

## VESTUÁRIO PEDAGÓGICO E INCLUSIVO COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM INFANTIL

*Pedagogical and inclusive clothing as a child learning resource*

*La indumentaria pedagógica e inclusiva como recurso  
de aprendizaje infantil*

Juliana Bononi<sup>1</sup>

Cássia Leticia Carrara Domiciano<sup>2</sup>

Joedy Luciana Barros Marins Bamonte<sup>3</sup>

---

1 Doutoranda em Design de Produto na FAAC Universidade Estadual Paulista - UNESP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3722965298519701>; ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4386-9649>; email: [julianabs9@gmail.com](mailto:julianabs9@gmail.com)

2 Chefe do Departamento de Design Laboratório Inky Design Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design - FAAC Universidade Estadual Paulista - UNESP. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1534045638750216>; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6497-2210>, email: [cassia.carrara@unesp.br](mailto:cassia.carrara@unesp.br)

3 Líder do grAVA - Grupo de Pesquisas Poéticas em Artes Visuais - CNPq / Leader of grAVA - Group of Poetic Research in Visual Arts – CNPq. Coordenadora e professora do Curso de Artes Visuais - bacharelado e licenciatura / Coordinator and Professor of the Visual Arts Course - Bachelor and Licentiate Degree. Departamento de Artes e Representação Gráfica / Department of Arts and Graphic Representation, Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design / School of Architecture, Arts, Communication and Design Universidade Estadual Paulista / São Paulo State University. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1534045638750216>; ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9519-624X>; email: [joedy.bamonte@unesp.br](mailto:joedy.bamonte@unesp.br).

## RESUMO

O presente trabalho, de revisão de literatura, possui como principal objetivo buscar conexões entre a inclusão escolar, os recursos didáticos de aprendizagem e o vestuário infantil, verificando se este último pode ser usado no desenvolvimento das relações, percepções e deduções que as crianças fazem durante a interação com os objetos, por meio da aprendizagem criativa e significativa. Pode-se afirmar que o vestuário é um objeto pedagógico e lúdico, e seus elementos podem ser usados como recurso de aprendizagem pois auxiliam as crianças no desenvolvimento da percepção e interpretação por meio da exploração sensorial e interação social. Visto que o vestir é como uma construção pessoal, este auxilia na formação da autoimagem e oferece ao usuário infantil outro ponto de vista a respeito de si mesmo, fazendo-o sentir-se mais confiante, belo e até um “super-herói”. Contudo, é preciso capacitar professoras e professores para que estes profissionais estejam aptos a auxiliar as crianças neste processo.

**Palavras-chaves:** Vestuário Infantil Pedagógico. Recurso Didático. Aprendizagem Significativa.

### **Abstract**

*The present work, of literature review, has as main objective to seek connections between school inclusion, didactic learning resources and children's clothing, verifying if the latter can be used in the development of relationships, perceptions and deductions that children make during interaction with objects, through creative and meaningful learning. It can be said that clothing is a pedagogical and playful object, and its elements can be used as a learning resource as they help children in the development of perception and interpretation through sensory exploration and social interaction. Since dressing is like a personal construction, it helps in the formation of self-image and offers the child user another point of view about himself, making him feel more confident, beautiful and even a “superhero”. However, it is necessary to train teachers and teachers so that these professionals are able to help children in this process.*

**Keywords:** Educational Children's Clothing; Didactic Resource; Meaningful Learning.

### **Resumen**

*El presente trabajo, de revisión bibliográfica, tiene como principal objetivo buscar conexiones entre la inclusión escolar, los recursos didáticos de aprendizaje y la vestimenta infantil, verificando si esta última puede ser utilizada en el desarrollo de relaciones, percepciones y deducciones que los niños realizan durante la interacción con objetos, mediante un aprendizaje creativo y significativo. Se puede decir que la ropa es un objeto pedagógico y lúdico, y sus elementos pueden ser utilizados como recurso de aprendizaje ya que ayudan a los niños en el desarrollo de la percepción e interpretación a través de la exploración sensorial y la interacción social. Dado que vestirse es como una construcción personal, ayuda en la formación de la imagen de sí mismo y ofrece al niño usuario otro punto de vista sobre sí mismo, haciéndolo sentir más seguro, hermoso e incluso un “superhéroe”. Sin embargo, es necesario capacitar a los docentes y maestras para que estos profesionales sean capaces de ayudar a los niños en este proceso.*

**Contraseñas:** Ropa Infantil Educativa; Recurso Didático. Aprendizaje significativo.

## 1 INTRODUÇÃO

As crianças, nas brincadeiras de faz de conta, modificam espaços, criam instalações e intervenções, fazem sair sons de qualquer objeto e, principalmente, vivem experiências transformadoras através da imaginação. Por isso, os objetos e os recursos de aprendizagem infantil são considerados valiosas ferramentas pedagógicas, pois facilitam o processo de ensino-aprendizagem, além de torná-lo mais eficaz. Para atingir essa eficácia, Garofalo (2019) assegura que a aprendizagem deve ser tanto criativa quanto significativa.

Vale ressaltar que a aprendizagem criativa é um método de ensino no qual os professores buscam desenvolver ligações pessoais e criar ambientes propícios que estimulem a criatividade, a imaginação e a colaboração, na intenção de despertar o interesse dos alunos. Já na aprendizagem significativa, o professor deve trabalhar como mediador e, por meio do conhecimento prévio dos alunos, desenvolver novos conhecimentos, ou seja, dar novos significados aos conhecimentos já existentes tornando a aprendizagem relevante e permanente.

Sobre as roupas, para Bononi e Domiciano (2018), elas possuem forte apelo visual, porém uma peça de roupa pode trazer experiências sensoriais que estimulem outros sentidos, por meio do toque de determinados tecidos e texturas, como também pelo olfato, o que vem sendo estimulado por diversos produtos e marcas, como exemplo das sandálias Melissa, que são muito conhecidas por seu perfume, usado com a intenção de interagir e criar uma identidade com seus consumidores.

Quando se fala em deficiência, ainda existe o estereótipo de crianças especiais, completamente dependentes dos pais ou que precisam de escolas especiais. Isso pode ser questionado diante do fato de todas as crianças, sem exceção, necessitarem de atenção. O que se deve ressaltar é que as crianças com deficiência precisam conviver com as demais, aprender a ter autonomia e a se socializar.

Com isso, o principal objetivo desse trabalho de revisão de literatura é buscar conexões entre a inclusão escolar, recursos didáticos de aprendizagem e o vestuário lúdico e pedagógico, buscando respostas para uma questão: os mesmos podem ser usados no desenvolvimento das relações, percepções e deduções que as crianças fazem durante a interação com os objetos por meio da aprendizagem criativa e significativa?

Para tanto, este artigo conceitua *Objetos de Aprendizagem (OA)* e os *Recursos Educacionais (RE)*, assim como, apresenta trabalhos relevantes sobre o vestuário infantil inclusivo e pedagógico que podem ser explorados pelos educadores em sala de aula.

## 2 RECURSOS DIDÁTICOS

Os recursos didáticos são todas as ferramentas indispensáveis no processo ensino-aprendizagem, e sua principal função é auxiliar os professores e facilitar a compreensão dos alunos sobre o assunto abordado, principalmente após a implantação dos recursos tecnológicos.

Para Friso (2021), quando um recurso de aprendizagem é desenvolvido por um designer, esse objeto pode se relacionar de forma recíproca com o usuário, criando novas situações no ensino, auxiliar no processo ensino-aprendizagem e ser considerado como design educacional. Sem dúvida, o papel do Professor na escola é de extrema responsabilidade, pois o mesmo deve propor atividades que incentive o aluno a perceber o mundo, o espaço e seu próprio corpo.

Como apoio aos Docentes, os livros podem ser considerados os mais antigos e importantes instrumentos didáticos e atualmente estão sendo lançados em versão digital, muitas vezes somente nesta, devido à importância da tecnologia nos dias atuais. Nesse sentido a educação, assim como os recursos, estão sendo modernizados.

As definições encontradas para os OA são bastante amplas e abrangentes com relação à sua natureza e materialidade; no entanto a maioria dos textos encontrados voltam-se aos recursos digitais. Já os RE, caracterizam-se como objetos físicos, sendo classificados por Friso (2021, p. 31) como “Recursos Educacionais: livros, músicas, instrumentos musicais, vídeos, plantas ou qualquer outro meio de favorecimento da aprendizagem”.

O conceito de OA é apresentado de várias formas, de acordo com cada autor, mas todos levam em consideração a capacidade de apoiar a educação, sua utilidade e importância.

Um Objeto de Aprendizagem é qualquer recurso, suplementar ao processo de aprendizagem, que pode ser reusado para apoiar a aprendizagem, termo geralmente aplicado a materiais educacionais projetados e construídos em pequenos conjuntos visando a potencializar o processo de aprendizagem onde o recurso pode ser utilizado. (AGUIAR E FLORES, 2014, p.14).

Ou seja, os OA podem ser criados em qualquer formato, seja slides, vídeos, simulações ou animações, desde que contenham linguagem apropriada, abordagem dos conceitos e a confiança das informações. Além disso, softwares livres e gratuitos, também podem ser usados como recursos em áreas específicas. Devem ter o objetivo que pretendem alcançar bem formulado, assim como a sua metodologia, pois esses são fatores-chave para levar o aluno ao desenvolvimento do pensamento crítico.

Vale ressaltar que, conforme assegura Garofalo (2019), a aprendizagem deve ser tanto criativa quanto significativa, portanto, o professor deve se especializar, pois essa atividade exige grande experiência e responsabilidade. De acordo com a autora, a aprendizagem criativa considera o aprendizado mais efetivo quando há envolvimento do aluno, ou seja, quando esse estudo é significativo para ele, permitindo a construção a partir da experimentação concreta e ativa na prática, com erros e acertos.

Portanto, os OA, assim como os RE, permitem que os estudantes explorem seus conhecimentos em várias situações. De acordo com Ausubel (1968, apud AGUIAR e FLÔRES, 2014), quando novas ideias e conceitos são apoiados por um processo de interação já existente, ou seja, quando um objeto já é conhecido pelo aluno, o aprendizado se torna mais rico.

A aprendizagem criativa, segundo Garofalo (2019), esta baseia-se em uma espiral que começa com a imaginação, passa pela criação, pelas brincadeiras, pelo compartilhamento e reflexão.

Para que a aprendizagem criativa seja eficaz, é preciso planejar e executar as ideias, estabelecendo um **PROJETO** que seja relevante e significativo, conectando ações e desejos, envolvendo **PAIXÃO** pelo que está sendo feito. O processo de construção torna-se rico e criativo à medida que o compartilhamos com mais **PESSOAS**. O **BRINCAR** é essencial porque permite colocar em ação todas as etapas, dando corpo ao processo de experimentação – que pode ser revisto quantas vezes for necessário para estabelecer um processo de desenvolvimento contínuo. (GAROFALO, 2019).

Contudo, a aprendizagem significativa é o processo mais importante na aprendizagem escolar e, por esse motivo, os requisitos básicos para que ela aconteça devem ser cumpridos: o conteúdo que deve ser organizado de forma lógica, estar relacionado com o conhecimento e possibilitar interação do aluno com o objeto.

É normal que as crianças passem horas inventando coisas e, para isso, utilizem materiais que tenham à disposição, como seus próprios brinquedos e até mesmo coisas que eventualmente seriam descartadas como lixo; essa imaginação deve ser estimulada. Nesse sentido, o papel do Professor na escola é de extrema responsabilidade, pois o mesmo deve propor atividades que incentivem os alunos a perceberem o mundo, o espaço e seu próprio corpo, além de interagirem com seus colegas.

Dessa forma, para Bononi e Domiciano (2018) o vestuário pode ser uma excelente ferramenta, pois é por meio da imaginação que as crianças entram no mundo da fantasia, por iniciativa própria, se permitindo viver qualquer coisa que queiram através de desenhos, histórias ou representações. Para tanto a sociabilização é de extrema importância, assim como o pertencimento a um grupo. Ainda assim, “[...] algumas crianças têm dificuldade em interagir, muitas vezes devido aos problemas de timidez ou de baixa autoestima” (BONONI, 2016, p. 67).

De acordo com Rebelo (2016), a escola e o sistema educacional buscam apoio para trabalhar as diferenças, sem tirar as crianças com deficiência do convívio social, na intenção de superar as situações de exclusão, reconhecendo os direitos da chamada diversidade e estimulando sua participação social plena na sociedade.

Quando o assunto é inclusão, infelizmente, ainda existem muitas barreiras no ensino: professores despreparados; invisibilidade na comunidade das crianças com deficiência que não frequentam a escola; falta de recursos financeiros na escola; acesso físico; dimensão das turmas; pobreza; discriminação por gênero e dependência (alto nível de dependência de algumas crianças com deficiência dos seus cuidadores).

Há necessidade de muitas modificações, entre elas: qualificação do docente e das equipes de apoio especializado; estrutura curricular com métodos, técnicas e recursos educativos; treinamento para lidar com a estruturação e organização curricular e com técnicas especializadas e instrumentalização das escolas para o uso de novos recursos educativos.

### **3 RELAÇÕES ENTRE VESTUÁRIO INFANTIL, DESIGN E INCLUSÃO**

A chamada Escola Inclusiva vem a considerar as necessidades de todos os alunos, estruturando-se em função dessas necessidades, sendo que tal estrutura deve ser eficiente para atender a todos, nos seus diferentes níveis de ensino. Contudo, sob a perspectiva da inclusão, a escola tem que se preocupar não apenas com a convivência e com as trocas de experiências, mas também e, principalmente, com o aprendizado dos conteúdos necessários e valorizados pela sociedade atual, que tem acesso facilitado as informações, o que possibilita ter cada vez mais conhecimento e autonomia.

Os objetos presentes em nosso cotidiano podem passar diferentes mensagens através de diferentes estímulos. Norman (2008) relata porque adoramos ou detestamos os objetos do dia-a-dia: temos uma relação emocional com os produtos. Quando são atrativos e funcionam melhor, produzem emoções positivas, fazendo com que o nosso processo mental seja mais criativo e ficamos mais benevolentes às imperfeições de uso.

O vestuário é um dos produtos que mais mexe com nossas emoções, pois tem o poder de nos fazer sentir belos, autoconfiantes e inclusos. Esse objeto tão cotidiano, para Palma (2011), possui distintas funções e abordagens comunicacionais, de acordo com a cultura e o contexto em que é usado. Uma simples camiseta por exemplo, é uma peça básica e funcional, elemento de proteção corporal, produto histórico de uma cultura mas também um item altamente globalizado. Contudo, em nossa cultura a camiseta enquanto peça de vestuário, também é usada como uma ferramenta de comunicação visual poderosíssima, uma tela que através da aplicação de grafismos, elementos textuais, entre outros,

pode conter todo tipo de mensagens associadas à identidade individual e/ou coletiva de uma sociedade, como explica Palma (2011).

Quanto às roupas infantis, Pereira (2010), em sua pesquisa, assegura que as texturas variadas podem auxiliar no desenvolvimento da percepção e interpretação por meio da exploração sensorial, assim como a qualidade tátil também pode ser utilizada para fazer com que as crianças adquiram destreza nos movimentos e desperte a sua curiosidade.

Ainda de acordo com a autora supracitada, o vestuário pode ser considerado lúdico e pedagógico, contribuir para o desenvolvimento da imaginação, além de ser uma rica fonte de estímulos para o sentido tátil, por meio de texturas introduzidas na modelagem através de pregas, recortes, dobras e bordados, assim como pela manipulação de diferentes tecidos, das estampas em alto relevo e pingentes.

Segundo Maximiliano e Tomasulo (2013), a moda proporciona experiências não apenas visuais, mas também táteis e sensoriais. É essencial manusear os tecidos e testar suas sensações, propriedades e como se comportam quando em contato com o corpo, pois o tato pode ser estimulado pelas diferentes texturas que os tecidos possuem e suas combinação diferentes. Assim o vestuário infantil, como recurso pedagógico, pode tornar a aprendizagem tanto criativa quanto significativa.

Para a criança em desenvolvimento, de acordo com Bononi e Domiciano (2018) a relação entre o real e o imaginário é de grande importância, pois, quando veste a fantasia do homem aranha, incorpora o personagem se transformando em super-herói nas brincadeiras com os amiguinhos, assim como, quando usa as roupas e sapatos de seus pais, estão comunicando sua admiração, o que querem ser quando crescer, ou seja ensaiando seu futuro.

Para Munari (2007) nossa capacidade de fantasiar, depende das nossas vivências: quanto maior o nível cultural, provavelmente será maior a facilidade de fazer exercício mental e de relacionar distintos elementos, de diferentes áreas e culturas, o que consequentemente poderá levar um maior nível de fantasia. “O produto da fantasia, tal como a criatividade e da invenção, nasce de relações que o pensamento cria com o que conhece...”. (MUNARI, 2007, p.31)

Normalmente as crianças estão em constante atividade e raramente ficam quietas, vivem intensamente as brincadeiras, usam os sentidos, buscam conhecimento em tudo: cheiram, sentem, observam e às vezes até provam o material, pois elas possuem necessidade de movimento e contato físico.

Por isso, para este público em questão, explorar o território de forma ampla e lúdica é uma necessidade, para expressar e exercitar todos os sentidos, sejam o olfato, a visão, o paladar ou o tato, pois utilizam seu corpo para explorar o mundo a sua volta de forma dinâmica e constante.

As crianças precisam de experiências enriquecedoras, que podem ser trabalhadas por meio da manipulação e experimentação de objetos reais, na intenção de conseguirem experimentar e/ou adquirir a maior consciência possível do mundo real. Neste cenário, deve ser possibilitado o desenvolvimento de atividades que promovam a exploração espontânea, tanto física como intelectual, não devendo ser minimizado o papel da mediação verbal na resolução de tarefas.

Para Pereira (2011), o desenvolvimento do raciocínio pode ser estimulado no vestuário infantil por meio de imagens e textos inseridos nas peças, trazendo informações do interesse das crianças que podem ser sobre investigações, hipóteses, sequências, histórias entre outras.

Em pesquisa sobre o lúdico no vestuário infantil, Pereira (2011) questionou professoras, psicólogas e pedagogas, quanto a percepção de interação com o vestuário, onde foi constatado que as crianças interagem com os personagens das roupas e se sentem confiantes ao mostrarem para as pessoas suas escolhas. Foi unânime a confirmação do interesse por elementos tais como: acessórios pendurados, imagens, estampas, texturas, botões, bordados, zíperes, personagens conhecidos e cores.

Ou seja, as roupas foram apontadas como um grande recurso de interação e interesse no universo infantil. As crianças apresentam sua relação com as vestimentas por meio da observação, das suas escolhas e mostrando seu traje como uma extensão de seu corpo. “Elementos inseridos nas peças, junto com imagens, estampas, texturas, botão e bordado, despertam o interesse das crianças e podem auxiliar no desenvolvimento de habilidades específicas e da criatividade” (PEREIRA, 2011, p. 121).

Os participantes da pesquisa citada apontaram também algumas contribuições do vestuário como suporte para ensino infantil. De acordo com a pergunta “Em sua opinião quais as principais contribuições que a roupa pode dar para o desenvolvimento das crianças?”, pedagogas, psicólogas e professoras responderam: “postura, higiene e cuidado, percepções táteis e visuais, desenvolvimento da coordenação, imaginação, alfabetização, entre outros” (p.108).

Ainda segundo Pereira, os participantes também indicaram que os materiais e texturas devem despertar o interesse e possibilitar sensações nas crianças, tais como; “liso, áspero, macio, duro, rugoso, emborrachados e matérias, como: velcro, zíper, babados. Desta forma, verifica-se que é necessário disponibilizar variedade de texturas e materiais, propiciando experiências diferenciadas às crianças” (2011, p. 123).

Para Bononi (2016), a funcionalidade das roupas infantis é de grande importância, pois estas possuem aplicações, estampas e listras, que são desejadas pelo público (crianças e responsáveis), o qual tem sido exigente na busca de novas sensações e de criações bem elaboradas. Mas outro aspecto também deve ser levado em consideração: o estético, responsável pela satisfação emocional.



Em pesquisa realizada com pais e educadoras de crianças com deficiência visual (DV), Bononi (2016) concluiu, por meio das respostas dos questionários, que os pais não sabem das potencialidades do vestuário, pois priorizam o conforto, os elementos estéticos e o preço no ato da compra. A presença de elementos táteis e a praticidade de uso acabam por ficar bem distantes da devida importância que deveriam ter para seus filhos. Mesmo afirmando que sabem e acreditam que o vestuário pode ser educativo e estimular a experiência tátil, não estimulam as próprias crianças quanto a isso. Quanto aos questionários aplicados por Bononi (2016) com os professores, a autora concluiu que;

[...] a DV não é limitadora, principalmente quando há auxílio adequado para o aprendizado e para a independência, em especial na infância, quando podemos educar para transformar adultos inseridos no mercado de trabalho e na sociedade de forma justa. Mas a principal constatação desse questionário foi que as próprias educadoras não se dão conta do potencial da experiência tátil por meio do vestuário, por esse motivo nunca orientaram os pais a respeito. Portanto há um potencial inexplorado. (BONONI, 2016, p. 130).

Ou seja, o vestuário pode contribuir para a formação e desenvolvimento infantil, pois está presente na maior parte do tempo como uma extensão do corpo, além de contribuir para a interação entre as crianças (BONONI, 2016).

Vale ressaltar que o vestir é como uma construção, ao mesmo tempo que auxilia na formação da autoimagem, tem o poder de oferecer um outro ponto de vista a respeito de nós mesmos, portanto quando a criança recebe atenção devido a diferenciais estéticos pautados em sua realidade, essas se sentem especiais, e passam a se admirar, uma vez que a referência individual é construída a partir da interação com o ambiente.

Especialista em design têxtil, Rütshilling (2008), salienta que uma característica essencial do design é seu caráter social, uma vez que pode ser gerador de cultura, ferramenta de educação e capacitação profissional, e não visto somente como uma solução estética em comunicação e produtos. Contudo, a moda é muito mais que um conjunto de roupas e acessórios, é um código visual que, entre outras coisas, expressa uma identidade, revela o estilo de vida e o status social, individualiza, agrupa e personifica as pessoas.

Para Baptista (2006), quando há compreensão de que somos diferentes e que nossas diferenças que nos fazem humanos, estaremos prestes a resolver esse mistério da vida. “Há em cada um de nós qualidades, defeitos, potencialidades, surpresas que são infindáveis e imprevisíveis” (p. 13). E também:

Quando nos deparamos com qualquer pessoa diferente de nós, sempre ocorre um sentimento ou sensação de estranheza. Isso ocorre por várias razões, mas a principal delas é que aquilo que difere de nós assusta, causa alarde. Em geral, esse susto fica mais destacado quando nos deparamos com alguém que tenha alguma deficiência. Mas o susto e o alarde diminuem, na medida em que passamos a con-

viver com as pessoas e percebemos que todos têm habilidades e dificuldades, não importando aquilo que aparentamos (BAPTISTA, 2006, p. 13-14).

Assim, o designer pode atuar no desenvolvimento de produtos de moda que contribuam para o bem-estar, inclusão e autonomia dos seus usuários, onde um universo de descobertas e estímulos pode ser explorado.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O principal objetivo desse trabalho foi buscar conexões entre os recursos didáticos de aprendizagem e o vestuário lúdico e pedagógico. Através das fontes pesquisadas, podemos concluir que, assim como acontece com a inclusão, há uma vasta lista de pesquisas, muitos recursos abordados, mas pouco investimento e treinamento.

Fica então uma certeza constatada aqui, que os objetos de aprendizagem podem ser usados no desenvolvimento das relações, percepções e deduções, que as crianças fazem durante a interação com os mesmos por meio da aprendizagem criativa e significativa, o que leva o vestuário ser uma rica fonte de experiência.

Podemos afirmar que as roupas possuem elementos que podem ser usados como recurso de aprendizagem, ou seja, como suporte para o ensino de postura, higiene, para o desenvolvimento de percepções táteis e visuais, da coordenação, da imaginação e da alfabetização. Pois auxiliam no desenvolvimento da percepção e interpretação por meio da exploração sensorial, da interação social, visto que o vestir é como uma construção individual, auxiliando na formação da autoimagem ajudando no sentimento de autoconfiança.

Contudo, em pleno século XXI, ainda existem muitas dúvidas sobre como trabalhar a inclusão, muitas vezes os próprios professores não estão preparados para receber e conviver com crianças que apresentam qualquer tipo de deficiência. É preciso capacitar os docentes para que os mesmos sejam capazes de orientar os pais e auxiliar as crianças, pensando no futuro destas.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Eliane Vigneron Barreto; FLÔRES, Maria Lúcia Pozzatti. Objetos de Aprendizagem: conceitos básicos. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach; ÁVILA, Bárbara Gorziza; SANTOS, Edson Felix dos; BEZ, Marta Rosecler, COSTA, Valeria (orgs.). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Porto Alegre: Evangraf/ CINTED/UFRGS, 2014. p. 12-28. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/102993/000937201.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 23 set. 2021.
- BAPTISTA, Maria Isabel S. Dias. Convivendo com as diferenças. PUPO, Deise Tallarico; MELO, Amanda Meincke; FERRÉS, Sonia Pérez (orgs.). **Acessibilidade: discurso e prática no cotidiano das bibliotecas**. Campinas: UNICAMP/Biblioteca Central Cesar Lattes, 2006. p. 13-16. Disponível em: <http://www.santoandre.sp.gov.br/pesquisa/ebooks/363677.PDF#page=16>. Acesso em: 28 dez. 2021.
- BONONI, Juliana. **Design do Vestuário Infantil: As texturas como experiência tátil para crianças deficientes visuais**. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2016. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/138569/bononi\\_j\\_me\\_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/138569/bononi_j_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 23 set. 2021.
- BONONI, J.; DOMICIANO, C. L. C. **O uso do vestuário infantil como elemento de estímulo para o desenvolvimento tátil de crianças com deficiência visual: o papel dos pais e educadores**. Revista de Ensino em Artes, Moda e Design, Florianópolis, v. 2, n. 2, p. 153 - 169, 2018. DOI: 10.5965/25944630222018153. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/ensinarmode/article/view/12467>. Acesso em: 10 jan. 2022.
- FRISO, Valéria Ramos. **Parâmetros de design para concepção de recursos pedagógicos auxiliares (RPAs) por professores das EMEIS de Bauru/SP**. 2021. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2021. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/214304/friso\\_vr\\_dr\\_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/214304/friso_vr_dr_bauru.pdf?sequence=5&isAllowed=y). Acesso em: 10 jan. 2022.
- GAROFALO, Débora. Como a aprendizagem criativa pode alavancar o processo ensino e aprendizagem. **Revista Nova Escola**. 11 jun. 2019. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/17761/como-a-aprendizagem-criativa-pode-alavancar-o-processo-de-ensino-e-aprendizagem>. Acesso em: 28 out. 2021.

MAXIMILIANO, C.; TOMASULO, S. B. **O ensino de moda e a inclusão de deficientes visuais.** E-Tech: Tecnologias para Competitividade Industrial, Florianópolis, v. 7, n. 2, p. 135-164, 2013.

MUNARI, Bruno - **Fantasia.** Lisboa: Edições 70, 2007. 31-32, 37 p. ISBN 978-972-44-1357-0

NORMAN, D. A. **Design emocional:** Por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PALMA, David Miguel Paixão. **Vestir um Conto:** Uma Experiência participativa entre o design de comunicação e o vestuário infantil. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Departamento de Comunicação, Arquitectura, Artes e Tecnologias da Informação, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2011. Disponível em: [https://recil.ensinolusofona.pt/bitstream/10437/5950/1/tese\\_david\\_palma.pdf](https://recil.ensinolusofona.pt/bitstream/10437/5950/1/tese_david_palma.pdf). Acesso em: 07 dez 2021.

PEREIRA, Livia Marsari. **Possibilidades de aprendizagem no vestuário infantil:** um estudo exploratório. 2011. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2011. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89732/pereira\\_lm\\_me\\_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/89732/pereira_lm_me_bauru.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 23 set. 2021.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de superfície.** Porto Alegre: UFRGS, 2008.

Data de submissão: 10/03/2022

Data de aceite: 27/05/2022

Data de publicação: 01/06/2022

