

## DA VISÃO AO TATO: EXPLORANDO POSSIBILIDADES INCLUSIVAS NO ENSINO DA ARTE

Josuilton Artur Bispo de Goes<sup>1</sup>

Kauane Matos da Silva<sup>2</sup>

Makelle Brasileiro de Paula<sup>3</sup>

Sofia Morosini Borgatto<sup>4</sup>

Maria Del Rosário Tatiana Fernandez Mendez<sup>5</sup>

### RESUMO

Este relato de experiência apresenta a aplicação do objeto de aprendizagem *Mãos na Obra-Vanguardas*, desenvolvido como trabalho final na disciplina de Práticas de Ensino - Objetos de Aprendizagem, no Instituto de Artes da Universidade de Brasília (UnB), ministrada pela professora e pesquisadora Maria Del Rosário Tatiana Fernandez Mendez. Durante a matéria Práticas de Ensino - Linguagens da Arte, ministrada pela professora Thérèse Hofmann Gatti, tivemos o primeiro contato com as obras táteis como proposta da matéria, onde desfrutamos da oportunidade de produzir e expor essas obras. Através da nossa exposição na CEEDV- Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais conseguimos diversos retornos de alunos e funcionários da própria escola, esses pareceres foram fundamentais para aprimorar a concepção e o desenvolvimento de obras táteis nos permitindo aperfeiçoar a produção de nosso objeto de aprendizagem. O jogo *Mãos Na Obra – Vanguardas*, possui caráter interativo e inclusivo, buscando ensinar arte por meio de estímulos sensoriais, oferecendo aos estudantes uma vivência que ultrapassa a percepção exclusivamente visual. A aplicação foi realizada com duas turmas de oitavo ano do ensino fundamental II, no Centro de Ensino Fundamental 01 na Vila Planalto. O objetivo principal foi de vivenciar a proposta em contexto real de sala de aula, observando o engajamento dos participantes com o jogo, suas reações e interações. A partir dessa experiência, foi possível identificar pontos fortes, aspectos a serem aprimorados e possíveis adaptações para melhorar a jogabilidade e ampliar a acessibilidade. Assim, este relato não apenas registra uma etapa prática de aplicação, mas também evidencia o potencial de objetos de aprendizagem inclusivos como ferramentas pedagógicas para o ensino de artes.

**Palavras-chave:** Mãos na Obra, Objetos de Aprendizagem, Obras táteis, Percepção, Vanguardas.

### INTRODUÇÃO

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Artes Visuais/Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB e Bolsista do PIBID, [aarturgoess@email.com](mailto:aarturgoess@email.com);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Artes Visuais/Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB e Bolsista do PIBID, [matoskauane9@gmail.com](mailto:matoskauane9@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Artes Visuais/Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB e Bolsista do PIBID, [makellepaulla@email.com](mailto:makellepaulla@email.com);

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Artes Visuais/Licenciatura da Universidade de Brasília - UnB e Bolsista do PIBID, [sofia.morosini283@email.com](mailto:sofia.morosini283@email.com);

<sup>5</sup> Professora orientadora: Doutorado, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - Unb, [tatiana.fernandez@unb.br](mailto:tatiana.fernandez@unb.br).





Aprender sobre arte na escola vai muito além de apenas observar quadros. Ensinar arte de modo que todos possam participar, incluindo pessoas com deficiência visual, é um desafio essencial na educação contemporânea. Segundo John Dewey (2010), a experiência estética está relacionada à interação entre o sujeito e o ambiente, ultrapassando a simples contemplação visual. Nessa perspectiva utilizar materiais que envolvem diferentes sentidos, como o tato, pode ser uma maneira poderosa de tornar as aulas de arte mais inclusivas, interativas e significativas para todos os alunos. Nesse sentido buscamos elaborar um Objeto de Aprendizagem que seja inclusivo para o ensino das artes visuais.

Este trabalho apresenta a experiência de aplicação do jogo educativo *Mãos na Obra – Vanguardas* em contextos reais em uma sala de aula. O jogo foi desenvolvido como trabalho final da disciplina Práticas de ensino: Objetos de Aprendizagem, na Universidade de Brasília, e seu principal objetivo é ensinar sobre os movimentos da arte moderna por meio de atividades sensoriais, incentivando os estudantes explorarem as texturas e formas das obras.

A proposta surgiu a partir de uma experiência anterior, na qual o grupo teve a oportunidade de criar e expor obras de arte táteis para estudantes com deficiência visual. Logo, o jogo *Mãos na Obra – Vanguardas* foi aplicado em duas turmas de 8º ano do Centro de Ensino Fundamental 01 da Vila Planalto, com o intuito de observar o engajamento dos alunos na atividade, suas reações e as possibilidades de aperfeiçoamento da proposta. A partir dessa experiência prática, foi possível observar o grande potencial de jogos sensoriais como ferramentas educacionais inclusivas no ensino da arte.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica deste trabalho gira em torno das práticas inclusivas que visam a apreciação estética de pessoas com deficiência visual, com a aplicação de um Objeto de Aprendizagem (OA) constituído por obras táteis, em uma escola de ensino fundamental II.

No campo da tecnologia educacional, o recurso utilizado na prática é um Objeto de Aprendizagem (OA), entendido como um material reutilizável, concebido para atender a



objetivos pedagógicos claros e promover a autoaprendizagem. A criação desse objeto de aprendizagem, exige o cumprimento rigoroso dos Requisitos de Usabilidade. Na educação inclusiva, isso significa ir além dos padrões visuais, garantindo que o objeto se comunique de forma eficaz através dos sentidos não visuais.

Essa demanda por acessibilidade ganha maior importância na Educação em Artes Visuais Inclusiva. O saber artístico deve ser acessível de maneira plurissensorial, ampliando o uso de música, sons, texturas e volumes para incentivar uma nova maneira de Vi(ver) a arte (Santiago, 2016). A arte permite a criação de imagens mentais essenciais para a comunicação e o desenvolvimento estético de pessoas com deficiência visual, por meio da diversificação de materiais e texturas (Santiago, 2016). O processo de leitura de imagens táteis deve evoluir do reconhecimento de componentes básicos, como ponto, linha e superfície, para uma percepção sintética da forma (Santiago, 2016).

Contudo, há um consenso de que a maioria dessas "versões táteis" não possui uma verdadeira essência tátil, uma vez que frequentemente negligenciam as propriedades cognitivas e a dimensão expressiva do tato ao reproduzirem padrões que são apenas visuais (Almeida, Carijó & Kastrup, 2010). Um exemplo notável que busca superar essa crítica no Brasil é a Galeria Tátil de Esculturas Brasileiras da Pinacoteca de São Paulo. A iniciativa pioneira disponibiliza ao público, especialmente pessoas com deficiência visual, uma seleção de esculturas do acervo para exploração autônoma por meio do toque. O espaço é projetado com recursos de acessibilidade, como piso tátil e audioguias, demonstrando como a curadoria e a expografia podem ser pensadas para criar uma experiência tátil genuína e enriquecedora, que legitima o toque como via de fruição estética.

Iniciativas como essa reforçam como, ao trabalhar com obras táteis, é essencial aprofundar a crítica da estética tátil. Ações de adaptação de obras visuais, como a interpretação tridimensional de pinturas, por exemplo o Abaporu, para pessoas com pouca ou nenhuma visão (Bueno & Menin, 2021), visam incentivar a apreciação artística e o desenvolvimento do senso crítico.

## **METODOLOGIA**



A metodologia a/r/tográfica foi adotada para esse percurso, pois permite vivenciar o processo criativo e educativo de maneira integrada. Fomos artistas ao criar e experimentar o jogo *Mãos Na Obra – Vanguardas*; pesquisadores ao observar, registrar e refletir sobre as exposições e as percepções do público; e professores ao aplicar o jogo em contextos escolares, mediando aprendizagem e analisando as interações.

Essa abordagem valoriza os fazeres artísticos como uma forma legítima de produção de conhecimento, reconhecendo que o aprendizado emerge das experiências sensíveis e das relações entre os sujeitos, as materialidades e os espaços (Dewey, 2010). Assim, a pesquisa não buscou comprovar hipóteses, mas compreender os significados e transformações que ocorreram ao longo do processo, considerando a arte como meio de investigação e expressão.

A trajetória metodológica foi organizada em quatro momentos principais:

1. **Concepção e Experimentação Tátil Inicial** – Ponto de partida para esta pesquisa se deu na disciplina Práticas de Ensino: Linguagens da Arte, quando nos foi introduzido o processo experimental de tradução de obras de arte para pessoas com deficiência visual como proposta de trabalho final da disciplina. O processo de produção foi experimental pois não tínhamos conhecimento prévio de formas para a representação dos elementos contidos em cada obra;
2. **Análise de opiniões e Aprimoramento** - A partir da interação direta de pessoas com deficiência visual e nossas experiências expondo as obras, foi possível coletar dados, como: atenção na profundidade, texturas parecidas muito próximas e manter as cores originais da obra, que contribuíram para o refinamento das produções;
3. **Desenvolvimento do Objeto de Aprendizagem** – Articulado à disciplina Práticas de ensino: Objetos de Aprendizagem, em que o projeto evoluiu para o formato do jogo *Mãos Na Obra – Vanguardas*, integrando arte e inclusão de forma lúdica;
4. **Aplicação em Contexto Escolar (Pesquisa de Campo)** – Etapa correspondente à pesquisa de campo, em que o jogo foi aplicado com turmas do ensino fundamental, permitindo observar como os alunos interagem, aprendiam e se envolviam com a proposta.





Dessa forma, a metodologia adotada possibilitou unir criação, reflexão e prática educativa, fazendo com que o processo artístico se tornasse também um processo de pesquisa e aprendizagem sobre inclusão e acessibilidade.

## **PERCURSO E DESENVOLVIMENTO**

Nosso primeiro contato na tradução de obras, tivemos a proposta da disciplina Práticas de Ensino – Linguagens da arte, ministrada pela professora pesquisadora Thérèse Hofmann que propôs como trabalho final a reprodução tátil de obras famosas da escolha de cada aluno, tivemos obras como *O Grito* de Edvard Munch, *O Beijo* de Gustav Klimt, *Cabeça de Medusa* de Caravaggio, entre outras clássicas, tínhamos poucas referências para se basear na tradução das obras então tivemos uma abordagem mais experimental na parte de reprodução de texturas. Recebemos uma folha de MDF para usarmos como base ou suporte com o intuito de padronizar as dimensões para futuras mostras.

Os resultados do trabalho foram promissores e nos renderam algumas exposições, sendo elas no Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais (CEEDV), na Escola Parque 308 sul, na Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT), Festival de Arte no Instituto Federal do Goiás, de modo geral, as exposições foram ótimas, mas as quem mais nos renderam feedbacks significativos foram as do CEEDV e da SNCT,

### **1.1 EXPOSIÇÃO CEEDV**

O CEEDV, localizado na 612 Sul, em Brasília, é uma instituição pública vinculada à Secretaria de Educação do Distrito Federal. O Centro se destaca como uma referência especializada na alfabetização e formação integral de estudantes com deficiência visual (cegueira ou baixa visão). A instituição atende um público amplo, que inclui crianças, jovens e adultos de diversas faixas etárias. Mais do que um centro de acolhimento, o CEEDV oferece um suporte pedagógico e focado na inclusão dos estudantes tanto na rede regular de ensino quanto no mercado de trabalho.

A exposição no CEEDV gerou um retorno muito positivo sobre as produções das obras. As críticas e sugestões recebidas, referentes a pontos de melhoria e aspectos que



funcionaram bem como a profundidade e a textura das obras, foram fundamentais para o planejamento e a criação do nosso objeto de aprendizagem *Mão na Obra – Vanguardas*.

**Figura 1:** Exposição no Centro de Ensino Especial de Deficientes Visuais (CEEDV).



Fonte: Autoral, 2024.

## 1.2 EXPOSIÇÃO SNCT

Segundo a ministra Luciana Santos, a Semana Nacional de Ciências e Tecnologias é o maior evento de divulgação científica do Brasil, sendo um espaço de diálogo entre a universidade e a sociedade, por meio de diferentes saberes que se encontram para estimular pensamento crítico e a criatividade. Realizada anualmente no mês de outubro, sob coordenação do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação, tem como objetivo tornar as inovações científicas mais acessíveis e conectadas a sociedade, mostrando suas diversas importâncias cotidianas, envolvendo docentes, técnicos, estudantes, escolas, instituições parceiras e a comunidade geral.

A Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), fundação do Ministério da Educação, desempenha papel fundamental na expansão e consolidação da pós-graduação, mestrado e doutorado, em 2007, a formação de professores da educação básica também foi incluída em suas atividades. Através da professora Thérèse Hofmann tivemos a oportunidade de participar da 21ª Semana Nacional de Ciências e Tecnologias no estande da CAPES. O tema da 21ª SNCT era “Biomassas do Brasil: diversidade, saberes e tecnologias sociais”.

## 1.3 PRODUÇÃO E CRIAÇÃO DO JOGO MÃOS NA OBRA





O processo de produção do jogo *Mãos Na Obra – Vanguardas* foi desenvolvido de maneira colaborativa, envolvendo todas as etapas desde a escolha das obras até a construção material do objeto de aprendizagem. A proposta teve como foco a criação de um recurso tátil e interativo, voltado à compreensão sensorial das vanguardas, integrando princípios de acessibilidade e inclusão nas aulas.

A primeira etapa consistiu na seleção das obras que fariam parte do jogo, buscando representar diferentes movimentos artísticos, como: Expressionismo, Cubismo, Dadaísmo, Futurismo, Surrealismo e Abstracionismo. A escolha contemplou tanto obras internacionais quanto obras brasileiras, com o intuito de aproximar os estudantes de diferentes estilos e contextos históricos. Cada obra foi adaptada em versão tátil, priorizando formas, relevos e composições que pudessem ser percebidas por meio do toque.

Para a produção das peças táteis, foi utilizado o papel paraná como base principal das obras, devido à sua resistência e textura firme, adequada para a aplicação de diferentes materiais. Sobre essa base, foram utilizados *biscuit*, tecidos, cola branca e tinta acrílica, permitindo criar camada, volumes e texturas diversas. O *biscuit* foi um dos principais materiais empregados nas construções dos relevos, por sua maleabilidade, enquanto os tecidos foram incorporados para enriquecer a experiência tátil, oferecendo contrastes entre superfícies.

Além dessas reproduções, algumas esculturas foram produzidas por meio de impressão 3D, tecnologia que possibilitou maior precisão das formas, além de ampliar o potencial de exploração sensorial do jogo. Essa combinação de técnicas manuais e digitais favoreceu um resultado mais completo e dinâmico, aproximando o fazer artístico tradicional das práticas contemporâneas.

O conjunto do jogo foi organizado em caixas coloridas, cada uma correspondente a uma vanguarda (Figura 2). Dentro delas, foram inseridas as cartas descritivas contendo pistas, curiosidade e descrições das obras sem mencionar seus nomes, incentivando a interpretação crítica. O dado de dez lados foi incluído na dinâmica como elemento de seleção, determinando de qual caixa o jogador retiraria a obra a ser explorada.



Durante todo processo, buscou-se equilibrar estética, funcionalidade e acessibilidade, considerando tanto o potencial pedagógico quanto a experiência sensorial dos participantes. Embora esta versão inicial não incluísse inscrições em *braille*, tal recurso está previsto para versões futuras, com o intuito de garantir acessibilidade plena a estudantes com deficiência visual.

**Figura 2:** Objetos de Aprendizagem pronto, no dia da apresentação



Fonte: Autoral, 2025

#### **1.4 APLICAÇÃO EM CONTEXTO ESCOLAR.**

Dia 14 de agosto de 2025, realizamos a primeira aplicação do nosso objeto de aprendizagem, *Mãos na Obra – Vanguardas*, em uma sala de oitavo ano na Escola de Ensino Fundamental 01 da Vila Planalto. Nosso jogo didático requer uma apresentação do conteúdo teórico antes de sua aplicação, mediante essa necessidade, entramos em contato com a professora do colégio para que os alunos tivessem contato prévio com a matéria prevista. Durante o primeiro contato dos alunos não estivemos presentes, mas nos comunicando com a professora, sabemos que ocorreu uma apresentação teórica e atividades em sala com o intuito de introduzir a matéria e as obras presentes no jogo.

Ao chegarmos na escola, já nos encaminhamos para a sala de artes onde nos encontramos com a professora e conhecemos os alunos do 8º ano. Antes de dar início a explicação do jogo, nos apresentamos como discentes da Universidade de Brasília (UnB), falamos nossos respectivos nomes, introduzimos a proposta do jogo e as ideias por trás da





nossa criação. Após nos apresentarmos, demos início a aplicação informando as regras do jogo, com base no manual (figura 5), devido a um contexto diferente tivemos que adaptar algumas regras de participação.

Adaptamos o jogo à realidade da turma, composta por quatorze estudantes, e aos materiais disponíveis, um conjunto de nove obras táteis. Para garantir a participação de todos, nós organizamos os alunos em quatro trios e uma dupla. A dinâmica consiste na identificação das obras táteis com as informações de cartas descritivas e um tempo estimado de um minuto por rodada.

Quando chegamos para a aplicação, já estavam disponíveis imagens impressas das obras fixadas no quadro, uma ponte visual que ajudou na associação com as pistas das cartas textuais e que possivelmente estimulasse o envolvimento dos alunos (Figura 4). No início da atividade, observamos um baixo engajamento e certa dispersão na explicação por parte dos alunos, possivelmente por ocorrer após o intervalo, porém notamos que alguns alunos demonstraram interesse em participar e serem os primeiros a começar. No decorrer do jogo, percebemos que os participantes tiveram dificuldade tanto para compreender as cartas descritivas quanto para explorar as obras táteis. Além disso, observamos que, embora pudessem apresentar a resposta a qualquer momento dentro do tempo estipulado, eles consistentemente esperavam o prazo se esgotar. Diante ao baixo número de acertos durante a aplicação, fizemos uma segunda adaptação no sistema de pontuação. Passou-se a validar não apenas a identificação correta das obras, mas também o reconhecimento de características específicas como cores, formas e elementos marcantes. Essa estratégia funcionou como um mecanismo de incentivo e validação do conhecimento dos alunos, transformando o ambiente. A colaboração dos grupos aumentou, com a trocas de dicas informais, tornando a experiência mais leve e cooperativa.

Um momento marcante durante a realização do jogo em sala, foi a participação de um estudante não alfabetizado. Embora ele não tenha se envolvido diretamente com o jogo de cartas por se sentir inseguro, seu interesse pelas obras táteis foi notável. Ao final da aula, ele demonstrou interesse investigativo pelas obras táteis, explorando sensorialmente e estabelecendo um diálogo sobre elas. Tal episódio evidencia o potencial do objeto para engajar diversos perfis de aprendizagem, rompendo barreiras como a do letramento formal.



Na etapa final da dinâmica, entregamos todas as obras para que os estudantes pudessem apreciá-las visualmente. Esta fase foi fundamental para promover um pensamento reflexivo sobre os diferentes modos de percepção – visual e tátil – e como cada um constrói um tipo distinto de conhecimento sobre o objeto artístico.

A aplicação do jogo evidenciou tanto a complexidade de traduzir os conteúdos teóricos em práticas lúdicas, quanto o imenso potencial da ferramenta como instrumento educativo e inclusivo. Tínhamos uma expectativa alta, achávamos que, por eles terem acabado de estudar sobre o conteúdo, a dinâmica fluiria facilmente, mas demonstrou que a aprendizagem da arte não se restringe a memorização de dados, e se enriquece fundamentalmente através da vivência sensorial, pela mediação afetiva e pela construção coletiva do saber.

**Figura 3:** Nós e os alunos do CEF 01 da Vila Planalto no final da dinâmica.



Fonte: Autoral, 2025.



**Figura 4:** Alunos participando da dinâmica.



Fonte: Autoral, 2025.

**Figura 5:** Manual de regras do jogo Mãos Na Obra - Vanguardas.



Fonte: Autoral, 2025.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com a concepção e aplicação do objeto de aprendizagem *Mãos na Obra - Vanguardas* reitera o imenso potencial de práticas pedagógicas que transcendem o ensino da



arte tradicionalmente visual. Conclui-se que jogos didáticos como este não são apenas ferramentas para a avaliação formativa, mas também espaços potentes para a manifestação de diferentes saberes e dificuldades de aprendizagem, muitas vezes não detectadas em aulas puramente expositivas. Isso demanda, contudo, flexibilidade e sensibilidade por parte do educador em sua mediação.

A adaptação da avaliação durante a aplicação, valorizando reconhecimentos parciais das obras, mostrou-se uma estratégia crucial. Ela não apenas manteve o engajamento dos estudantes, mas promoveu uma aprendizagem mais significativa e colaborativa, transformando um desafio inicial em uma experiência de construção coletiva do conhecimento.

Olhando para o futuro, este projeto abre diversas possibilidades de expansão e aprimoramento. A inclusão de inscrições em *braille* nas cartas descritivas, já prevista, é o passo mais imediato e fundamental para garantir a plena acessibilidade do objeto. Além disso, planeja-se a criação de novos módulos do jogo, expandindo o repertório para outros movimentos artísticos, como a Arte Moderna Brasileira ou a Arte Contemporânea, aproximando ainda mais os conteúdos da realidade cultural dos estudantes.

Em suma, o *Mãos na Obra - Vanguardas* se provou uma ferramenta importante e útil por materializar uma abordagem plurissensorial no ensino das artes. Ele serve como um exemplo prático de como a teoria da educação inclusiva e da aprendizagem pela experiência (Dewey, 2010) pode ser efetivamente aplicada em sala de aula. Mais do que um jogo, este Objeto de Aprendizagem (OA) é um convite para que estudantes e educadores possam *vi(ver) a arte* (Santiago, 2016) de forma mais completa, democrática e, acima de tudo, humana.

## REFERÊNCIAS

1. ALMEIDA, Maria Clara de; CARIJÓ, Filipe Herkenhoff; KASTRUP, Virgínia. **Por uma estética tátil: sobre a adaptação de obras plásticas para deficientes visuais.** *Fractal: Revista de Psicologia*, v. 22, n. 3, p. 581-598, 2010.
2. BRAGA, Juliana. **Objetos de Aprendizagem: Volume 2 Metodologia de Desenvolvimento.** Santo André, Editora da UFABC, 2015.





3. BUENO, Tayná Pereira; MENIN, Mariana. **Toque é arte: releitura da obra Abaporu para deficientes visuais.** In: Congresso Internacional de Design da Informação, 8., 2017, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: SBDI, 2017.
4. DEWEY, John. **Arte como experiência.** Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
5. DIAS, B.; IRWIN, R. L. **Pesquisa educacional baseada em arte: A/r/tografia.** [s.l.] Editora UFSM, 2023.
6. **O que a nossa rede tem: atendimento especial para deficientes visuais.** Disponível em: <<https://www.educacao.df.gov.br/o-que-a-nossa-rede-tem-atendimento-especial-para-deficientes-visuais/>>. Acesso: 8 de outubro.
7. PINACOTECA DE SÃO PAULO. **Galeria Tátil de Esculturas Brasileiras.** Disponível em: <<https://pinacoteca.org.br/programacao/exposicoes/galeria-tatil-de-esculturas-brasileiras/>>. Acesso em: 17 out. 2025.
8. SANTIAGO, Taís de Magalhães. **Vi(ver) arte: por uma educação em artes visuais inclusiva.** 2016. Dissertação (Mestrado em Arte) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Brasília, 2016.
9. SILVA, Juliana Lopes. **Inclusão e autonomia: o desenvolvimento de material didático adaptado para educandos não videntes.** 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Visuais) – Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Brasília, 2019.
10. **Sobre a CAPES.** Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/acao-a-informacao/perguntas-frequentes/sobre-a-cap>>. Acesso: 8 de outubro.

