

Exposição Acessível Cotidianizar: as diferentes formas de olhar

Batista, Mariane de Jesus^{*1}; Reis, Lucas Santos²; Santos, Luciano
Oliveira³; Coelho, Aides Oliveira⁴; Gomes, Luciene⁵

1 – Mestranda em Educação Científica, Inclusão e Diversidade, UFRB, marianebatista@aluno.ufrb.edu.br

2 – Brasilista, UFRB, lucasreis@ufrb.edu.br

3 – Bacharelado em Interdisciplinar em Energia e Sustentabilidade, UFRB, luciano.oliveira@aluno.ufrb.edu.br

4 – Bacharelado em Interdisciplinar em Energia e Sustentabilidade, UFRB, aidescoelho@aluno.ufrb.edu.br

5 – Professora Ajunta, UFRB, lucienegomes@ufrb.edu.br

* -Correspondência: Rua Rubens Francisco Dias, casa 94, condomínio Aquarela
ville, papagaio, Feira de Santana, Bahia, Brasil, 44059-370.

DOI 10.52050/9788579177163-08

RESUMO

O direito ao lazer e à cultura é garantido por lei, mas pessoas com deficiência ainda enfrentam escassez de acesso a atividades culturais no Brasil. Este artigo objetiva apresentar a experiência de gerir um projeto acessível de exposição digital usando Tecnologia Assistiva (TA). A metodologia foi pesquisa-ação, identificando formatos existentes, selecionando obras, desenvolvendo e aplicando recursos de TA, e realizando a exposição. Resultados incluem a exposição “Cotidianizar” com maquetes táteis, legendas em braille, audiodescrição/LIBRAS via QR Codes e braille 3D. A experiência mostra a viabilidade de projetos acessíveis com poucos recursos e a necessidade de mais cultura inclusiva com TA.

Palavras-chave: lazer acessível, cultura acessível, tecnologia assistiva.

ABSTRACT

Although leisure and cultural access is legally guaranteed, people with disabilities in Brazil still face scarce opportunities. This article presents the experience of managing an accessible digital exhibition project using Assistive Technology (AT). The methodology involved action research: identifying formats, selecting works, developing/applying AT resources, and holding the exhibition. Results feature the “Cotidianizar” exhibition with tactile models, braille captions, audiodescription/LIBRAS via QR Codes, and 3D braille items. The experience demonstrates accessible

project feasibility with limited resources and the need for more inclusive culture via AT.

Keywords: *accessible leisure, accessible culture, assistive technology.*

1. INTRODUÇÃO

De acordo com Dumazedier (1979), o lazer se define como:

“[...]o conjunto de ocupações, às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se e entreter-se ou ainda para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais. (Dumazedier 1979, p. 12 apud Silva et all. 2011, p. 16)”

Para o autor, o lazer se caracteriza pela sua natureza emancipadora, sendo uma busca pelo prazer e pelo divertimento, além de favorecer o desenvolvimento pessoal e social, o que ocorre quando o indivíduo se liberta das responsabilidades cotidianas e encontra tempo para essas vivências. Marcellino (2007) complementa a discussão sobre o lazer ao destacar que a sociedade capitalista entende o lazer como um momento de consumo, refletindo a mercantilização das práticas culturais e de lazer. Essa perspectiva limita o potencial do lazer como espaço de liberdade e desenvolvimento pessoal, reduzindo-o a uma atividade voltada para o consumo e entretenimento. Para que o lazer cumpra seu papel transformador, é necessário repensar essa visão e promover práticas que valorizem a autonomia e a participação ativa dos indivíduos.

O direito ao lazer é garantido a todas as pessoas, independentemente de sua deficiência ou necessidade específica. Embora no Brasil, a Constituição Federal de 1988 considere no Artigo 215 que o Estado deve garantir “o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional” (BRASIL, 1988), sabe-se que no país nem todas as pessoas conseguem participar de atividades relacionadas a ela, como aponta o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) através da pesquisa sobre o Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC) 2011-2022, onde entre outros dados, foi mostrado que 31,4% da população vivem em cidades sem museus, em 30,6% não há teatro e em 42,5%, não existem salas de cinema (BRASIL, 2023). Para além desses dados, grupos minoritários como pessoas com deficiência e neurodivergentes, seguem à margem, com acessos ainda escassos em diferentes sentidos, mesmo com os direcionamentos legais.

A Lei Brasileira de Inclusão (Lei 13.146) traz em seus artigos do 42 ao 45 diversos direitos e garantias para a pessoa com deficiência a bens culturais em formato acessível; a programas de televisão, cinema, teatro e outras atividades culturais e desportivas em formato acessível; e a monumentos e locais de importância cultural e a espaços que ofereçam serviços ou eventos culturais e esportivos (BRASIL, 2015).

Em se tratando especificamente de cultura e lazer, a Lei Federal de Incentivo à Cultura, Lei nº 8.313/1991, também conhecida como Lei Rouanet, traz previsão de acessibilidade cultural, baseada na LBI (Lei nº 13.146) e a Lei Paulo Gustavo (LPG) que, surgiu no período da pandemia de Covid-19, para amenizar os impactos financeiros no setor cultural provocados pela medida do isolamento social, adotada como medida sanitária contra o vírus. A lei também estabelece medidas para garantir acessibilidade nos projetos financiados. A acessibilidade cultural não se limita ao acesso físico e à comunicação, mas também à experiência sensorial e estética, garantindo que as pessoas com deficiência possam fruir e se envolver com a cultura de forma plena (BRASIL, 2023).

A definição de deficiência é um conceito baseado na interação entre o indivíduo e o ambiente em que as barreiras físicas, sociais e atitudinais podem dificultar a participação plena e efetiva, destacando a importância da eliminação das barreiras para a inclusão social. Essa definição é baseada no modelo biomédico estabelecido na LBI (2015), e por isso entende-se que o poder público deve promover a participação da pessoa com deficiência em atividades artísticas, intelectuais, culturais, esportivas e recreativas, assegurando que os espaços públicos e privados irão garantir a acessibilidade plena.

Para contribuir com a efetivação da acessibilidade, a área de conhecimento da Tecnologia Assistiva (TA) possui a característica interdisciplinar que visa buscar produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que melhoram as oportunidades de participação e a qualidade de vida de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida (GALVÃO FILHO et al., 2009, p. 09).

Uma das sete dimensões de acessibilidade afetadas no âmbito do lazer e cultura, é a acessibilidade comunicacional, que se refere à garantia de que toda a diversidade de pessoas possa se comunicar de forma eficaz e precisa. Ela visa eliminar barreiras na comunicação, tornando os ambientes e conteúdos mais acessíveis e inclusivos, devendo ser utilizada de forma a atender a legislação. Entre os recursos de TA que contribuem para a acessibilidade comunicacional estão a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), Audiodescrição, Legenda, Linguagem simples; material em Braille; Software leitor de tela; Software ampliador de tela.

Durante a graduação, os estudantes do curso de Engenharia de Tecnologia Assistiva e Acessibilidade (ETAA), são expostos a vivenciar experiências com situações reais para exercícios de suas funções como engenheiros e engenheiras que irão desenvolver recursos e serviços para PCD. Para contribuir com essas vivências, no componente curricular “Elaboração e Gestão de Projetos de Acessibilidade” as/os discentes do curso propuseram uma exposição acessível como trabalho final da disciplina. Juntamente com a docente e com o apoio da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, no Centro de Ciências e Tecnologia em Energia e Sustentabilidade no Campus de Feira de Santana, a equipe foi desafiada a colocar em prática os conhecimentos adquiridos durante o curso para elaborar e gerenciarem o processo e finalização de um projeto de acessibilidade para uma exposição de desenhos digitais em formato físico, utilizando os recursos necessários ligados a Tecnologia Assistiva para garantir a acessibilidade das pessoas com deficiência e neurodivergentes, entendendo que os recursos podem auxiliar outras pessoas com diferentes necessidades.

Diante do exposto, esse artigo tem como objetivo apresentar a experiência de uma gestão de um projeto de acessibilidade para uma exposição de desenhos digitais em formato físico, utilizando os recursos de tecnologia assistiva necessários para garantir a acessibilidade às pessoas com deficiência.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Este relato de experiência tem como base a metodologia tipo pesquisa-ação que é uma metodologia flexível que pode ser adaptada para diversos contextos e objetivos, dependendo das necessidades da investigação. Para se alinhar ao objetivo dessa exposição a pesquisa-ação Técnica busca aplicar práticas e soluções já existentes, adaptando-as para contextos específicos, a qual se alinha diretamente com a experiência vivenciada (TRIPP, 2005, p. 457).

O processo metodológico foi realizado nas seguintes etapas: A primeira etapa foi realizada uma pesquisa para identificar as formas existentes de exposição acessível de obras de arte e os recursos de tecnologia assistiva que poderiam ser utilizados nesse processo; A segunda etapa foi a escolha dos desenhos digitais, gentilmente cedidas pela artista. Na terceira etapa buscou-se identificar quais recursos de TA seriam utilizados para tornar acessíveis os desenhos digitais selecionados e indicar o gerenciamento da exposição; A quarta etapa demandou o planejamento das fases de confecção da exposição, alinhado à seleção de materiais, serviços e máquinas necessárias para produção dos recursos de acessibilidade. E na quinta etapa consistiu na realização da exposição “Cotidianizar: As diferentes formas de olhar” utilizando recursos de TA e promovendo a participação da comunidade externa e universitária.

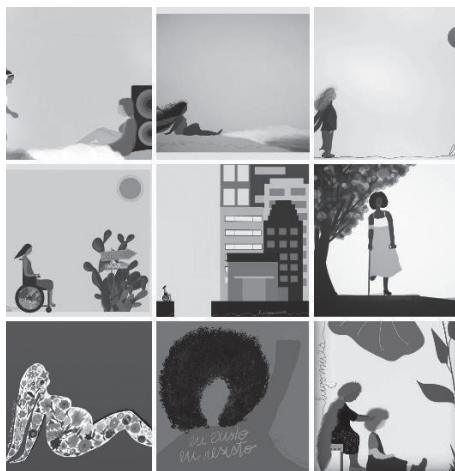
3. RESULTADOS

Na primeira etapa foram encontradas algumas formas de exposição de arte acessível. A pesquisa foi realizada de maneira assistemática no google, com objetivo de mapear como ocorrem as manifestações culturais acessíveis, que possibilitam o acesso de pessoas com deficiência, em conformidade com os princípios de acessibilidade previstos na LBI (2015). Como resultado algumas exposições acessíveis e que marcam a história da acessibilidade na arte, foram elas: “Presença a Ausência”, uma exposição virtual acessível que aconteceu em 2021, reuniu obras de 22 artistas e disponibilizou recursos como audiodescrição, LIBRAS, legendas, tradução simultânea, navegação por teclado e leitura de tela; A exposição “Sentir pra Ver” acontece em São Paulo desde 2012 com obras em relevo tátil, braille, recursos sonoros e texturas, mediação com educadores com práticas inclusivas e a VOMA – *Virtual Online Museum of Art* (Internacional) lançada em 2020 que conta com visitar exposições com navegação assistida e usa leitores de tela e teclado para navegar.

Os recursos de tecnologia assistiva identificados nestas pesquisas foram principalmente a audiodescrição em museus e obras de artes visuais, bem como a utilização de maquetes para serem tateadas, muitas confeccionados com tecnologia digital do tipo manufatura aditiva (impressão 3D). Outro recurso utilizado, foram vídeos com interpretação da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) e legendas para acesso comunicacional.

Após esse conhecimento dos recursos e das formas de acessibilidade que poderiam ser utilizadas na realização de uma exposição, os discentes seguiram para a próxima etapa da seleção dos desenhos digitais. Todos os desenhos digitais são autorais e refletem o público feminino em diversas situações e fases da vida, e alguns desenhos são também autobiográficos. Diante dos 212 desenhos digitais disponibilizados gratuitamente em seu *instagram*, os critérios de seleção foram: facilidade em tornar acessível as imagens de forma tátil e uma quantidade de desenhos que pudesse ser adaptada no curto tempo para confecção de toda exposição. Na imagem abaixo segue as 9 imagens selecionadas.

Figura 01 - Seleção das imagens para exposição



Com os desenhos digitais selecionados, os discentes iniciaram o processo criativo de como utilizar os recursos de tecnologia assistiva que eles conheciam para realizar a exposição de uma forma mais acessível. Os recursos que existem na UFRB são as impressoras 3D, máquinas de corte a laser e diversos materiais de artesanato, considerando também o baixo custo e que poderiam colaborar com a exposição.

Em paralelo a essa organização, a UFRB disponibilizou um processo seletivo para apoio a eventos acadêmicos dentro da universidade. No primeiro momento era a oportunidade de adquirir recursos financeiros para melhorar a qualidade do material da exposição, porém o edital apenas disponibilizou apoio financeiro para hospedagem de convidados externos e material de escritório. Apesar de todo processo seletivo com êxito na aprovação do edital, os discentes não utilizaram o recurso disponibilizado, visto que não iria agregar no plano de confecção dos desenhos digitais acessíveis.

Seguindo para a próxima etapa, os discentes realizaram o planejamento de execução da exposição com os recursos que tinham até o momento: impressoras 3D, máquinas de corte a laser e materiais de artesanato. A primeira ideia que surgiu para a apresentação das pinturas, seria no estilo “lambe lambe”, uma forma de arte urbana que consiste em cartazes colados em espaços públicos, como muros, postes e viadutos, utilizando papel e cola que se originou no final do século XIX, evoluiu para uma expressão artística autônoma.

Alguns autores trazem a prática do lambe-lambe como expressão artística que ganha uma capacidade imensa quando símbolos e imagens são ressignificados poeticamente. Segundo Fuão (2011), o pensar criativo através da montagem produz conhecimento, revelando o potencial crítico e educativo

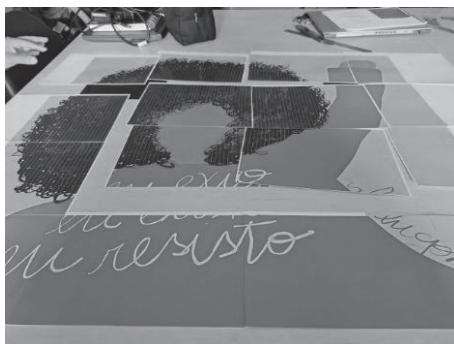
da colagem como linguagem visual. Já Vecchi (2017) destaca a importância do lambe-lambe como uma técnica artística que permite a expressão criativa de forma acessível e democrática. Essa prática, ao ocupar espaços urbanos com cartazes colados, promove a democratização da arte, tornando-a acessível a um público amplo e diversificado. Ainda enfatiza que o lambe-lambe é uma forma de arte que, ao mesmo tempo, é efêmera e impactante, capaz de transformar o espaço público e provocar reflexões naqueles que interagem com ele.

Figura 02 - Exemplo de estilo “lambe lambe”



Apesar da técnica “lambe-lambe” combinar com o estilo da artista, foi observado que ela não seria factível de ser efetivada, visto que uma das formas prevista de recursos de acessibilidade seriam as maquetes dos desenhos digitais, e com isso, foi decidido que as pinturas iriam ser impressas em diversos pedaços em tamanho A4 em papel fotográfico, para que fossem montadas de modo a alcançar o tamanho desejado, e mesmo com um custo baixo, havia uma expectativa para que pudessem causar um impacto visual para videntes como mostra a figura a seguir:

Figura 03 - Montagem do desenho



As imagens tiveram tamanhos diferentes e foram realizadas as colagens de suas partes, utilizando como base, lonas de trabalhos de pôsteres de

apresentação já não mais utilizadas pelos discentes da universidade, fixadas com grampos para melhor fixação dos desenhos nas molduras, que foram doadas.

Figura 04 - Colagem do desenho.

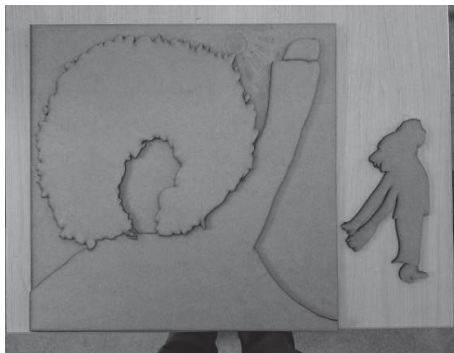


Com o apoio da máquina de corte a laser Visutec VS1390-SMART-130W foram realizadas as decorações em formato de flor para serem utilizadas nas molduras, a fim de melhorar a sua estética. Outro trabalho gerado pela máquina, que agregou a exposição foi o desenvolvimento das maquetes táteis, como recurso de tecnologia assistiva para pessoas com deficiência visual. Com elas, as pessoas com DV, podiam ter acesso aos desenhos expostos, juntamente com as legendas e audiodescrição que serão discutidos mais à frente.

Figura 05 - Colagem da moldura.



Figura 06 - Montagem da maquete tátil em MDF



As maquetes táteis foram projetadas no software CorelDrawn, por meio do processo de vetorização que é a conversão de imagens bitmap para vetores. A vetorização de uma imagem bitmap é o processo de transformar uma imagem feita de pixels – como uma foto ou um desenho escaneado – em uma imagem formada por formas vetoriais, ou seja, composta por linhas, curvas e cores baseadas em fórmulas matemáticas. Essa conversão permite que a imagem resultante possa ser redimensionada livremente, sem perder qualidade

Esse processo pode ser feito manualmente, desenhando por cima da imagem original com ferramentas de vetor, ou de forma automática, usando softwares que identificam os contornos e cores da imagem bitmap e os convertem em formas vetoriais. No entanto, a qualidade da vetorização automática depende muito da complexidade da imagem original. Imagens simples, com poucos detalhes e cores sólidas, costumam ser vetorizadas com bons resultados. Já imagens mais complexas, como fotografias ou ilustrações com muitos degradês e texturas, podem ter resultados menos precisos ou exigir ajustes manuais depois da conversão.

No caso dos desenhos da exposição, foi utilizada a técnica da vetorização automática e alguns retoques foram feitos manualmente para que o resultado fosse o mais fiel possível ao original. Os desenhos foram idealizados de forma que ficassem sobrepostos para dar ideia de profundidade, facilitando a compreensão das pessoas com perda visual que iriam utilizar o recurso durante a exposição. Com isso os arquivos foram convertidos em formato DXF e importados em outro software “Autolaser” para a realização dos cortes em MDF (*Medium Density Fiberboard*), que em português é traduzido como “painel de fibra de densidade média”)

A seguir, os cortes foram montados sobre uma base de MDF e com a utilização dos materiais de artesanato presentes no Laboratório de Tecnologia Assistiva e Acessibilidade da UFRB, foi possível aplicar diferentes texturas para

melhor compressão e toque das pessoas com perda visual. Entre essas texturas estavam materiais de baixo custo financeiro como: tecidos, couro, algodão, massa de modelar, emborrachados (EVA), cordão e lã, tintas de diferentes cores, areia mágica, lixa, grama artificial, flores artificiais, “pom-pom” e cola quente para fixar esses materiais.

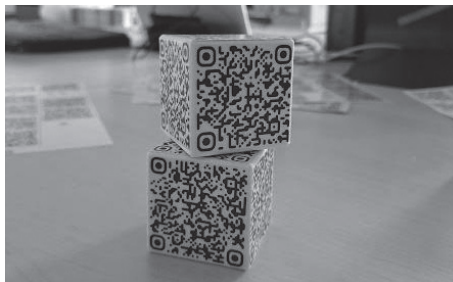
Figura 07 - Desenho original ao lado da maquete tátil.



Outro recurso de TA foram as legendas que iram ser colocadas à disposição dos visitantes da exposição. A legenda em braille foi desenvolvida pelo servidor técnico braillista da UFRB junto com a equipe da exposição que inseriu na impressão em braille os tecidos correspondentes a cada parte da maquete tátil, a fim de que a pessoa com deficiência visual tenha entendimento completo dos desenhos.

A audiodescrição também foi realizada em trabalho em conjunto com a equipe gestora e o braillista, destacando a presença do estudante com perda visual do tipo cegueira que validou a audiodescrição para os desenhos. A voz utilizada foi da própria artista que enriqueceu a narrativa da audiodescrição. Para a disponibilização desses recursos, os áudios foram depositados num repositório online (google drive) e direcionados para um link no formato de QRCode que foram apresentados através de cubos impressos em impressora 3D. Os cubos foram nomeados de “cubos acessíveis” visto que todas as faces foram adesivadas com o mesmo QR CODE, de modo que quando a pessoa com deficiência visual tivesse acesso aos cubos, eles não teriam dificuldade em identificar em qual face estava o QR CODE para ser acesso por seu aparelho de celular.

Figura 08 - Cubos acessíveis



Além disso, a mesma estratégia foi utilizada para o acesso aos conteúdos em áudio para a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), sua tradução foi realizada pelas intérpretes de LIBRAS do Núcleo de Políticas de Inclusão da UFRB em formato de vídeo, que também foram inseridos no Google Drive e disponibilizados em outro cubo acessível. Com isso existiam dois cubos: um para a audiodescrição e outro com o conteúdo da audiodescrição em LIBRAS.

Figura 09 - Apresentação dos recursos acessíveis: maquete tátil, legenda e cubos acessíveis



O conteúdo da audiodescrição também foi disponibilizado em fonte aumentada tamanho 36 em fonte arial, para as pessoas com perda visual do tipo baixa visão, que solicitarem a leitura dos conteúdos. Caso a fonte não fosse ideal para a especificidade do usuário naquele momento, existem outros recursos para apoiar o acesso ao conteúdo. Além dos cubos acessíveis, era possível a impressão em fonte de tamanhos diferentes ou até mesmo o uso de lupas eletrônicas fixas e portáteis presentes na instituição de ensino na qual a exposição foi realizada.

Para garantir ainda mais acessibilidade na exposição, foi utilizado o recurso de manufatura aditiva para a impressão das palavras que estão presentes nos desenhos. Com isso o brailista da UFRB projetou o braille no software Fusion 360 e imprimiu no formato próximo aos desenhos originais para não perder a fidedignidade das obras de arte. Todas as impressões foram realizadas no Laboratório de Prototipagem Rápida e Desenvolvimento de Produtos (LabMaker) da universidade.

Figura 10 - Usuário tateando a maquete tátil



Durante o processo de desenvolvimento da exposição, foi criado o título que melhor representasse os desenhos da autora. Ela intitulou como “Cotidianizar: as diferentes formas de olhar”, por trazer a reflexão de pessoas com deficiência, acessibilidade, mulheres e idosos como público principal de suas artes, diante das suas vivências do cotidiano, a fim de que as pessoas pudessem perceber em outra perspectiva as dificuldades enfrentadas por essa parcela da sociedade.

Figura 11 - Imagem de divulgação da exposição



A primeira edição da exposição aconteceu no auditório Paulo Freire da UFRB nos dias 23 e 24 de setembro de 2024 entre 9h e 15h. Os desenhos foram expostos com o suporte para banner em formato de semicírculo para melhor circulação dos visitantes. Os recursos de acessibilidade: maquetes táteis, cubos acessíveis e legendas foram dispostos em uma mesa com altura de 74 cm do chão até a base, para que as pessoas com deficiência física também pudessem ter acesso

a esses materiais. A equipe gestora também atuou como anfitriões e monitores da exposição.

Figura 12 - Apresentação completa de um dos desenhos na exposição



4. CONCLUSÕES

A primeira edição da Cotidianizar foi concluída com êxito, tornando a exposição o mais acessível possível de acordo com os recursos disponíveis pela instituição e a capacidade técnica da equipe gestora, que se diligenciou através dos seus conhecimentos adquiridos no curso da Engenharia de Tecnologia Assistiva e Acessibilidade, onde comprovou a possibilidade da realização de projeto acessível.

Fica evidente que o sucesso desse tipo de desenvolvimento depende do nível de integração entre os desenvolvedores e participantes da exposição, sendo necessário o acompanhamento por parte da comunidade acadêmica e social. Como também a necessidade de um planejamento para que a exposição fosse exitosa, e a gestão dos recursos limitados diante da realidade local.

Por fim, enfatiza-se que os resultados dessa experiência, reforça a necessidade de mais oportunidades de lazer cultural, utilizando baixas e altas tecnologias assistivas, promovendo a inclusão de pessoas com deficiência, executando seus direitos garantidos por lei e desfrutando dos espaços em equidade com os demais.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Cultura. Estudo do IBGE sobre setor cultural pode orientar políticas do MinC: Os dados são do Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC) 2011-2022. Brasília, 2023.
- BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 6 julho 2015. Disponível em: <https://www.normaslegais.com.br/legislacao/lei-13146-2015.htm>. Acesso em: 10 jul. 2021.
- BRASIL. Lei Complementar Nº 202 (Lei Paulo Gustavo). Brasília, 15 de dezembro de 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/secom/pt-br/acesso-a-informacao/comunicabr/lista-de-acoes-e-programas/lei-paulo-gustavo>.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm.
- FUÃO, Fernando Freitas. A Collage como trajetória amorosa. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2011.
- GALVÃO Filho, T. et al. *Tecnologia Assistiva*. Brasília: CAT/SEDH/PR, 2009.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. *Lazer e Cultura*. Campinas: Alínea, 2007.
- SILVA, Débora Alice Machado da et al. *A importância da recreação e do lazer*. Brasília: Gráfica e Editora Ideal, 2011. 56 p. ISBN 978-85-89196-36-9. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/128023/CADERNO%20INTERATIVO%204.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2025.
- TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Educação E Pesquisa*, 31(3), 443–466. 2005 VECCHI, Vea. Arte e Criatividade em Reggio Emilia: explorando o papel e a potencialidade do ateliê na educação da primeira infância. São Paulo: Phorte Editora, 2017.