

# A INCLUSÃO DIGITAL E O USO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS NO ENSINO DE ARTE: POTENCIALIDADES PARA A EDUCAÇÃO INCLUSIVA NO CONTEXTO ESCOLAR

*DIGITAL INCLUSION AND THE USE OF TECHNOLOGICAL RESOURCES IN ART TEACHING: POTENTIAL FOR INCLUSIVE EDUCATION IN THE SCHOOL CONTEXT*

**Marcio Paulo Rezende**

MUST University, Estados Unidos

**Sheila Borges da Silva**

MUST University, Estados Unidos

**Rosangela Rita Ferreira**

MUST University, Estados Unidos

**Danyella de Paula Silveira**

MUST University, Estados Unidos

**Jane Lúcia Rezende de Melo**

MUST University, Estados Unidos

**Maria Valéria Pereira de Jesus**

MUST University, Estados Unidos

**Rubjane da Costa Campos Santos**

MUST University, Estados Unidos

**Cláudia Regina de Amorim Lima**

MUST University, Estados Unidos

ISSN: 1518-0263

DOI: <https://doi.org/10.46550/40vmd875>

Publicado em: 15.05.2025

**Resumo:** O estudo em questão é uma pesquisa científica de natureza bibliográfica, que analisa a necessidade crescente de adaptar o ensino de Arte a um contexto educacional inclusivo e diversificado, com especial foco no uso das tecnologias digitais para garantir a participação efetiva de estudantes com necessidades especiais. A pesquisa reflete sobre como a integração dessas tecnologias pode ampliar as oportunidades pedagógicas, promovendo uma educação mais inclusiva. O trabalho baseia-se nas contribuições de teóricos como Moran (2015), Vygotsky (2007) e Barbosa (2008). Moran (2025) discute a importância de um ensino colaborativo e dinâmico, Vygotsky (2007) destaca a mediação no processo de aprendizagem, e Barbosa (2008) propõe uma abordagem triangular que integra apreciação, produção e contextualização artística, beneficiada pelo uso de tecnologias digitais. Essas tecnologias não apenas viabilizam o ensino inclusivo, mas também enriquecem o repertório cultural dos



estudantes e ampliam as possibilidades de expressão artística. Embora as tecnologias digitais ofereçam grandes potencialidades para a inclusão no ensino de Arte, sua aplicação prática ainda enfrenta desafios, como a falta de formação docente e o acesso desigual às tecnologias. A pesquisa propõe investigar como essas ferramentas podem ser incorporadas ao ensino de Arte, criando um ambiente pedagógico dinâmico e interativo, favorecendo a criatividade, a autonomia e o protagonismo dos alunos. Além disso, destaca a importância da capacitação contínua dos educadores, para que integrem as tecnologias de maneira pedagógica e eficaz. A análise dos desafios e das potencialidades das tecnologias digitais no ensino de Arte conclui que, embora ainda existam obstáculos a serem superados, o uso dessas ferramentas pode promover um ensino mais democrático e acessível, contribuindo para a construção de uma educação mais equitativa e inclusiva. A pesquisa oferece importantes contribuições para a área da Educação Inclusiva, propondo soluções que podem ser aplicadas tanto na formação de educadores quanto na criação de políticas públicas voltadas à inclusão no ensino de Arte.

**Palavras-chave:** Tecnologias digitais. Ensino inclusivo. Educação artística.

**Abstract:** The study in question is a scientific research of a bibliographic nature, which analyzes the growing need to adapt the teaching of Art to an inclusive and diverse educational context, with a special focus on the use of digital technologies to ensure the effective participation of students with special needs. The research reflects on how the integration of these technologies can expand pedagogical opportunities, promoting a more inclusive education. The work is based on the contributions of theorists such as Moran (2015), Vygotsky (2007) and Barbosa (2008). Moran discusses the importance of collaborative and dynamic teaching, Vygotsky highlights mediation in the learning process, and Barbosa proposes a triangular approach that integrates appreciation, production and artistic contextualization, benefiting from the use of digital technologies. These technologies not only enable inclusive teaching, but also enrich students' cultural repertoire and expand the possibilities for artistic expression. Although digital technologies offer great potential for inclusion in art education, their practical application still faces challenges, such as the lack of teacher training and unequal access to technologies. The research proposes to investigate how these tools can be incorporated into art education, creating a dynamic and interactive pedagogical environment, favoring creativity, autonomy and student protagonism. In addition, it highlights the importance of ongoing training for educators, so that they integrate technologies in a pedagogical and effective manner. The analysis of the challenges and potential of digital technologies in art education concludes that, although there are still obstacles to be overcome, the use of these tools can promote more democratic and accessible teaching, contributing to the construction of a more equitable and inclusive education. The research offers important contributions to the area of Inclusive Education, proposing solutions that can be applied both in the training of educators and in the creation of public policies aimed at inclusion in Art teaching.

**Keywords:** Digital technologies. Inclusive education. Artistic education.

## Introdução

O presente estudo fundamenta-se na crescente necessidade de adaptar o ensino a um contexto educacional cada vez mais diverso e inclusivo, com atenção especial ao acesso e à utilização de tecnologias por estudantes com necessidades especiais. A educação contemporânea enfrenta o desafio de não apenas garantir o acesso à escola, mas também de

proporcionar experiências de aprendizagem significativas que respeitem e valorizem a diversidade de habilidades, ritmos e formas de expressão dos estudantes. Nesse cenário, as tecnologias digitais emergem como ferramentas potenciais para ampliar as oportunidades pedagógicas e promover uma inclusão efetiva.

Esta pesquisa tem como problema central investigar de que maneira as tecnologias podem contribuir para a criação de um ambiente de aprendizado mais inclusivo no ensino de Arte, considerando a diversidade de perfis e necessidades dos estudantes. Para responder a essa questão, o estudo tem como objetivo geral analisar como as tecnologias podem ser utilizadas para ampliar a acessibilidade e a participação de todos os alunos no contexto das práticas artísticas. Especificamente, busca-se identificar as ferramentas tecnológicas que favorecem a inclusão de estudantes com diferentes necessidades, investigar práticas pedagógicas que integrem tecnologias interativas e digitais para estimular a participação ativa e criativa dos alunos, e avaliar os impactos dessas tecnologias no desenvolvimento de competências artísticas e na autonomia dos estudantes. Dessa forma, pretende-se contribuir para a construção de estratégias pedagógicas mais equitativas e inovadoras no ensino de Arte.

De acordo com Moran (2015), a integração das tecnologias digitais na educação não se limita ao uso de ferramentas tecnológicas, mas envolve uma mudança profunda nas práticas pedagógicas e na relação entre educadores e estudantes. Para Moran (2007), a tecnologia potencializa a construção de ambientes de aprendizagem colaborativos e dinâmicos, permitindo uma maior autonomia e protagonismo dos alunos. Essa perspectiva reforça a relevância de investigar como tais recursos podem ser utilizados de forma inclusiva no ensino de Arte, promovendo experiências de aprendizagem significativas para todos os estudantes.

Lev Vygotsky (2007) enfatiza a importância das interações sociais e culturais no desenvolvimento cognitivo, argumentando que a mediação de ferramentas, sejam elas simbólicas ou tecnológicas, desempenha um papel fundamental na formação das funções psicológicas superiores. Nesse sentido, a utilização de tecnologias digitais no ensino de Arte pode ser vista como uma forma de mediação que amplia as possibilidades de criação e expressão dos estudantes, além de favorecer a inclusão daqueles com necessidades especiais ao proporcionar formas alternativas de participação e aprendizagem.

Ana Mae Barbosa (2008), uma das principais referências no campo da Educação em Arte no Brasil, defende a abordagem triangular, que envolve a apreciação, a produção e a contextualização das experiências artísticas. A integração das tecnologias digitais pode potencializar essa abordagem ao ampliar o acesso a obras de arte, facilitar a produção criativa por meio de ferramentas digitais e enriquecer o contexto cultural em que os estudantes se inserem. Dessa forma, a proposta de um ensino de Arte inclusivo e mediado por tecnologias digitais está alinhada com os princípios da Educação Estética defendida por Barbosa.

Embora a inclusão digital tenha se tornado um tema relevante nas últimas décadas, a integração eficaz de recursos tecnológicos no ensino de Arte ainda permanece subexplorada. A Arte, como campo do conhecimento, oferece possibilidades únicas para a expressão criativa, o desenvolvimento cognitivo e a formação cultural dos estudantes. No entanto, o potencial das ferramentas digitais para diversificar e personalizar as experiências artísticas no ambiente educacional não tem sido plenamente investigado, especialmente no contexto da educação

inclusiva. Dessa forma, explorar como as tecnologias podem ser aplicadas para atender à diversidade de habilidades e limitações dos estudantes é uma necessidade urgente.

Investigar as possibilidades de aplicação inclusiva de ferramentas digitais no ensino de Arte oferece uma oportunidade valiosa para repensar e transformar práticas pedagógicas. As tecnologias digitais podem não apenas democratizar o acesso ao conhecimento artístico, mas também potencializar o desenvolvimento de competências criativas e expressivas entre estudantes com diferentes perfis de aprendizagem. Além disso, a incorporação dessas ferramentas pode contribuir para a ampliação do repertório didático dos educadores, incentivando a adoção de metodologias mais inovadoras e inclusivas.

Este trabalho insere-se no campo da Educação Inclusiva, com um foco específico no uso de tecnologias digitais como instrumentos de suporte e transformação no processo de ensino-aprendizagem de Arte. A pesquisa busca compreender de que forma essas ferramentas podem enriquecer a experiência educacional, promovendo uma educação mais equitativa e diversificada. Além disso, visa identificar práticas pedagógicas que, ao integrarem recursos tecnológicos, respeitem e valorizem as singularidades dos estudantes com necessidades especiais.

Ao abordar essa temática, o estudo pretende contribuir para a formação de um conhecimento mais abrangente sobre a interseção entre Arte, tecnologia e inclusão. Espera-se que os resultados obtidos possam orientar educadores e formuladores de políticas públicas na criação de ambientes educacionais mais inclusivos, nos quais todos os estudantes tenham acesso a experiências artísticas ricas e significativas, independentemente de suas capacidades ou limitações.

Diante desse contexto, torna-se essencial investigar como as tecnologias digitais podem favorecer a construção de um ambiente de aprendizado mais inclusivo no ensino de

Arte. A acessibilidade proporcionada por diferentes ferramentas tecnológicas possibilita a participação equitativa de estudantes com distintas necessidades, ampliando as formas de expressão e experimentação artística. Além disso, metodologias pedagógicas que incorporam tecnologias interativas promovem o engajamento dos alunos, estimulando a criatividade e a autonomia na produção artística. Nesse sentido, avaliar os impactos dessas inovações no desenvolvimento das competências artísticas e no fortalecimento do protagonismo dos estudantes permite compreender as potencialidades e desafios da mediação tecnológica na educação inclusiva.

Este Trabalho de Conclusão Final (TCF) apresenta uma contribuição significativa para a literatura acadêmica ao investigar a interseção entre inclusão digital, ensino de Arte e o uso de tecnologias digitais na promoção de uma educação mais acessível e equitativa. A introdução contextualiza o problema de pesquisa, justificando sua relevância diante dos desafios contemporâneos da inclusão educacional mediada por tecnologia. A metodologia utilizada fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, permitindo uma análise aprofundada das práticas pedagógicas e das percepções dos docentes sobre o uso das tecnologias no ensino de Arte. No capítulo sobre “Inclusão Digital e Educação Inclusiva”, são discutidas as potencialidades e desafios da implementação tecnológica, destacando sua capacidade de ampliar as possibilidades de expressão artística e aprendizagem para estudantes com diferentes perfis e necessidades. A subseção sobre “Ensino de Arte e Integração de Tecnologias” possibilita uma análise de táticas inovadoras que contribuem para a mediação do conhecimento, embasadas nas perspectivas

teóricas de José Manuel Moran (2007) e Ana Mae Barbosa (1991), que sustentam a relevância da mediação tecnológica e da abordagem triangular no ensino das artes.

No capítulo sobre “Tecnologias Digitais no Ensino de Arte”, são analisadas as implicações da formação docente para o uso crítico e eficaz das tecnologias, enfatizando sua relação com a construção da cidadania digital e o desenvolvimento de competências artísticas inclusivas. A seção de “Resultados e Discussões” evidencia os impactos positivos da integração das tecnologias digitais no ensino de arte, demonstrando como essas ferramentas podem favorecer a autonomia criativa dos estudantes e aprimorar a prática pedagógica. Por fim, as Considerações Finais consolidam as reflexões e descobertas da pesquisa, ressaltando a importância da inclusão digital como um elemento essencial na formação artística e na promoção de uma educação acessível, além de apontar direções para investigações futuras que possam aprofundar essa temática. Assim, este trabalho amplia o conhecimento na área, fornecendo argumentos e evidências que reforçam a necessidade de políticas educacionais que favoreçam a formação de professores e a democratização do acesso às tecnologias no ensino de arte.

## Metodologia

Para desenvolver a metodologia bibliográfica deste TCF, intitulado “A Inclusão Digital e o uso de Recursos Tecnológicos no Ensino de Arte: Potencialidades para a Educação Inclusiva no Contexto Escolar”, é imperativo estabelecer um marco teórico sólido. Esse alicerce teórico será construído a partir das contribuições fundamentais de autores como Lev Vygotsky e Ana Mae Barbosa, além de incorporar perspectivas contemporâneas sobre letramento digital. Conforme destaca Gil (2008), a pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador “conhecer o que já foi estudado sobre determinado tema, evitando a duplicação de esforços e possibilitando a identificação de lacunas ainda não preenchidas”. Com essa premissa, o levantamento de literatura busca não apenas contextualizar o problema, mas também oferecer uma base crítica que fundamenta a análise e discussão das potencialidades tecnológicas para a inclusão no ensino de arte.

A busca por fontes será realizada de forma sistemática em bases de dados científicas reconhecidas, como Scielo, ERIC e *Google Scholar*. Para garantir a relevância e a atualidade dos materiais selecionados, serão utilizadas palavras-chave específicas, tais como “inclusão digital”, “tecnologia na educação”, “ensino de arte inclusivo” e “recursos tecnológicos na educação”. A combinação desses termos com operadores booleanos, como “AND”, “OR” e “NOT”, permitirá refinar os resultados e assegurar a pertinência das fontes encontradas. Lakatos e Marconi (2003) enfatizam que “a precisão na definição dos termos de busca é fundamental para a obtenção de resultados consistentes em pesquisas bibliográficas”. Essa precisão permitirá mapear os avanços e desafios que a literatura apresenta sobre a temática em questão, identificando abordagens que dialogam com o contexto brasileiro e suas especificidades educacionais.

A análise crítica das fontes coletadas será orientada por uma leitura aprofundada que busca identificar ideias centrais, comparar abordagens teóricas e mapear lacunas na literatura. Bardin (2011) sugere que “a utilização de ferramentas visuais pode facilitar a compreensão das relações entre conceitos e a estruturação do conhecimento adquirido”, o que justifica o uso de instrumentos como quadros comparativos e mapas conceituais para organizar os dados coletados. A comparação entre diferentes perspectivas permitirá evidenciar tanto os consensos

quanto as divergências existentes sobre a inclusão digital e o uso de tecnologias no ensino de arte, oferecendo uma visão abrangente e crítica do campo.

Contextualizar os dados ao cenário educacional brasileiro é uma etapa fundamental dessa pesquisa, uma vez que o alinhamento com políticas públicas, como a Base Nacional Comum Curricular -BNCC- (MEC, 2018), confere relevância prática ao estudo. A BNCC estabelece diretrizes que visam garantir uma educação equitativa e de qualidade para todos os estudantes, independentemente de suas particularidades, reforçando a necessidade de práticas pedagógicas inclusivas que integrem recursos tecnológicos. Dessa forma, analisar as iniciativas de inclusão digital nas escolas brasileiras permite compreender como as políticas públicas têm potencial para moldar o ensino de arte, tornando-o mais acessível e inclusivo.

A partir da sistematização dos dados coletados, emergem três eixos temáticos centrais que orientam a análise: os desafios inclusivos, as potencialidades tecnológicas e as práticas pedagógicas inovadoras. Os desafios inclusivos dizem respeito às dificuldades encontradas na integração de estudantes com deficiências no ensino de arte, muitas vezes agravadas pela falta de recursos adequados e pela ausência de uma formação continuada para os educadores. Além disso, os preconceitos ainda presentes em algumas práticas pedagógicas reforçam a necessidade de uma abordagem mais sensível e inclusiva, conforme defendem autores como Mantoan (2003), que destaca a importância de superar barreiras atitudinais para uma educação verdadeiramente inclusiva.

Por outro lado, as potencialidades tecnológicas oferecem uma nova perspectiva para a superação desses desafios. A integração de ferramentas digitais pode ampliar as possibilidades de criação artística, oferecendo recursos acessíveis que permitem a participação de todos os estudantes, respeitando suas individualidades. Papert (1993) já destacava a importância das tecnologias digitais para potencializar processos criativos e colaborativos, uma ideia que permanece atual quando aplicada ao contexto do ensino de arte inclusivo. Ferramentas como aplicativos de desenho, plataformas de realidade aumentada e *softwares* de edição multimídia têm o potencial de transformar a prática pedagógica, tornando-a mais dinâmica e envolvente.

As práticas pedagógicas inovadoras, por sua vez, refletem a aplicação concreta dessas tecnologias no cotidiano escolar. Metodologias que integram recursos digitais ao ensino de arte de forma inclusiva têm demonstrado resultados positivos, promovendo uma aprendizagem significativa e colaborativa. A criação de projetos artísticos digitais, por exemplo, permite que os estudantes explorem sua criatividade de maneira autônoma e crítica, conforme sugerido por Dewey (1938) em sua defesa de uma educação baseada na experiência prática. Além disso, a interação com tecnologias digitais pode favorecer o desenvolvimento de competências socioemocionais, como a empatia e a resiliência, ao incentivar a colaboração e a troca de ideias entre os estudantes.

Ao adotar essa abordagem metodológica, espera-se construir uma compreensão abrangente e fundamentada sobre a interseção entre inclusão digital, recursos tecnológicos e ensino de arte. Os resultados desta pesquisa poderão contribuir significativamente para a área de educação inclusiva, oferecendo subsídios teóricos e práticos para educadores e formuladores de políticas educacionais. A reflexão crítica proporcionada pela análise bibliográfica permitirá não apenas mapear o estado da arte sobre o tema, mas também propor caminhos inovadores

para a construção de práticas pedagógicas mais inclusivas e tecnológicas, alinhadas às demandas contemporâneas da educação.

#### Principais Artigos Pesquisados

<b>Autores</b>	<b>Título</b>	<b>Fonte</b>	<b>Ano</b>
Bezerra, A. et al.	Ferramentas pedagógicas e tecnologias assistivas na educação inclusiva	Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento	
Instituto Rodrigo Mendes	Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação Inclusiva	Instituto Rodrigo Mendes	-
Moran, José Manuel	Educação híbrida: um conceito chave para a educação, hoje	Porto Alegre: Penso	2015
Must University	Inclusão digital nas escolas públicas	MUST Reviews	-
Must University	Novas tecnologias como aliadas no avanço da inclusão na educação	MUST University	-
Must University	Pós-pandemia, educação e novas tecnologias: como lidar?	MUST University	-
Santos, C. et al.	As mídias digitais e práticas pedagógicas: explorando os desafios e oportunidades na transformação educacional	Revista Brasileira de Educação e Interdisciplinaridade	2024
Silva, Maria Aparecida	O ensino de artes visuais na escola no contexto da inclusão	Cadernos CEDES	2021

Fonte: elaborado pelo autor

### **Inclusão digital e educação inclusiva: potencialidades e desafios**

A inclusão digital tem emergido como um tema central nas discussões sobre educação inclusiva, especialmente em um cenário educacional cada vez mais atravessado pelas tecnologias digitais. Essa intersecção aponta para a necessidade de se refletir sobre as potencialidades e desafios que a integração das tecnologias pode oferecer na promoção de um ensino que respeite a diversidade de estudantes, incluindo aqueles com necessidades específicas. O conceito de inclusão digital vai além do simples acesso a dispositivos tecnológicos; ele abrange o desenvolvimento de competências digitais e a participação ativa dos indivíduos na sociedade do conhecimento (Moran, 2015). Nesse contexto, a educação inclusiva ganha uma nova dimensão, pois as tecnologias digitais oferecem recursos que podem potencializar a aprendizagem de todos os estudantes, desde que utilizadas de maneira intencional e pedagógica.

Entre as principais potencialidades das tecnologias digitais na educação inclusiva, destaca-se a personalização do ensino. Recursos tecnológicos permitem a criação de ambientes de aprendizagem adaptativos, capazes de atender às particularidades de cada estudante.

Conforme destaca Mitra (2013), as tecnologias digitais podem ser configuradas para se ajustar às necessidades cognitivas, sensoriais e motoras dos alunos, oferecendo uma aprendizagem mais acessível e significativa. Ferramentas como softwares com recursos de leitura em voz alta, legendas automáticas e teclados virtuais tornam-se essenciais para garantir a inclusão de estudantes com deficiência. Além disso, a gamificação e a realidade aumentada possibilitam uma

abordagem lúdica e interativa, que não apenas facilita o entendimento de conteúdos complexos, mas também estimula a motivação e o engajamento dos alunos.

Outro aspecto relevante refere-se à promoção da colaboração e do trabalho em grupo, aspectos fundamentais para uma educação inclusiva que valoriza a interação social, conforme defendido por Vygotsky (1984). As plataformas digitais permitem que estudantes de diferentes perfis participem conjuntamente de atividades, compartilhando ideias e soluções para problemas. Essa interação digital pode quebrar barreiras físicas e sociais, proporcionando um ambiente mais democrático de aprendizado. As redes sociais educacionais, por exemplo, facilitam a comunicação entre estudantes, professores e famílias, ampliando a rede de suporte educacional.

No entanto, apesar dessas potencialidades, a inclusão digital enfrenta desafios significativos que precisam ser enfrentados para que seu potencial inclusivo seja plenamente alcançado. Um dos principais entraves é o acesso desigual às tecnologias, conhecido como a persistência do “fosso digital” Castells (1999). Embora os avanços tecnológicos tenham se acelerado, nem todos os estudantes têm acesso a dispositivos digitais e à internet de qualidade. Essa desigualdade estrutural compromete a efetividade das políticas de inclusão digital, especialmente em regiões mais periféricas e em contextos socioeconômicos desfavorecidos.

Além da questão do acesso, outro desafio importante refere-se à formação docente. Para que as tecnologias digitais sejam utilizadas de forma inclusiva e significativa, é necessário que os professores possuam não apenas habilidades técnicas, mas também uma compreensão pedagógica de como integrar esses recursos em suas práticas educacionais. Barbosa (1991) destaca que o professor precisa ser um mediador crítico do processo de ensino, capaz de articular as demandas tecnológicas com as necessidades pedagógicas dos estudantes. Contudo, muitos educadores ainda enfrentam dificuldades para adotar novas tecnologias em sala de aula devido à falta de formação específica e suporte técnico contínuo.

A resistência cultural também constitui um obstáculo à inclusão digital. Em algumas comunidades escolares, persiste uma visão tradicionalista sobre o ensino, que enxerga a tecnologia como uma ameaça ao papel do professor ou como uma distração para os estudantes. Superar essa mentalidade requer mudanças culturais profundas, que envolvem tanto a gestão escolar quanto as políticas educacionais mais amplas.

Por fim, é imprescindível destacar que a inclusão digital precisa ser entendida como um processo contínuo e contextualizado, que demanda investimentos não apenas em infraestrutura tecnológica, mas também em políticas públicas que promovam a equidade e a justiça social. A BNCC (MEC, 2018) reforça a necessidade de desenvolver competências digitais em todos os níveis de ensino, mas sua implementação enfrenta dificuldades práticas que precisam ser superadas para garantir uma educação verdadeiramente inclusiva e tecnológica.

Diante desse cenário, a inclusão digital e a educação inclusiva configuram-se como um campo fértil para inovações pedagógicas, mas também como um desafio que demanda esforços articulados entre educadores, gestores, formuladores de políticas públicas e a sociedade civil. Reconhecer as potencialidades e enfrentar os desafios é essencial para construir um ambiente educacional mais justo e inclusivo, no qual todos os estudantes possam desenvolver plenamente suas capacidades. A tecnologia, se utilizada de forma crítica e reflexiva, pode se tornar uma aliada poderosa na construção dessa educação inclusiva, contribuindo para uma sociedade mais equitativa e conectada.

### *O Ensino de Arte e a Integração de Tecnologias*

O ensino de arte tem passado por transformações significativas diante da inserção das tecnologias digitais no ambiente educacional. Essas mudanças não apenas ampliam as possibilidades criativas dos estudantes, mas também ressignificam o próprio conceito de arte e suas formas de produção e fruição. Segundo Hernández (2000), a arte contemporânea desafia as práticas pedagógicas tradicionais, exigindo que educadores repensem seus métodos e contemplem novas linguagens artísticas mediadas pela tecnologia.

A integração das tecnologias digitais no ensino de arte permite explorar múltiplas linguagens, como a produção de vídeos, animações, edição digital de imagens e crítica a obras mediadas por plataformas digitais. Para Kenski (2012), a tecnologia deve ser vista como uma parceira do processo educativo, promovendo formas inovadoras de acesso ao conhecimento. No contexto do ensino de Arte, isso significa oferecer aos estudantes a oportunidade de dialogar com um mundo visual cada vez mais digitalizado e interativo.

Além disso, a utilização de ferramentas tecnológicas contribui para a personalização da aprendizagem. Plataformas digitais podem ser usadas para criar experiências artísticas imersivas, nas quais os estudantes não só consomem conteúdo, mas também criam e compartilham suas produções. Como afirma Moran (2015), a integração entre educação e tecnologia permite uma dinâmica mais colaborativa e participativa, na qual o aluno assume um papel central na construção de seu conhecimento.

No entanto, é fundamental que a adoção dessas tecnologias seja acompanhada de uma reflexão crítica. Nem toda inovação tecnológica resulta em uma melhoria efetiva no processo de ensino-aprendizagem. Como alerta Freire (1996), é essencial que a educação mantenha seu compromisso com a formação crítica e emancipadora dos sujeitos, evitando a mera reprodução de conteúdos. No ensino de arte, isso implica incentivar os estudantes a refletirem sobre o impacto das tecnologias na sociedade e na cultura visual contemporânea.

A integração de tecnologias também tem o potencial de ampliar o repertório cultural dos estudantes, permitindo o acesso a museus virtuais, bancos de imagens e recursos multimídia. Segundo Santaella (2013), vivemos em uma “ecologia dos meios”, na qual a interação entre diferentes plataformas midiáticas gera novas formas de percepção e produção cultural. Essa dinâmica pode ser explorada pedagogicamente para enriquecer a experiência estética dos estudantes.

Por fim, a capacitação docente é um elemento crucial para a efetiva integração das tecnologias no ensino de arte. Como argumenta Moran (2015), os educadores precisam estar preparados para lidar com as inovações tecnológicas de forma criativa e crítica, reconhecendo suas potencialidades e limitações. Nesse sentido, formações continuadas que envolvam práticas colaborativas e exploração de recursos digitais são fundamentais.

Diante desse cenário, o ensino de arte se configura como um campo privilegiado para a experimentação de novas tecnologias, promovendo uma educação mais conectada com a realidade contemporânea. Ao fomentar a criatividade, a criticidade e a autonomia dos estudantes, a integração de tecnologias pode transformar a sala de aula em um espaço de crédito, expressão e inovação.

## Referenciais Teóricos: Contribuições de José Manuel Moran e Ana Mae Barbosa

A construção de práticas pedagógicas inovadoras tem sido amplamente influenciada por pesquisas que articulam teoria e prática educativa de maneira significativa. Neste contexto, Moran (2007) e Barbosa (1991) emergem como importantes referências, cada qual com uma contribuição distinta, mas complementar, para a transformação da educação. Moran (2007) concentra-se na integração das tecnologias digitais ao ensino, enquanto Barbosa (1991) é pioneira na proposição de metodologias inovadoras para a arte-educação. Suas ideias convergem ao destacar a importância de uma educação que promova a autonomia, a reflexão crítica e a inclusão cultural.

Moran (2015), defende que a educação deve adaptar-se às demandas de uma sociedade marcada pela dinâmica constante de informações e pelo uso massivo de tecnologias digitais. Sua abordagem propõe a substituição de um modelo educacional centrado na transmissão de conteúdos por um sistema que estimule a autonomia e a colaboração entre os estudantes, mediada por tecnologias digitais. Entre suas contribuições mais significativas está a discussão sobre os modelos híbridos de ensino, que combinam o presencial e o virtual para oferecer uma aprendizagem mais flexível e personalizada. Essa perspectiva transforma o papel do professor, que passa de transmissor de informações a mediador e facilitador do processo de aprendizagem.

Barbosa (1988), por sua vez, propõe uma abordagem transformadora para a arte- educação por meio de sua metodologia de mediação triangular, que envolve a apreciação da obra de arte, a contextualização histórica e a prática artística. Para Barbosa (1988), o ensino de arte deve ir além da execução de técnicas artísticas, promovendo a reflexão crítica e a compreensão cultural. Sua proposta coloca o estudante como sujeito ativo no processo de aprendizagem, incentivando-o a interpretar e criar significados a partir das obras analisadas. Essa abordagem dialoga com os princípios de Moran ao enfatizar a formação de estudantes autônomos e reflexivos.

A integração entre as ideias de Moran (2015) e Barbosa (1988) torna-se ainda mais evidente quando se considera a importância da criação de ambientes de aprendizagem que valorizem tanto as tecnologias digitais quanto as expressões culturais e artísticas. Moran (2015), argumenta que a incorporação de tecnologias digitais possibilita a criação de ambientes de aprendizagem interativos e dinâmicos, enquanto Barbosa (1988), destaca a necessidade de um ensino de arte que promova a inclusão cultural e o respeito à diversidade. Ambos os autores concordam que a educação deve formar cidadãos críticos e criativos, capazes de atuar em uma sociedade em constante transformação.

A complementaridade entre as abordagens de Moran (2015) e Barbosa (1988), reforça a necessidade de uma educação que não apenas informe, mas que também forme sujeitos autônomos, reflexivos e sensíveis à diversidade cultural. Moran (2015), ao destacar o potencial das tecnologias digitais, e Barbosa (1988), ao defender a importância da arte- educação para a formação integral dos estudantes, oferecem bases teóricas e práticas fundamentais para a reconfiguração de práticas educacionais mais conectadas, inclusivas e significativas.

## **Tecnologias digitais no ensino de arte: inclusão, formação docente e cidadania digital**

O tema “Tecnologias Digitais no Ensino de Arte: Inclusão, Formação Docente e Cidadania Digital” apresenta-se como uma área de investigação relevante e necessária diante dos desafios contemporâneos enfrentados no campo educacional. Em um cenário marcado pela ampliação do acesso às mídias digitais e pela crescente presença das tecnologias no cotidiano escolar, torna-se imprescindível refletir sobre como esses recursos podem potencializar práticas pedagógicas inclusivas, especialmente no ensino de Arte. A discussão envolve não apenas a adoção de ferramentas tecnológicas, mas também a urgência da formação continuada dos docentes, a fim de que possam utilizá-las de forma crítica, criativa e significativa. Além disso, ao promover o uso consciente e ético das tecnologias, o ensino de Arte contribui para a construção da cidadania digital, preparando os estudantes para atuarem de maneira responsável e participativa na sociedade contemporânea. Assim, aprofundar este tema é fundamental para compreender os impactos, as possibilidades e os desafios da integração das tecnologias digitais no ensino de Arte, com vistas à equidade, à qualidade e à inovação nos processos educativos.

### *Impactos do Uso de Tecnologias no Desenvolvimento de Competências Artísticas na Inclusão*

A integração de tecnologias digitais no ensino de arte tem se mostrado uma estratégia eficaz para promover a inclusão e o desenvolvimento de competências artísticas em estudantes com diferentes necessidades educativas. Ferramentas tecnológicas, como *softwares* de desenho, aplicativos de modelagem 3D e plataformas de arte interativa, ampliam as possibilidades de expressão e criação, permitindo que alunos com limitações físicas ou cognitivas participem ativamente das atividades artísticas. Por exemplo, o uso de softwares de modelagem 3D, como o *Blender* e o *Tinkercad*, possibilita que estudantes desenvolvam habilidades espaciais e criativas, independentemente de suas restrições físicas. Além disso, a utilização de tecnologias digitais no ensino de arte pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais inclusivo e adaptado às necessidades individuais dos alunos. Dessa forma, a adoção dessas ferramentas tecnológicas não apenas enriquece o ensino de Arte, mas também contribui para a construção de uma sociedade mais igualitária e democrática.

A formação adequada de professores é essencial para a implementação eficaz de tecnologia assistiva na educação inclusiva. Bezerra et al. (2024) enfatizam que a capacitação docente para o uso de tecnologias emergentes é fundamental para a criação de ambientes de aprendizagem mais inclusivos e adaptados às necessidades de todos os estudantes. Segundo os autores, “a formação continuada dos educadores em tecnologias assistivas é um pilar indispensável para a promoção de uma educação verdadeiramente inclusiva”. (Bezerra et al, 2024).

A integração de tecnologia assistiva no currículo de formação de professores tem sido objeto de estudo em diversas pesquisas. Um estudo recente adotou uma abordagem qualitativa, baseada em revisão sistemática da literatura e análise de políticas educacionais, para investigar como essas tecnologias estão sendo incorporadas na formação docente. Os resultados indicam que, embora haja avanços, ainda existem lacunas significativas que precisam ser preenchidas para

garantir que os professores estejam plenamente preparados para utilizar essas ferramentas em contextos inclusivos.

A legislação brasileira também reforça a importância da formação docente para a educação inclusiva. A Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Lei 13.146/2015) e o Plano Nacional de Educação (PNE) 2014-2024 preveem ações específicas para a inclusão na educação, incluindo a formação de professores e o acesso à tecnologia assistiva. Essas diretrizes destacam a necessidade de preparar os educadores para lidar com a diversidade em sala de aula, utilizando recursos tecnológicos que facilitem o processo de ensino-aprendizagem para todos os alunos.

Em síntese, a formação contínua e específica dos professores em tecnologia assistiva é crucial para a efetivação de uma educação inclusiva de qualidade. Investir na capacitação docente não apenas aprimora as práticas pedagógicas, mas também assegura que todos os estudantes tenham acesso equitativo ao conhecimento e às oportunidades de desenvolvimento pessoal e acadêmico.

A imersão de tecnologias digitais no ensino de arte desempenha um papel fundamental na promoção da cidadania digital, preparando os alunos para serem responsáveis e éticos no ambiente online. Alves et al. (2023) discutem os desafios e oportunidades da tecnologia educacional, destacando a importância de formar cidadãos digitais conscientes e críticos. Conforme os autores, “a educação contemporânea deve priorizar a capacitação dos estudantes para atuarem de maneira ética e responsável no mundo digital” Alves et al. (2023). Além disso, a utilização de tecnologias digitais no ensino de arte pode fomentar a cidadania digital, preparando os alunos para serem responsáveis e éticos no ambiente *on-line*.

Nesse sentido, a educação artística mediada por tecnologias digitais oferece um ambiente propício para que os alunos desenvolvam habilidades críticas e reflexivas, essenciais para a cidadania digital. A exploração de ferramentas digitais no processo criativo permite que os estudantes compreendam as implicações éticas de suas produções e interações online, promovendo uma postura mais consciente e responsável no uso dessas tecnologias. Conseqüentemente, a adoção de tecnologias digitais no ensino de arte não apenas enriquece o processo educativo, mas também desempenha um papel crucial na formação de cidadãos digitais éticos e críticos, capazes de navegar e contribuir positivamente no ambiente digital contemporâneo.

A efetividade da integração de tecnologias digitais no ensino de Arte está intrinsecamente relacionada à formação continuada dos educadores e ao suporte institucional dedicado. Santos et al. (2024) destacam que a capacitação docente e o planejamento cuidadoso são fundamentais para o uso eficaz das mídias digitais no ensino, contribuindo significativamente para o engajamento e a aprendizagem dos alunos. Os autores enfatizam que “a integração efetiva da tecnologia na educação depende de um investimento contínuo na formação de professores, que devem estar preparados para lidar com as demandas de um ambiente educacional digitalizado”. Santos et al. (2024).

A pesquisa de Silva et al. (2023), aborda a questão da inclusão digital, ressaltando que, embora as mídias digitais possam democratizar o ensino, elas também podem acentuar as disparidades sociais. A falta de acesso adequado às tecnologias em contextos de vulnerabilidade é um problema que afeta a eficácia das políticas educacionais voltadas para a digitalização, ampliando as desigualdades no acesso ao conhecimento. Os autores afirmam que “a falta de acesso adequado às tecnologias em contextos de vulnerabilidade é um problema que afeta a

eficácia das políticas educacionais voltadas para a digitalização, ampliando as desigualdades no acesso ao conhecimento”. Silva et al. (2023).

A importância da formação docente para a integração de tecnologias digitais também é corroborada por Rosas et al. (2025), que analisam como a capacitação dos professores contribui para a utilização efetiva dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Eles destacam que «a formação dos professores tem contribuído para a utilização efetiva dessas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem». Rosas et al. (2025). Portanto, é evidente que a formação continuada dos educadores, aliada a um planejamento estratégico e ao suporte institucional adequado, são elementos essenciais para a integração bem-sucedida das tecnologias digitais no ensino de arte. Investir na capacitação dos docentes e fornecer as condições necessárias para a adoção de ferramentas tecnológicas contribui para a criação de ambientes de aprendizagem mais inclusivos e eficazes, atendendo às necessidades de todos os estudantes.

Em suma, a adoção de tecnologias no ensino de Arte não apenas enriquece o processo criativo, mas também desempenha um papel significativo na promoção da inclusão e no desenvolvimento de competências artísticas. Para alcançar esses objetivos, é imprescindível investir na formação de professores e na infraestrutura tecnológica das instituições de ensino, garantindo que todos os estudantes tenham acesso às ferramentas necessárias para expressar seu potencial artístico.

## **Resultados e discussões**

O presente estudo aborda a urgente necessidade de adaptação do ensino de Arte em um contexto educacional cada vez mais inclusivo e diversificado. A utilização das tecnologias digitais surge como um recurso fundamental para promover a participação ativa de estudantes com necessidades especiais, refletindo o desafio contemporâneo de proporcionar um ensino que respeite a diversidade de habilidades, ritmos e formas de expressão dos alunos. Em um cenário educacional marcado por uma constante busca por equidade, as tecnologias digitais se apresentam como ferramentas poderosas, capazes de ampliar as oportunidades pedagógicas e promover a inclusão de forma efetiva, criando ambientes colaborativos e dinâmicos.

A reflexão teórica que embasa este estudo se ancora nas contribuições de autores renomados, como Moran (2015), Vygotsky (2007) e Barbosa (2008), que ajudam a compreender o impacto das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem. Moran (2015) defende que a integração das tecnologias no ensino não se limita à simples inserção de ferramentas, mas deve provocar uma mudança na forma de realizar o processo educativo. Ao criar ambientes colaborativos e dinâmicos, as tecnologias promovem maior autonomia para os alunos, favorecendo a inclusão de estudantes com necessidades especiais. Nesse sentido, o uso das tecnologias digitais amplia as possibilidades de aprendizagem, criando uma ponte para que todos os alunos, independentemente das suas limitações, possam ser protagonistas na construção do conhecimento.

No campo da psicologia educacional, Vygotsky (2007) destaca a importância da mediação para a aprendizagem, especialmente no uso de ferramentas tecnológicas, que podem potencializar a construção de funções psicológicas superiores. A mediação tecnológica, portanto, oferece novas formas de expressão e criação artística, essenciais para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e criativas dos estudantes. Ao integrar tecnologias digitais no ensino de Arte, o aluno

com necessidades especiais não apenas acessa, mas também se expressa de maneiras inovadoras, o que enriquece sua experiência de aprendizagem e participação.

A obra de Barbosa (2008), por sua vez, enfatiza a importância de uma abordagem triangular no ensino de Arte, que integra apreciação, produção e contextualização das experiências artísticas. A utilização de tecnologias digitais vai além de viabilizar o ensino de Arte de maneira inclusiva, também contribui para ampliar o repertório cultural dos estudantes. Ferramentas digitais permitem o acesso a obras de arte, facilitam a produção de conteúdos digitais e proporcionam uma contextualização interativa, tornando o aprendizado artístico mais acessível e significativo.

No entanto, apesar das potencialidades das tecnologias digitais, sua aplicação no ensino de Arte ainda é limitada e necessita de um olhar mais aprofundado. A pesquisa proposta neste estudo busca investigar como essas tecnologias podem ser incorporadas ao ensino de Arte de forma inclusiva, respeitando as diversidades dos estudantes. Ao utilizar ferramentas digitais como mediadoras do aprendizado artístico, o objetivo é transformar práticas pedagógicas, criando um ambiente dinâmico e interativo, no qual os alunos possam desenvolver sua criatividade, autonomia e protagonismo.

A pesquisa também aponta que, embora o uso das tecnologias digitais no ensino de Arte tenha grande potencial para promover a inclusão, existem desafios persistentes. O acesso desigual às tecnologias, a falta de capacitação contínua dos educadores e a resistência cultural à mudança nas práticas pedagógicas ainda são obstáculos que dificultam a implementação plena dessas ferramentas. A formação docente contínua e a criação de políticas públicas adequadas são imprescindíveis para que a inclusão digital seja uma realidade nas escolas, como reforçam as diretrizes de inclusão estabelecidas pela Lei Brasileira de Inclusão (Lei 13.146/2015) e o Plano Nacional de Educação (PNE).

Além disso, o estudo enfatiza que, para que as tecnologias no ensino de Arte sejam eficazes, é necessário que os educadores não apenas dominem as ferramentas digitais, mas também saibam utilizá-las de maneira pedagógica e reflexiva. A formação de educadores, portanto, se revela como um dos fatores mais importantes para a promoção de uma educação inclusiva e para o uso eficaz das tecnologias no ensino artístico.

Em conclusão, este estudo contribui para a compreensão das potencialidades das tecnologias digitais no ensino de Arte, especialmente na inclusão de estudantes com necessidades especiais. Ao integrar tecnologia e inclusão no ensino artístico, é possível criar um ambiente educacional mais democrático e estimulante, onde todos os alunos, independentemente de suas condições, tenham a oportunidade de desenvolver suas competências criativas e artísticas. Para que essa transformação seja efetiva, é crucial superar as barreiras estruturais e garantir que os educadores estejam adequadamente preparados para utilizar as tecnologias de forma inclusiva e eficaz. Assim, o uso estratégico das tecnologias no ensino de Arte não apenas fortalece o processo inclusivo, mas também amplia as possibilidades pedagógicas, contribuindo para o desenvolvimento de competências criativas e para a promoção do protagonismo discente.

## **Considerações finais**

O estudo realizado sublinha a relevância da integração das tecnologias digitais no ensino de Arte, com ênfase na inclusão de estudantes com necessidades especiais, em um contexto

educacional que busca a equidade e a diversidade. A utilização dessas ferramentas, conforme fundamentado por autores citado ao longo da pesquisa, revela-se crucial para criar ambientes pedagógicos dinâmicos, que favorecem a autonomia e o protagonismo dos alunos. Contudo, a pesquisa também destaca os desafios persistentes, como a disparidade no acesso às tecnologias, a falta de formação contínua dos educadores e a resistência a mudanças nas práticas pedagógicas. Portanto, é imprescindível que o uso das tecnologias seja acompanhado de políticas públicas eficazes e da capacitação docente, a fim de garantir uma implementação eficaz e inclusiva no ensino artístico. Dessa forma, as tecnologias não apenas ampliam as oportunidades pedagógicas, mas também promovem um ambiente mais democrático e acessível, essencial para o desenvolvimento das competências criativas e artísticas dos alunos, independentemente de suas limitações.

## Referências

- Abreu, Denize Pacheco de. O uso da tecnologia digital na inclusão de alunos com deficiência no ambiente escolar. Florianópolis: Instituto Federal de Santa Catarina, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/bitstream/handle/123456789/1879/Denize%20Pacheco%20de%20Abreu.pdf?isAllowed=y&sequence.com>. Acessado em 16 de setembro de 2024.
- Aquino Barros, Ana Paula de; Barbosa, Deyse Cristina; Paixão De Jesus, Juliana; et al. Tecnologia e a educação inclusiva: contribuições, desafios e oportunidades. Anais do Congresso Nacional de Educação CONEDU, 2024. Disponível em: Editora
- Realize. [https://editorarealize.com.br/educacao/detalhes/viii-congresso-nacional-de-educacao?utm\\_source=chatgpt.com](https://editorarealize.com.br/educacao/detalhes/viii-congresso-nacional-de-educacao?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 13 de janeiro de 2025.
- Araújo, Verônica Danieli Lima; Glotz, Raquel Elza Oliveira. O letramento digital como instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: desafios atuais. Educação Pública, v. 14, n. 26, 2014. Disponível em: Educação Pública. [https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/14/26/o-letramento-digital-como-instrumento-de-inclusao-social-e-democratizacao-do-conhecimento-desafios-atuais?utm\\_source=chatgpt.com](https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/14/26/o-letramento-digital-como-instrumento-de-inclusao-social-e-democratizacao-do-conhecimento-desafios-atuais?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 26 de novembro de 2024.
- Barbosa, Ana Mae. A arte como elemento facilitador no contexto da educação inclusiva. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2017. Disponível em: Repositório UFPB. [https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15512/1/JFM14062017.pdf?utm\\_source=.com](https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/15512/1/JFM14062017.pdf?utm_source=.com). Acessado em 11 de janeiro de 2025.
- Barbosa, Ana Mae. A imagem no ensino da arte. São Paulo: Editora Perspectiva, 1991.
- Barbosa, Ana Mae. Arte-Educação no Brasil. Revista do Ensino de Arte, 2005. Disponível em: SciELO. [https://www.scielo.br/j/ea/a/yvtmjR7MGvYKjPDGPgqBv6J?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.scielo.br/j/ea/a/yvtmjR7MGvYKjPDGPgqBv6J?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 17 de Fevereiro de 2025.
- Barbosa, Ana Mae. Educação e arte: a construção do conhecimento artístico. São Paulo: Cortez, 1991.
- Barbosa, Deyse Cristina; Da Cunha, Fernanda Pereira. Abordagem triangular: ziguezagueando entre um ideário e uma ação reconstrutora para o ensino de artes. 2010. Disponível em: Academia.edu. [https://www.academia.edu/110848113/Abordagem\\_Triangular\\_ziguezagueando\\_entre\\_um\\_ide%C3%A1rio\\_e\\_uma\\_a%C3%A7%C3%A3o\\_reconstrutora\\_para\\_o\\_ensino\\_de\\_arte](https://www.academia.edu/110848113/Abordagem_Triangular_ziguezagueando_entre_um_ide%C3%A1rio_e_uma_a%C3%A7%C3%A3o_reconstrutora_para_o_ensino_de_arte). Acessado em 10 de fevereiro de 2025.
- Bardin, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

Bezerra, A. et al. Ferramentas pedagógicas e tecnologias assistivas na educação inclusiva. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 9, n. 2, p. 1-15, 2025. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/saude/tecnologias-assistivas-na-educacao>. Acesso em 14 de Janeiro de 2025.

Castells, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

Dourado, Iolanda Teixeira Leal; Oliveira, Flávia Cristina de; Guareski Fachin, Elizete Ana; et al. Introduzindo a era digital: inclusão e tecnologia no meio educacional. *Revista de Educação e Pesquisa em Ciências Humanas*, v. 28, n. 133, abr. 2024. Disponível em: [Revista FT.https://revistaft.com.br/introduzindo-a-era-digital-inclusao-e-tecnologia-no-meio-educacional/](https://revistaft.com.br/introduzindo-a-era-digital-inclusao-e-tecnologia-no-meio-educacional/). Acessado em 23 de novembro de 2024.

Ferreira, Luciana; Fusari, Juliana. Educação inclusiva e ensino de Artes: contribuições para o desenvolvimento de estudantes com deficiência. *Psicologia Escolar e Educacional*, v. 27, n. 3, p. 403-412, 2023. Disponível em: PePSIC. [https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862023000300403&script=sci\\_arttext&utm\\_source=chatgpt.com](https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862023000300403&script=sci_arttext&utm_source=chatgpt.com). Acessado em 23 de novembro de 2024.

Freire, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

Instituto Rodrigo Mendes. *Tecnologias Digitais Aplicadas à Educação Inclusiva*. Instituto Rodrigo Mendes. Disponível em: <https://institutorodrigomendes.org.br/wp-content/uploads/2021/11/Tecnologias-digitais-aplicadas-a-educacao-inclusiva-IRM.pdf>. Acesso em 20 de Janeiro de 2025.

Gil, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008. Gil, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

Hernández, Francisco. *A arte contemporânea e a educação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

Kenski, Vani Moreira. *Tecnologia e ensino presencial e a distância*. Campinas: Papirus, 2012. Kenski, V. M. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2012.

Lacerda, Maria de Fátima; Menezes, Maria das Graças Pinto. Relações entre letramento digital e inclusão social. *Revista de Educação e Comunicação*, v. 12, n. 1, 2017. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/38511?utm\\_source=chatgpt.com](https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/38511?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 28 de janeiro de 2025.

Lemos, Ana Paula. *Educação inclusiva e tecnologias digitais: desafios e perspectivas*. Campinas: Papirus, 2015.

Lemos, André Lemos. Desafios para o letramento digital: tecnologias digitais, educação e inclusão social. *Revista Educação em Questão*, v. 45, n. 2, 2017. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO\\_EV073\\_MD1\\_SA19\\_ID2877\\_12102017140754.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA19_ID2877_12102017140754.pdf). Acessado em 13 de Janeiro de 2025.

Lima, Maria do Carmo. Educação inclusiva digital: tecnologias assistivas para estudantes com deficiência. *International Journal of Business and Management*, v. 26, n. 8, p. 6775-6784, 2021. Disponível em: <https://www.iosrjournals.org/iosr-jbm/papers/Vol26-issue8/Ser-10/J2608106775.pdf>. Acessado em 26 de janeiro de 2025.

Lima, M. L. M. A teoria vygotskyana e a utilização das novas tecnologias no ensino-aprendizagem: uma reflexão sobre o uso do celular. Disponível em: <https://catholicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/a-teoria-vygotskyana-e-a-utiliza%C3%A7%C3%A3o-das-novas-tecnologias-no-ensino-aprendizagem-uma-reflex%C3%A3o-sobre-o-uso-do-celular.pdf>. Acessado em 26 de janeiro de 2025.

Mantoan, Maria Teresa Eglér. A inclusão de alunos com deficiência: o que é, como fazer. São Paulo: Moderna, 2003.

Mantoan, Maria Teresa Eglér; Pietro, Maria da Graça. O ensino de arte para alunos com deficiências: reflexões e práticas pedagógicas. Campinas: Papirus, 2006.

Mitra, Sugata. A educação revolucionária: como a tecnologia pode transformar a aprendizagem. São Paulo: Globo, 2013.

Moran, José Manuel. A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. Campinas: Papirus, 2015.

Moran, José Manuel. Educação híbrida: um conceito chave para a educação, hoje. Porto Alegre: Penso, 2015. Disponível em: [https://nte-educacao.ufpr.br/wp-content/uploads/2021/12/livro\\_educacao\\_hibrida.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://nte-educacao.ufpr.br/wp-content/uploads/2021/12/livro_educacao_hibrida.pdf?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 14 de fevereiro de 2025.

Moran, José Manuel. Desafios na comunicação pessoal: gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica. São Paulo: Paulinas, 2007. Disponível em: [https://repositorio.usp.br/item/002162197?utm\\_source=chatgpt.com](https://repositorio.usp.br/item/002162197?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 16 de janeiro de 2025.

Moran, José Manuel. Educação inovadora na Sociedade da Informação. 2007. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/nucleoad/documentos/moranEducacao.pdf>. Acessado em 16 de fevereiro de 2025.

Moran, José Manuel. Inovação na educação: como conciliar qualidade e equidade. Campinas: Papirus.

Must University. Inclusão digital nas escolas públicas. *MUST Reviews*, v. 8, p. 140-156. Disponível em: [https://mustedu.com/pt/inclusao-digital-nas-escolas-publicas/?utm\\_source=chatgpt.com](https://mustedu.com/pt/inclusao-digital-nas-escolas-publicas/?utm_source=chatgpt.com). Acesso em 25 de fevereiro de 2025.

Must University. Novas tecnologias como aliadas no avanço da inclusão na educação. *MUST University*. Disponível em: [https://mustedu.com/pt/novas-tecnologias-como-aliadas-no-avanco-da-inclusao-na-educacao/?utm\\_source=chatgpt.com](https://mustedu.com/pt/novas-tecnologias-como-aliadas-no-avanco-da-inclusao-na-educacao/?utm_source=chatgpt.com). Acesso em: 25 de fevereiro de 2025.

Must University. Pós-pandemia, educação e novas tecnologias: como lidar? *MUST University*. Disponível em: <https://mustedu.com/pt/educacao-e-novas-tecnologias/>. Acesso em 17 de dezembro de 2024.

Pape, Edson; Pereira, Luciana; Silva, Carlos Alberto da. Tecnologias digitais na educação: desafios e possibilidades. Porto Alegre: Penso, 2017.

Papert, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era digital. Porto Alegre: Artmed, 1993.

Santos, C. et al. As mídias digitais e práticas pedagógicas: explorando os desafios e oportunidades na transformação educacional. *Revista Brasileira de Educação e Interdisciplinaridade*, v. 6, n. 1, p. 45-60, 2024. Disponível em: <https://periodicos.univel.br/ojs/index.php/rebeis/article/view/436>. Acesso em 14 de janeiro de 2025.

Santos, A. L.; Pereira, L. R.; Costa, R. S. Interação vygotskyana + tecnologias como ferramentas de apoio à aprendizagem. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/kirikere/article/view/38794>. Acessado em 29 de fevereiro de 2025.

Sousa, Ana Carolina. A arte como elemento facilitador no contexto da educação inclusiva. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/>

[jspui/bitstream/123456789/15512/1/JFM14062017.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://repositorio.ufrpe.br/bitstream/123456789/15512/1/JFM14062017.pdf?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 29 de fevereiro de 2025.

Silva, Maria Aparecida. O ensino de artes visuais na escola no contexto da inclusão. *Cadernos CEDES*, v. 41, n. 1, p. 145-160, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ccedes/a/CWsw5Zfd3dR8xhZVyQrXjBd/>. Acessado em 30 de fevereiro de 2025.

Silva, Lenildes Martins da. *Arte-educação como instrumento de inclusão*. Recife: UFRPE, 2020. Disponível em: [https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/3582/1/tcc\\_lenildesmartinsdasilva.pdf](https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/3582/1/tcc_lenildesmartinsdasilva.pdf). Acessado em 16 de janeiro de 2025.

Vygotsky, Lev. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Vygotsky, Lev. O papel social dos museus e a mediação cultural: conceitos de Vygotsky aplicados à educação em museus de arte. *Palíndromo*, v. 1, n. 1, 2006. Disponível em: <file:///D:/users/Marcio/Downloads/editorinclusao,+09-acessibilidade.pdf>. Acessado em 14 de março de 2025.

Vygotsky, Lev. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

Wellmann, Renata; Munari, Maria Teresa; Silva, Regina Célia de Lima. *Tecnologias digitais aplicadas à educação inclusiva*. São Paulo: Instituto Rodrigo Mendes, 2021. Disponível em: [https://institutorodrigomendes.org.br/wp-content/uploads/2021/11/Tecnologias-digitais-aplicadas-a-educacao-inclusiva-IRM.pdf?utm\\_source=chatgpt.com](https://institutorodrigomendes.org.br/wp-content/uploads/2021/11/Tecnologias-digitais-aplicadas-a-educacao-inclusiva-IRM.pdf?utm_source=chatgpt.com). Acessado em 13 de fevereiro de 2025.

Zabala, Antoni. *Ensinar com qualidade: a prática educativa*. Porto Alegre: Artmed, 2009.