sua total exploração.

Deste modo, a proposta apresentada permite que as crianças desenvolvam as suas aprendizagens e o seu lado criativo.

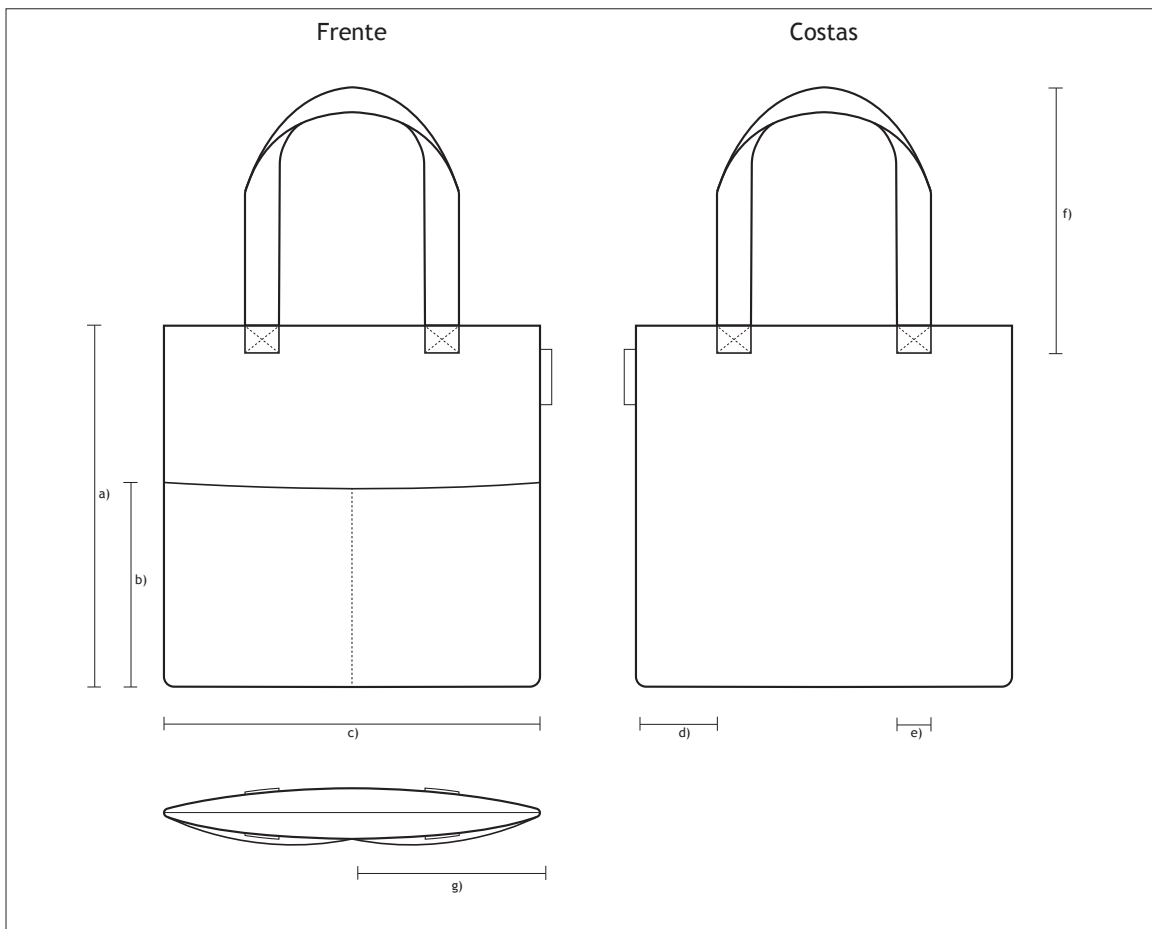
7.1. Ilustração

Figura 33 *Range Plan* da Coleção



7.2. Fichas técnicas

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Mala	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Tamanho: Único	
Nº de Página: 1/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	



Descrição da Peça

Totte bag rectangular com cantos arredondados, possui duas alças longas, que permite pendurar ao ombro ou levar na mão. É confeccionada em pano cru, 100% algodão, e não leva fechos. Possui um bolso duplo na frente, dividido apenas por uma costura a meio. O seu principal objetivo é o transporte do *kit*.

Medidas	a) Altura	42 cm	e) Largura da Alça	3 cm
	b) Altura do Bolso	27cm	f) Altura da Alça	33 cm
	c) Largura	35 cm	g) Metade da Largura do Bolso	17,5 cm
	d) Largura até à Alça	8 cm		

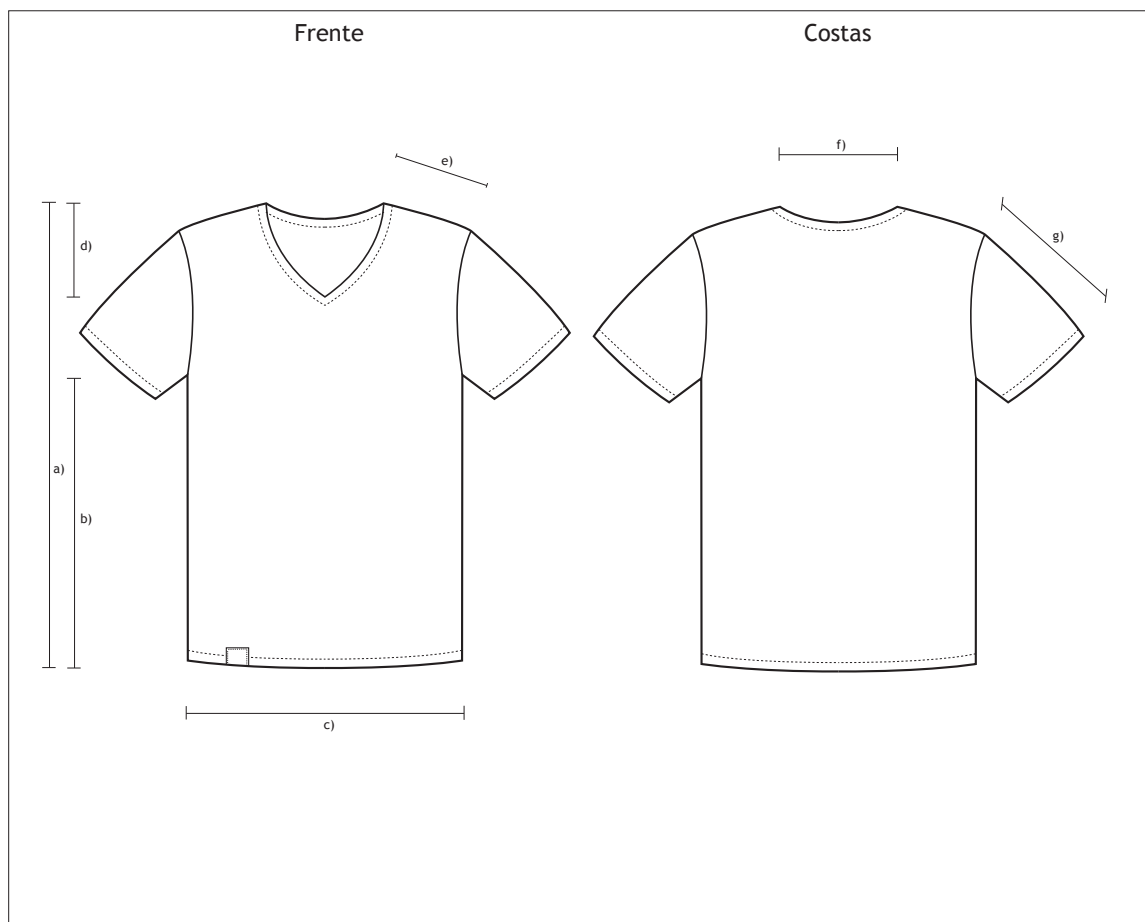
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Mala	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Tamanho: Único	
Nº de Página: 2/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	

Tecidos						
Matéria-Prima	Composição	Largura	Preço (€/m)	Fornecedor	Consumo (m)	Gasto
Sacos de Pano Cru	100% algodão	38x42 cm	0,70 € (un)	Net Cópia	1 (un)	0,70 €
Pano Cru	100% algodão	1,40 cm	2,50 €	Planeta dos Tecidos	0,28 m	0,70€

Aviamentos						
Matéria-Prima	Composição	Quantidade (un)	Preço (€)	Fornecedor	Consumo	Gasto
Linha de coser	100% algodão	100 m	2, 80 € (un)	Retrosaria Rosa	4 m	0,11 €

Etiquetas	
Esquema/ dimensão da etiqueta	Localização do modelo
<p>Etiqueta da marca</p> <p>Etiqueta de composição</p>	<p>Etiqueta colocada a 2 cm do topo do saco. Colocado do lado esquerdo.</p>

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: <i>T-shirt</i>	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 1/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	



Descrição da Peça

T-shirt simples, de manga curta, e o com gola em bico, para permitir uma melhor passagem da cabeça. É confeccionada em tecido 100% algodão, sendo leve e fresco.

Medidas 12 anos	a) Altura	35 cm	e) Largura do Ombro	11,5 cm
	b) Altura até à Cava	20 cm	f) Largura do Decote	12 cm
	c) Largura	36 cm	g) Comprimento da Manga	15 cm
	d) Altura do Decote	10 cm		

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: <i>T-shirt</i>	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças		Gama de Tamanhos: 4-12 anos
Nº de Página: 2/2	Data de Criação: 1/06/2020		Género: Unisexo

Tecidos						
Matéria-Prima	Composição	Largura	Preço (€/m)	Fornecedor	Consumo (m)	Gasto
Percal	100% algodão	1,50 cm	9,00 € / m	Planeta dos Tecidos	0,40 m	3,60 €

Aviamentos						
Matéria-Prima	Composição	Quantidade (un)	Preço (€)	Fornecedor	Consumo	Gasto
Linha de coser	100% algodão	100 m	2, 80 € (un)	Retrosaria Rosa	8 m	0,22 €

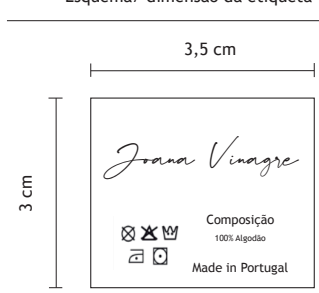
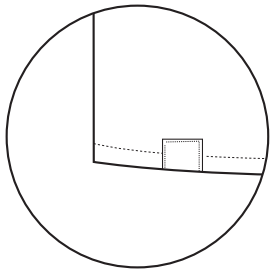
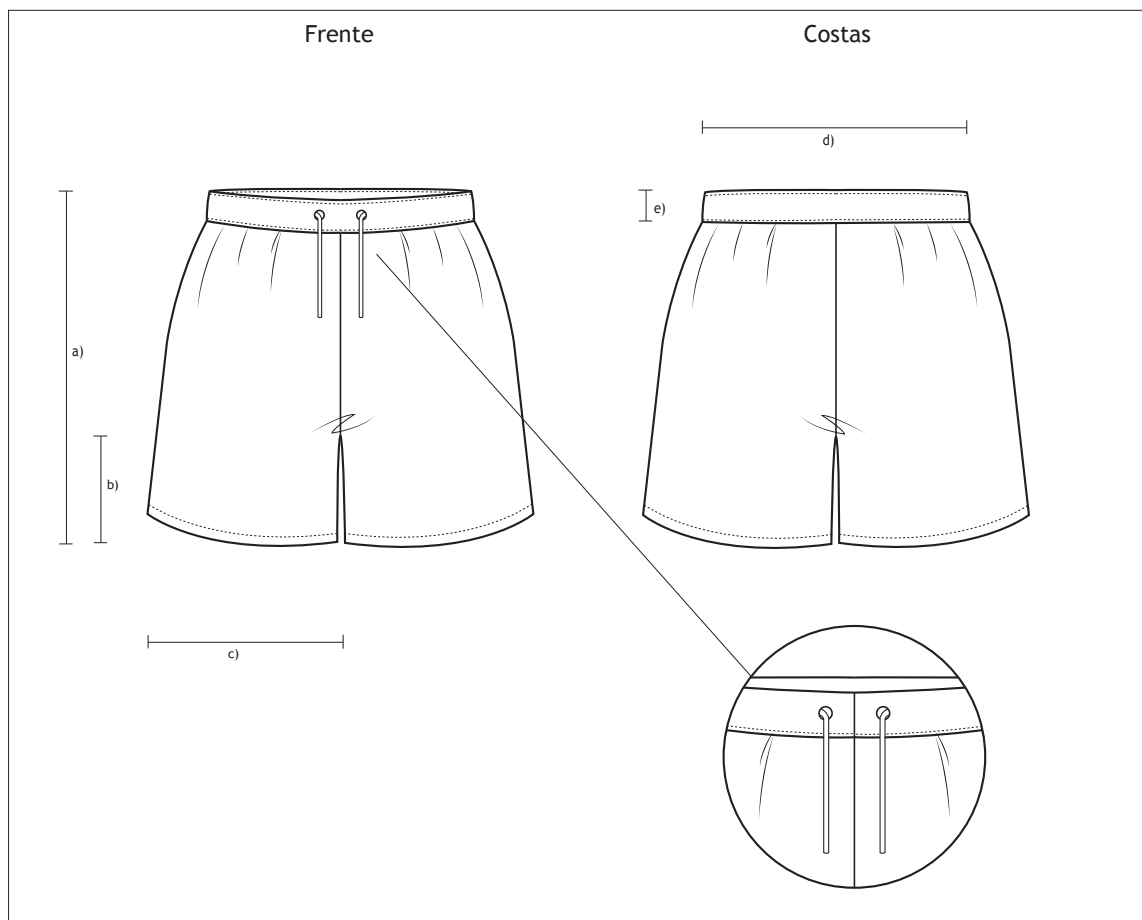
Etiquetas	
Esquema/ dimensão da etiqueta	Localização do modelo
<p>Etiqueta da marca</p> <p>Etiqueta de composição</p> 	 <p>Etiqueta colocada a 6 cm da lateral do lado direito. Colocado na zona da bainha. Colocada estrategicamente para ficar sobre os calções e não tocar diretamente na pele.</p>

Figura 34 Ficha Técnica dos Calções

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Calções	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 1/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	



Descrição da Peça

Calções simples, com aperto na cintura, através de um cordão, permitindo o seu ajuste. É confeccionada em tecido 100% algodão, sendo leve e fresco.

Medidas 12 anos	a) Altura	33,2 cm	f) Largura do Cós	62 cm
	b) Altura da perna até ao Gancho	10 cm	e) Altura do Cós	3 cm
	c) Largura da Perna	29 cm		

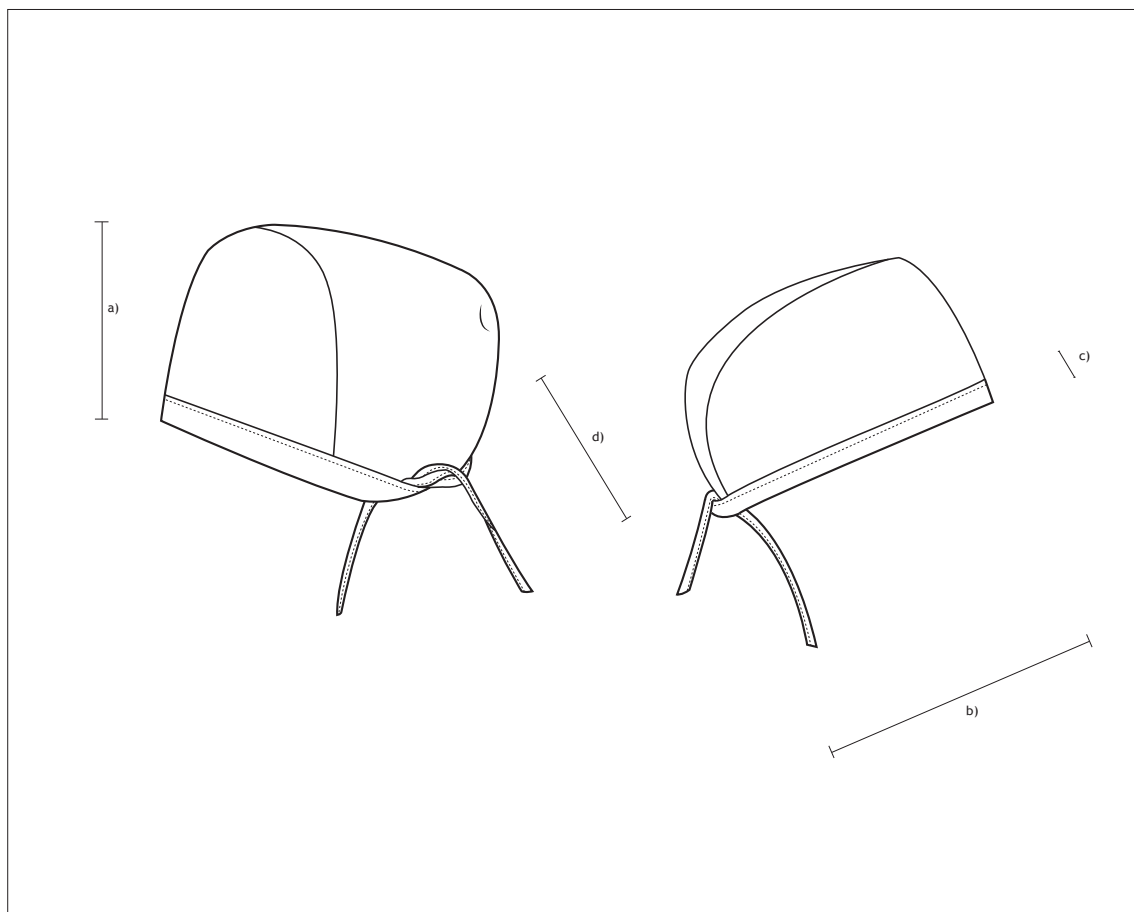
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Calções	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 2/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	

Tecidos						
Matéria-Prima	Composição	Largura	Preço (€/m)	Fornecedor	Consumo (m)	Gasto
Perkal	100% algodão	1,50 cm	9,00 € /m	Planeta dos Tecidos	0,40 m	3,60 €

Aviamentos						
Matéria-Prima	Composição	Quantidade (un)	Preço (€)	Fornecedor	Consumo	Gasto
Linha de coser	100% algodão	100 m	2, 80 € (un)	Retrosaria Rosa	11 m	0,31€
Cordão	100% algodão	2 (un)	1,99 € (m)	Retrosaria Rosa	1	1,99 €

Etiquetas						
<p>Não possui etiqueta, pois pode causar irritação na pele.</p>						

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Lenço	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 1/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	



Descrição da Peça

Lenço para a cabeça simples, com fecho de atar na zona da nuca, sendo apertado através de um laço. É confeccionada em tecido 100% algodão, sendo leve e fresco.

Medidas	a) Altura	10 cm	c) Largura da tira	3 cm
	b) Largura	26,8 cm	d) Comprimento da Tiras	8 cm
12 anos				

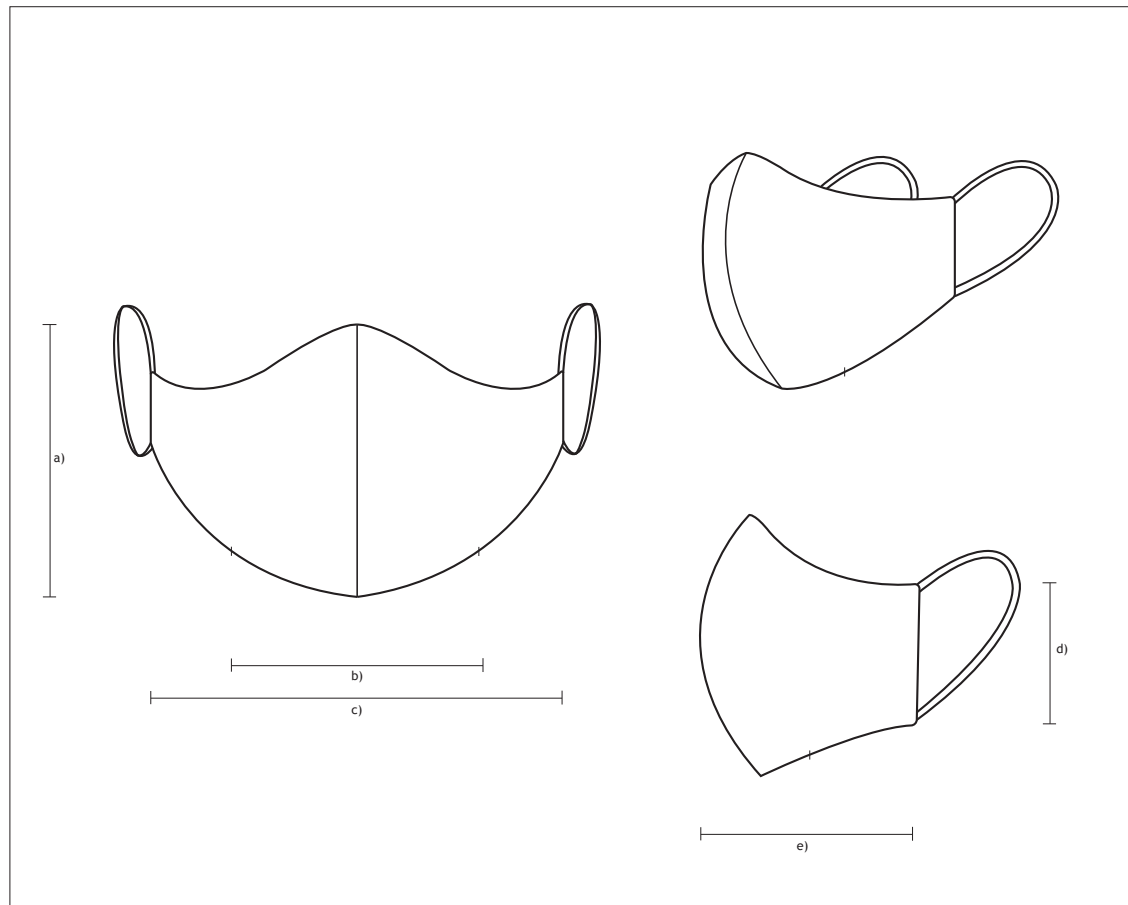
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Lenço	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 2/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	

Tecidos						
Matéria-Prima	Composição	Largura	Preço (€/m)	Fornecedor	Consumo (m)	Gasto
Percal	100% algodão	1,50 cm	9,00 € /m	Planeta dos Tecidos	0,13 cm	1,96 €

Aviamentos						
Matéria-Prima	Composição	Quantidade (un)	Preço (€)	Fornecedor	Consumo	Gasto
Linha de coser	100% algodão	100 m	2, 80 € (un)	Retrosaria Rosa	8	0,22 €

Etiquetas
<p>Não possui etiqueta, pois a cabeça é uma zona sensível, e pode causar irritação na pele.</p>

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Máscara	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 1/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	



Descrição da Peça

Máscara de Proteção dupla, com elástico para prender nas orelhas. Possui abertura para colocação de um filtro.
É confeccionada em tecido 100% algodão, sendo leve e fresco.

Medidas	a) Altura	13 cm	c) Largura da lateral	10,5 cm
	b) Largura da entrada do filtro	7 cm	d) Altura da Lateral	6,5 cm
	b) Largura	21 cm		
12 anos				

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Tipo de Peça: Máscara	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Gama de Tamanhos: 4-12 anos	
Nº de Página: 2/2	Data de Criação: 1/06/2020	Género: Unisexo	

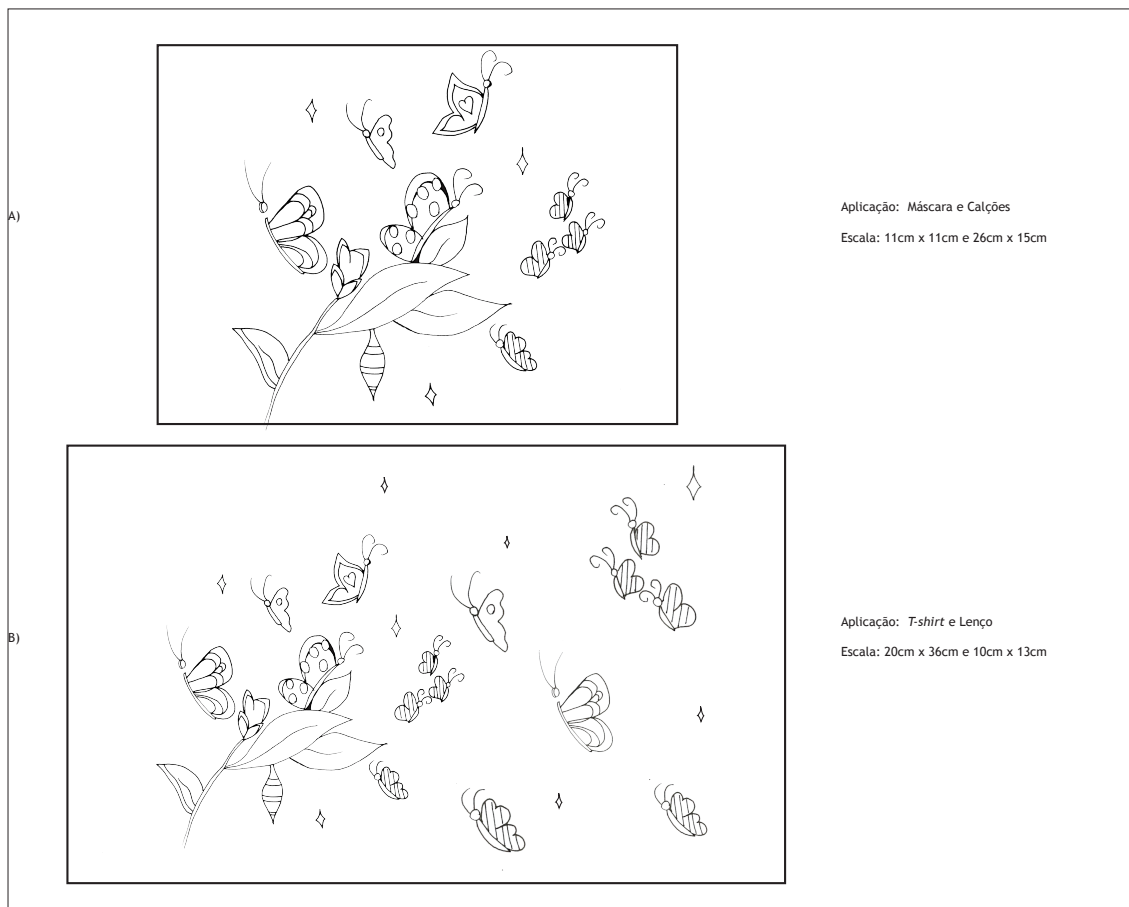
Tecidos						
Matéria-Prima	Composição	Largura	Preço (€)/m	Fornecedor	Consumo (m)	Gasto
Percal	100% algodão	1,50 cm	9,00 € /m	Planeta dos Tecidos	0,15 m	1,35€

Aviamentos						
Matéria-Prima	Composição	Quantidade (un)	Preço (€)	Fornecedor	Consumo	Gasto
Linha de coser	100% algodão	100 m	2, 80 € (un)	Retrosaria Rosa	6 m	0,18 €
Elástico	64% Poliéster 34% Elastómeros 2% Viscose	1 m	0,99 € (m)	Retrosaria Rosa	0,28 m	0,28 €

Etiquetas
<p>Não possui etiqueta, pois a cara é uma zona sensível, e pode causar irritação na pele.</p>

7.3. Padrão

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As borboletas	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 1	

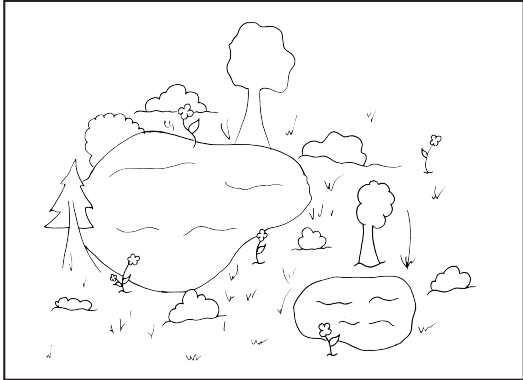


Descrição do Padrão

Padrão com duas versões para permitir a adaptação à peça onde vai ser inserida. Não possui repetição.

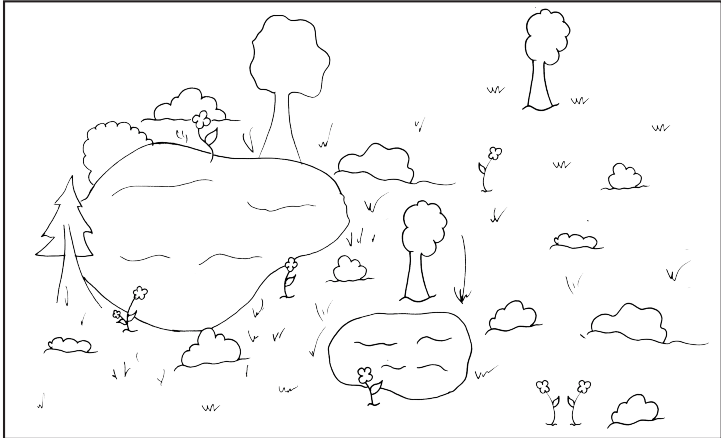
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: Os Açores	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 2	

A)



Aplicação: Máscara e Calções
Escala: 11cm x 11cm e 26cm x 15cm

B)

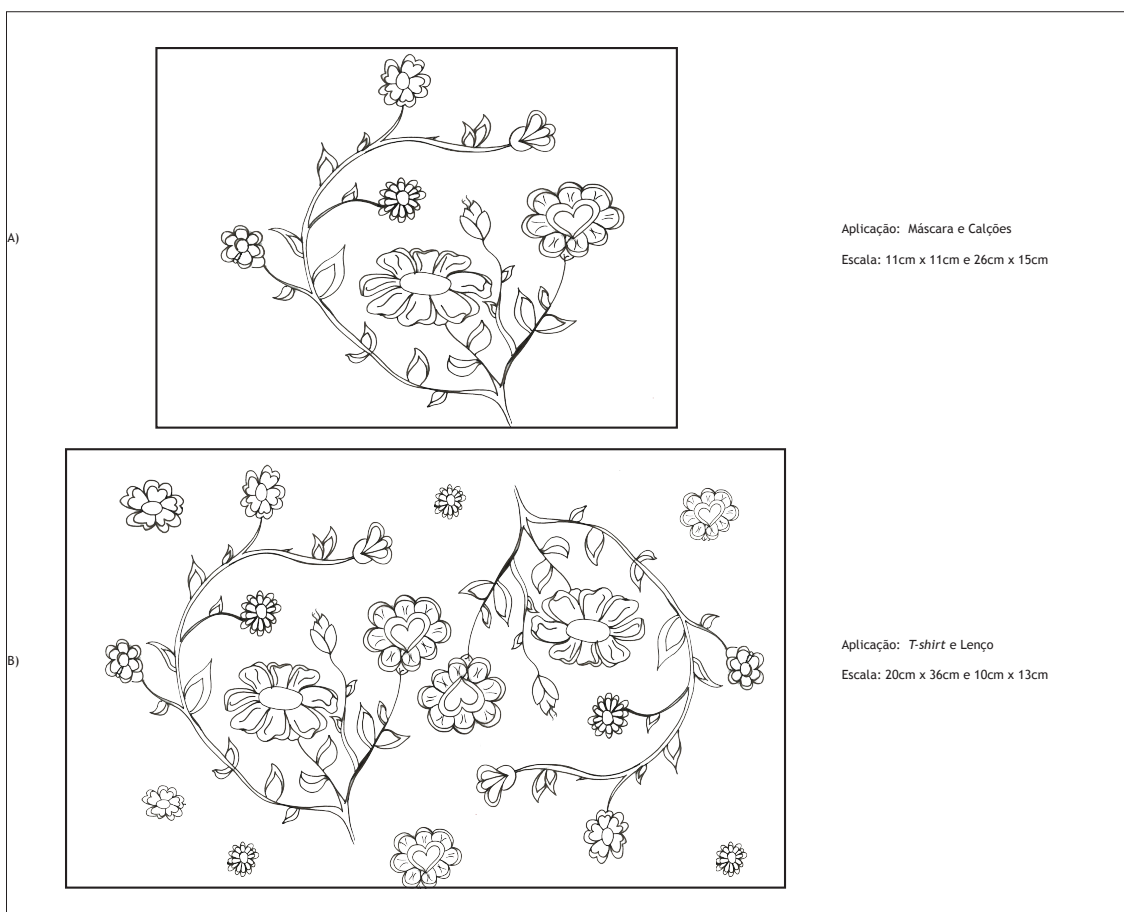


Aplicação: T-shirt e Lenço
Escala: 20cm x 36cm e 10cm x 13cm

Descrição do Padrão

Padrão com duas versões para permitir a adaptação à peça onde vai ser inserida. Não possui repetição.

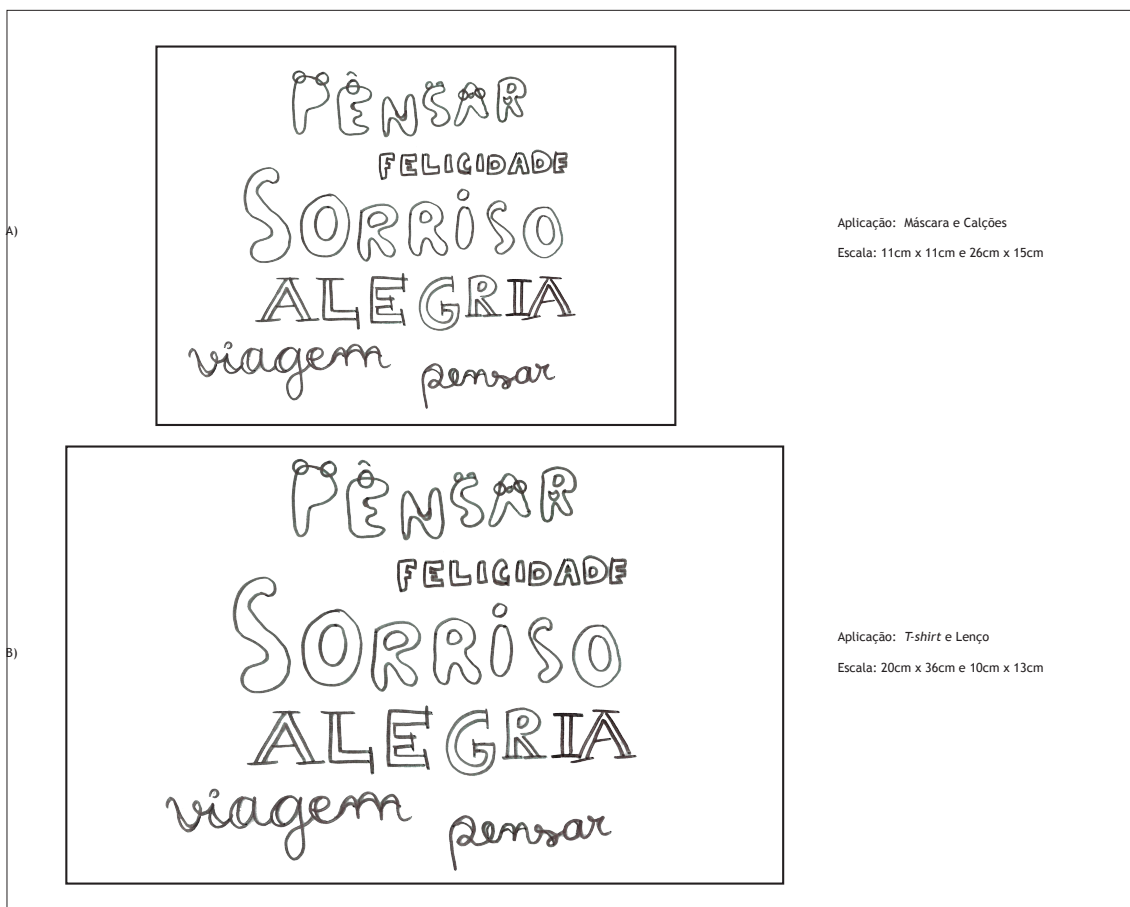
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: Flores	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 3	



Descrição do Padrão

Padrão com duas versões para permitir a adaptação à peça onde vai ser inserida. Não possui repetição.

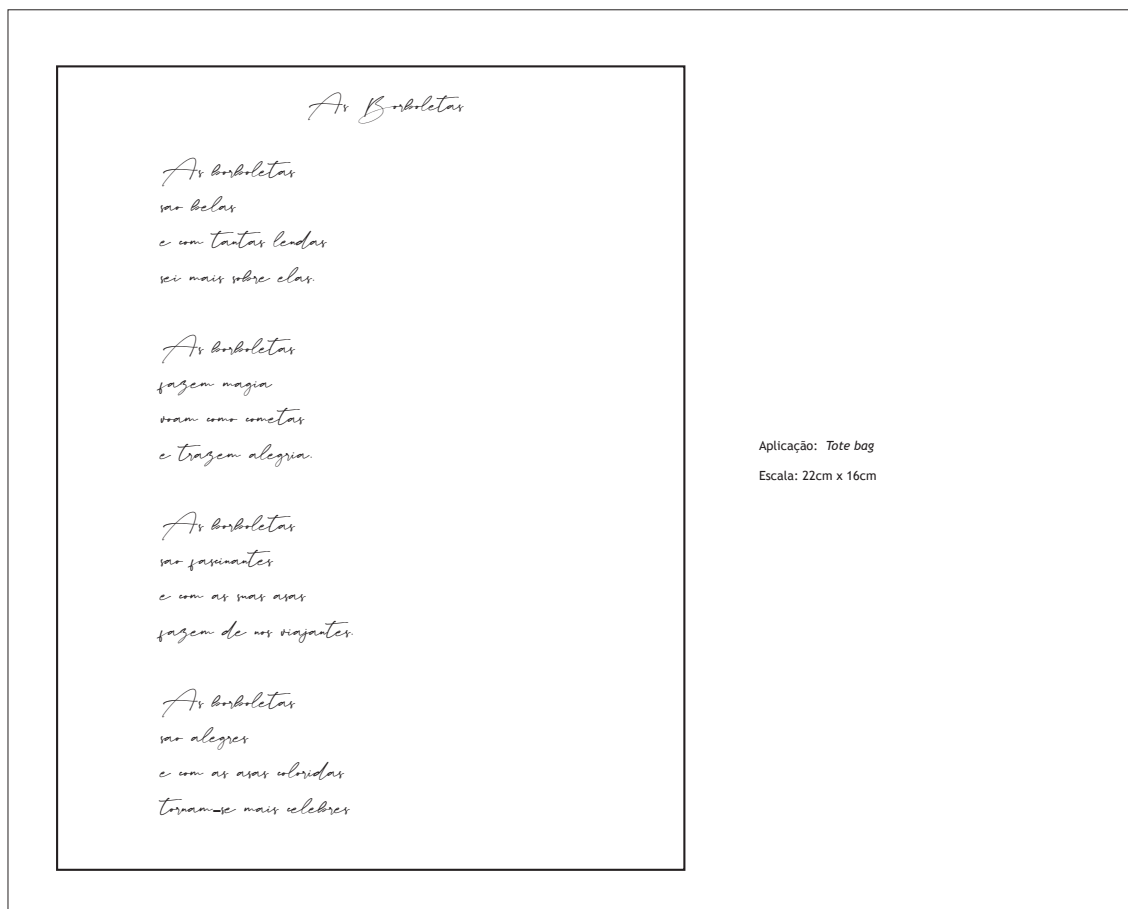
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As palavras	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 4	



Descrição do Padrão

Padrão com duas versões para permitir a adaptação à peça onde vai ser inserida. Não possui repetição.

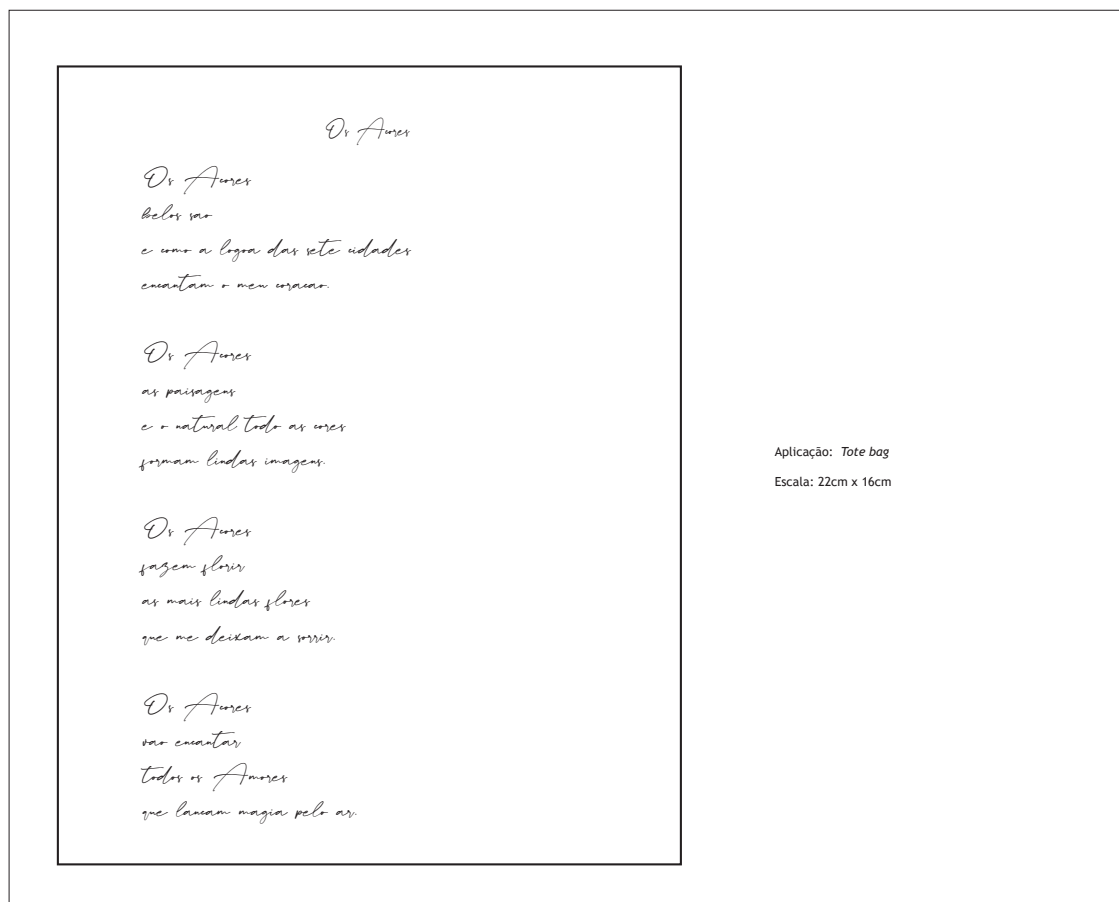
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As palavras	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 1.5	



Descrição do Padrão

Padrão da mala . Não possui repetição.

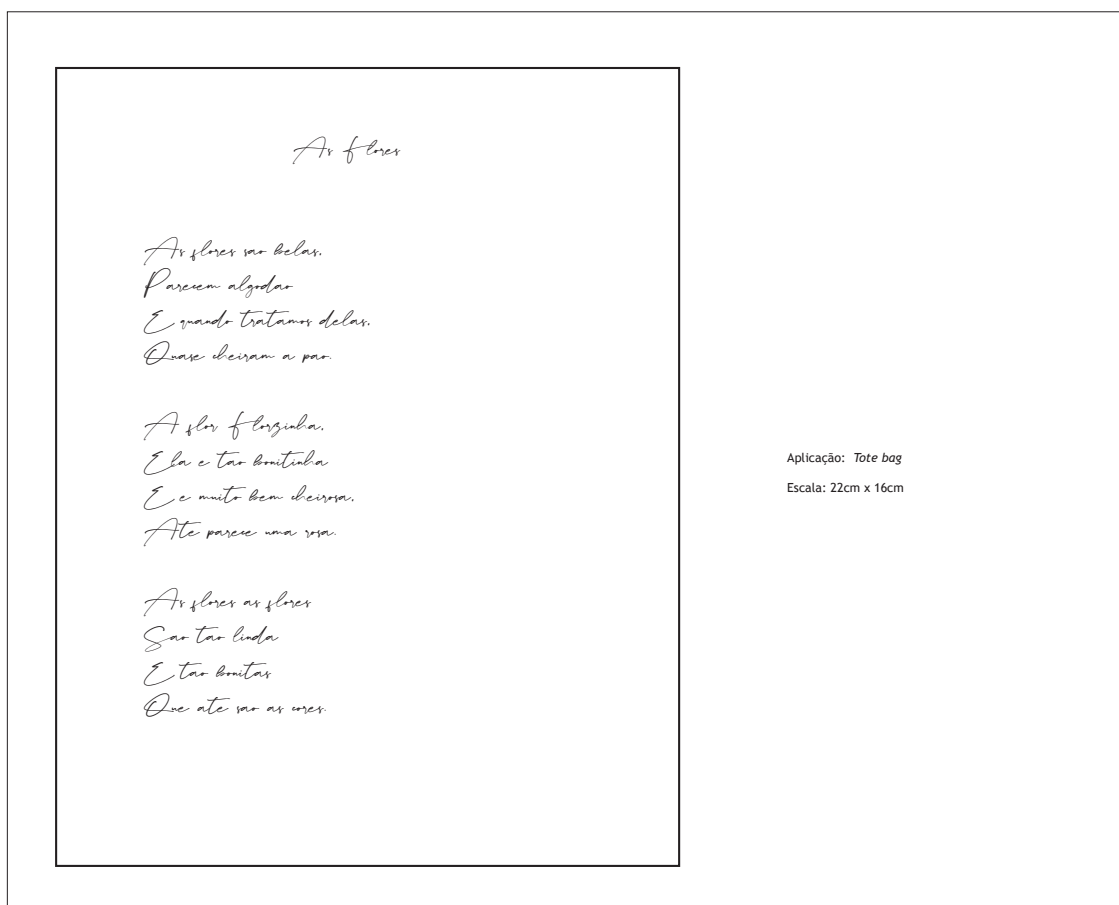
Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As palavras	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 2.5	



Descrição do Padrão

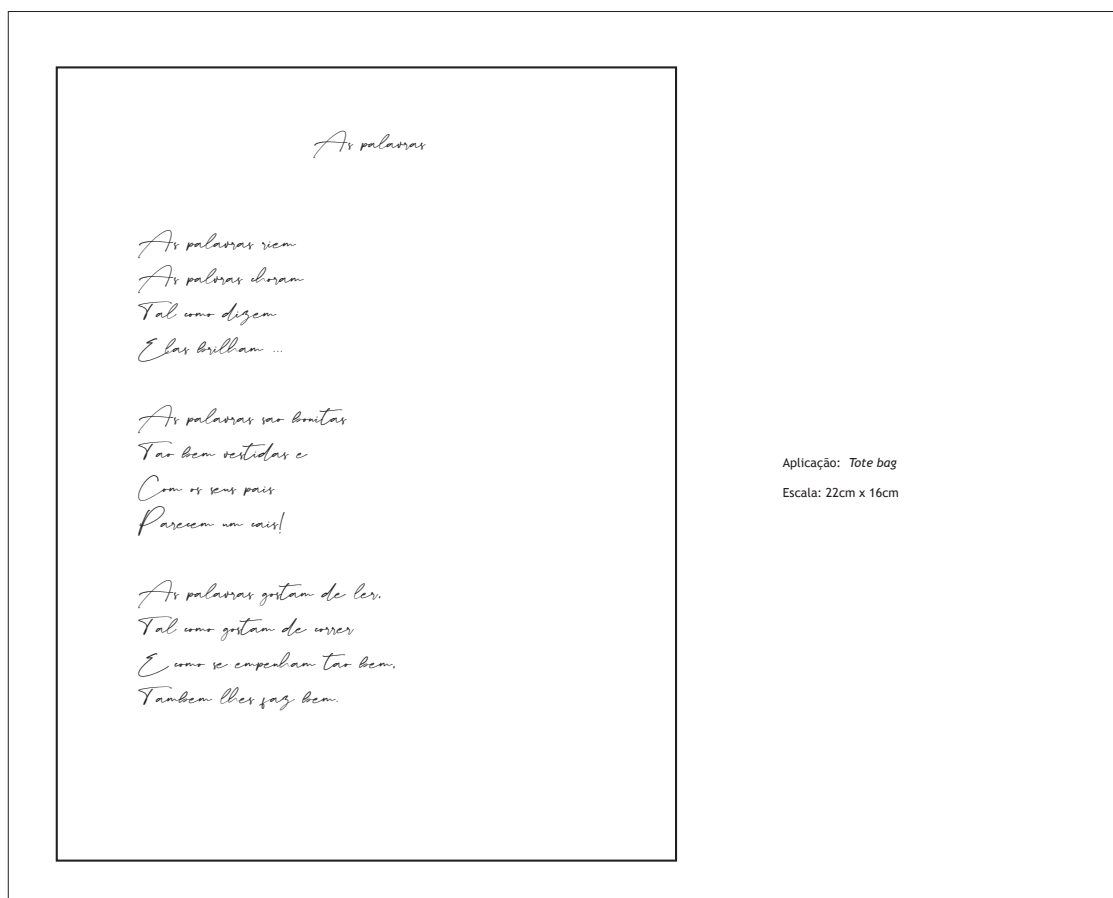
Padrão da mala . Não possui repetição.

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As palavras	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 3.5	



Descrição do Padrão
Padrão da mala . Não possui repetição.

Ficha Técnica Projeto	Criador: Joana Vinagre	Padrão	Coleção: Joana Vinagre
	Cliente: Crianças	Padrão: As palavras	
Nº de Página: 1/1	Data de Criação: 1/06/2020	Padrão Nº: 4.5	



Descrição do Padrão

Padrão da mala . Não possui repetição.

7.4. Caderno de Encargos

Projeto

MÃO DE OBRA					
Design	Modelagem	Corte	Confeção	Total Minutos	Custo Produção Total €
5760min.	1080min.	270min.	480min.	7590min.	1518€

TECIDOS	Unidade de medida	Consumo	Preço por metro	Custo Total €
Percal - 100% Algodão	Metro	1,8 m	9,00 €	10,51 €
Saco de Pano Cru	Unidade	1	0,70 €	0,70 €
Pano Cru	Metro	0,28 m	2,50 €	0,70 €
TOTAL			11,91 €	

AVIAMENTOS	Medida	Quantidade	Preço unidade	Custo Total €
Cone linha de algodão	Metro	37 m	2,80 € (100 m)	1,04 €
Cordão	Unidade	1	1,99€ (2un)	1,99 €
Elástico	Metros	0,28 €	0,99 € (m)	0,28 €
TOTAL			3,31 €	

MATERIAL	Marca	Quantidade	Preço	Custo Total€
Marcadores	Giotto	1	4,35 € (12 un)	4,35 €
Estampa	-	5	7,50*	7,50€
TOTAL			11,85€	

TOTAL CUSTOS		
Mão-de-obra	Tecidos, Aviamentos e Material	Custo Total €
1518€	20,07 €	1545,07€

Custos indiretos (25%)	$1545,07 \times 0,25 = 386,27\text{€}$
TOTAL	$1545,07 + 386,27 = 1931,34$

TOTAL DE GASTOS		
Custos Fixos (25%)	Custos Variáveis	Total
- X 1,25	1545,07€	1931,34€

8. Conclusão

O projeto proposto é a criação de uma coleção de estampados personalizáveis para peças de vestuário e acessórios para crianças com doenças crônicas hospitalizadas, sendo estas o principal foco de estudo, devido à sua passagem por um momento menos bom das suas vidas.

O principal objetivo desta proposta é permitir a este público-alvo fugir um pouco da sua realidade através da pintura e do desenho. Ao mesmo tempo que isto ocorre, os profissionais de saúde, através da interpretação do desenho, conseguem analisar o que as crianças estão a sentir sem que estas tenham de se expressar verbalmente.

Para melhor compreender esta realidade foram feitas várias pesquisas sobre: as crianças hospitalizadas e as suas patologias; a importância de brincar no contexto hospitalar; a arte como terapia; o desenho e as suas características; o desenho infantil e no contexto hospitalar; a psicologia.

Dando essência ao projeto, foi desenvolvido um estudo de caso sobre a Isaura Pronto, uma menina lutadora que sofre de Fibrose Quística. Esta foi a principal inspiração para o desenvolvimento deste produto, sendo tudo desenvolvido e pensado em específico para ela.

Através da realização deste projeto, foi possível entender de uma forma mais clara a realidade das crianças que passam longos períodos de tempo internadas em hospitais, devido às suas patologias, assim como compreender os métodos utilizados pelos profissionais de saúde para conseguirem chegar aos mais pequenos.

O principal contributo deste estudo passa pela capacidade que este tem em permitir o desenvolvimento artístico, assim como cognitivo nas crianças.

Este projeto não é desenvolvido a pensar no lado lucrativo, mas sim no conforto e bem-estar destas crianças, dando-lhes oportunidade de serem elas próprias.

9. Perspetivas Futuras

Este produto foi projetado para crianças hospitalizadas, e visa trabalhar as suas capacidades criativas, ao mesmo tempo que permite aos profissionais de saúde poder analisá-las.

Porém, este projeto é ainda um protótipo, que necessita de ser investigado mais aprofundadamente, tanto a nível de materiais têxteis como riscadores, junto de profissionais de saúde e de especialistas na matéria.

Um dos principais objetivos, é expandir o projeto para fora do contexto hospitalar, aplicando a outro tipo de público-alvo, sendo que para este iriam existir outro tipo de materiais e peças com outras características.

Outro dos objetivos futuros é pegar em diferentes crianças, como o caso da Isaura, e permitir que estas contem as suas histórias, através dos desenhos desenvolvendo os seus próprios padrões.

Desta forma será possível criar coleções, que comercializadas em diferentes áreas, uma percentagem do valor adquirido reverterá no tratamento de crianças com estas patologias.

10. Referências Bibliográficas

- Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal** [consultado a 13/01/2019]
Disponível em:
<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/16414/1/Relat%C3%B3rio%20de%20Est%C3%A1gio.pdf>;
<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/9268/3/trabalho%20-%20tese%20final.pdf>;
- Observador** [consultado a 14/01/2019] Disponível em:
<https://observador.pt/2019/05/14/revista-panenka-transforma-camisas-de-futebol-em-batas-para-criancas-hospitalizadas/>
- Maioria do Bem** [consultado em 11/01/2019] Disponível em:
<http://maioriadobem.com/2016/07/20/designers-de-moda-criam-batas-hospitalares-para-melhorar-auto-estima-de-pacientes/>
- Scielo** [consultado em 14/01/2019] Disponível em:
<http://www.scielo.br/pdf/estpsi/v18n3/03.pdf>;
<http://www.scielo.mec.pt/pdf/aps/v20n1/v20n1a18.pdf>;
http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1984-02922010000800016&script=sci_arttext&tlng=pt
- Reme** [consultado em 14/01/2019] Disponível em:
<http://reme.org.br/artigo/detalhes/85>
- MEDtegrity** [consultado em: 14/01/2019] Disponível em:
<https://medtegrity.us/patient-gowns-and-patient-apparel/>
- BoldBeanis** [consultado em: 15/01/2019] Disponível em:
<https://www.boldbeanies.com/collections/kids/products/new-graffiti-greetings-bold-beanie>; <https://www.boldbeanies.com/products/new-graffiti-greetings-bold-beanie>
- Matilde Filmes** [consultado em: 12/03/2020] Disponível em:
<http://www.matildefilmes.com.br/psicologia-das-cores-guia-avancado-para-profissionais/>
- Repositório Científico de Acesso Aberto de Portugal** [consultado a 14/03/2019]
Disponível em:
https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/7992/1/Disserta%C3%A7%C3%A3o_Em%C3%ADliaRedondeiro.pdf
- Repositório IPCB** [consultado em: 15/03/2020] Disponível em:
<https://repositorio.ipcb.pt/>
- Wemystic** [consultado em: 15/03/2020] Disponível em:
<https://www.wemystic.com.br/psicologia-das-cores-como-ela-influencia-o-comportamento-infantil/>

Exata Arte [consultado em: 16/03/2020] Disponível em: <http://exatart.redelivre.org.br/2017/04/21/a-influencia-da-cor-na-psicologia-infantil/>

Guia Infantil [consultado em: 16/03/2020] Disponível em: <https://br.guiainfantil.com/materias/cultura-e-lazer/artes/o-significado-das-cores-nos-desenhos-das-criancas/>

Pegada Verde [consultado em: 16/03/2020] Disponível em: <https://www.pegada-verde.pt/omy-canetas-feltro-lavaveis.html>

Monografias [consultado em: 18/03/2020] Disponível em: <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/arte-cultura/o-desenho-revela-uma-vida.htm>

Colorir Desenhos [consultado em: 18/03/2020] Disponível em: <https://colorirdesenhos.com/artigos/como-interpretar-desenhos-criancas>

Manual USD [consultado em: 02/04/2020] Disponível em: <https://www.msmanuals.com/pt-pt/profissional/pediatria/cuidados-para-crian%C3%A7as-enfermas-e-suas-fam%C3%ADlias/crian%C3%A7as-com-doen%C3%A7as-cr%C3%B4nicas>

SciELO [consultado em 04/04/2020] Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-98932014000100011&lng=en&nrm=iso

A Mente é Maravilhosa [consultado em 05/04/2020] Disponível em: <https://amenteemaravilhosa.com.br/arteterapia-definicao-beneficios/>

New FMUL [consultado em 06/04/2020] Disponível em: <http://news.medicina.ulisboa.pt/2012/10/31/fibrose-quistica-centro-especializado-no-tratamento-da-fibrose-quistica/>

Lusíadas [consultado em 06/04/2020] Disponível em: <https://rotasaude.lusíadas.pt/doencas/sintomas-e-tratamentos/fibrose-quistica-tudo-precisa-saber/>

FNAC [consultado em 06/04/2020] Disponível em: <https://www.fnac.pt/Caixa-12-Marcadores-Decorativos-Giotto-Decor-Textile-Marcadores/a887198>

ANFC [consultado em 25/05/2020] Disponível em: <http://www.anfq.pt/>

IPO Lisboa [consultado em 25/05/2020] Disponível em: <https://www.ipolisboa.min-saude.pt/>; <https://www.ipolisboa.min-saude.pt/ipo/conheca-nos/>

SPP [consultado em 25/05/2020] Disponível em: <https://www.spp.pt/conteudos/default.asp?id=346>; <http://criancaefamilia.spp.pt/>