PROJETO ARMORIBATS: tecnologia, decolonialidade e inclusão em uma exposição de arte coletiva em 360º

Vinicius Santos Ribeiro
IFCE
vinicius.santos03@aluno.ifce.edu.br.
Gabriela Pereira Souza
IFCE
profgaby14@prof.ce.gov.br
Sandro César da Silveira Jucá
IFCE
sandrojuca@ifce.edu.br

A construção de uma educação pública inclusiva, equitativa e de qualidade constitui um dos principais desafios contemporâneos das políticas educacionais brasileiras. Embora os avanços legais tenham ampliado o reconhecimento dos direitos das pessoas com deficiência e outras Necessidades Educacionais Específicas (NEE), ainda persistem barreiras que limitam sua participação plena nos espaços escolares e o acesso a práticas educativas emancipadoras. Nesse contexto, a legislação atual, como o Decreto nº 12.686, (BRASIL, 2025) reforça a necessidade de uma educação que contemple a diversidade humana, elimine barreiras e promova a participação de todos os estudantes.

A Educação Inclusiva demanda práticas pedagógicas capazes de ampliar as possibilidades de aprendizagem por meio de diferentes linguagens, recursos e formas de expressão. Nesse sentido, a arte, compreendida como linguagem de comunicação, criação e construção de sentidos, apresenta significativo potencial para o desenvolvimento de experiências educativas inclusivas (RIBEIRO; COSTA, 2026). Associada às tecnologias digitais, possibilita a criação de ambientes mais acessíveis, colaborativos e participativos, favorecendo o protagonismo estudantil e a valorização das múltiplas formas de aprender e de se expressar (RIBEIRO, COSTA, 2024).

Além disso, as perspectivas decoloniais contribuem para o fortalecimento de práticas educativas comprometidas com a valorização dos saberes locais, das identidades culturais e das narrativas historicamente invisibilizadas (RIBEIRO; COSTA, 2024). Ao dialogar com elementos da cultura popular nordestina, a arte decolonial favorece o reconhecimento de diferentes formas de produção de conhecimento, pertencimento cultural e participação social.

Nesse cenário, o projeto de exposição virtual “Armoribats” surge como uma iniciativa pedagógica cuja questão central é: como integrar arte, tecnologia e princípios decoloniais para promover a inclusão, a expressão criativa e o desenvolvimento cultural, em consonância com os princípios defendidos nos Cadernos Pedagógicos da Política Nacional de Educação Especial Inclusiva (BRASIL, 2026)? Desenvolvido por meio de uma experiência coletiva de criação artística culminando na construção de uma exposição virtual em 360º, o projeto buscou como objetivo central ampliar as oportunidades de participação e visibilidade dos estudantes em processos educativos e culturais.

MATERIAL E MÉTODOS

Desenvolvido em uma Escola da Rede Pública do município de Fortaleza, Ceará. A experiência foi conduzida no contexto do Atendimento Educacional Especializado (AEE), envolvendo estudantes, profissionais de apoio à inclusão, docentes e membros da gestão escolar, em uma proposta fundamentada nos princípios da educação inclusiva, da arte-educação e das perspectivas decoloniais.

O Projeto Armoribats foi idealizado e coordenado pelo professor do AEE, tendo como referência a obra "Armoribats", de Leonardo Buggy (2023), inspirada em elementos da cultura popular nordestina e do Movimento Armorial. A proposta teve como principal objetivo promover experiências de criação artística coletiva que valorizassem a diversidade, a expressão individual e o reconhecimento dos saberes culturais locais, articulando práticas inclusivas e recursos tecnológicos digitais.

As atividades foram organizadas em etapas interdependentes. Inicialmente, realizou-se a apresentação da proposta pedagógica e a exploração das referências visuais e culturais que fundamentaram o projeto. Em seguida, foram desenvolvidas oficinas de pintura em aquarela, nas quais os participantes produziram obras autorais em um ambiente colaborativo e acolhedor, pautado na valorização das singularidades, na participação coletiva e na ausência de hierarquias criativas.

Posteriormente, as produções artísticas foram reunidas em um processo de curadoria coletiva, envolvendo a seleção, organização e contextualização das obras produzidas. Como culminância, foi elaborada uma exposição virtual em ambiente imersivo 360º, disponibilizada em plataforma digital para acesso da comunidade escolar e do público externo, ampliando as possibilidades de difusão das produções e de interação com a experiência artística.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados evidenciam que o Projeto Armoribats constituiu um espaço de participação, criação e valorização das diferenças. A constituição da sala do AEE como um ateliê coletivo fortaleceu relações colaborativas, promovendo um ambiente de respeito às singularidades e contribuindo para a superação de práticas excludentes historicamente presentes nos espaços escolares. A culminância do projeto ocorreu com a criação de uma exposição virtual em ambiente imersivo 360º, disponibilizada online, cujo objetivo principal consistiu na ampliação significativa do alcance das produções artísticas e da proposta pedagógica. A utilização da tecnologia digital permitiu aos familiares, profissionais da educação e demais interessados terem acesso às obras produzidas, demonstrando o potencial das tecnologias para democratizar experiências culturais e educativas, reduzir barreiras de acesso e ampliar formas de participação social. Sob a perspectiva da arte decolonial, alcançamos o objetivo de valorizar e reconhecer as identidades culturais diversas, para fortalecer os vínculos com o território e para a construção de práticas educativas comprometidas com a pluralidade de saberes e experiências.

Dessa forma, os resultados observados evidenciam que os objetivos de articular arte, tecnologia e educação inclusiva pode foram alcançados, pois constitui-se em uma estratégia potente para promover participação, acessibilidade cultural e valorização da diversidade, reafirmando o papel da escola como espaço de criação, pertencimento e transformação social.

CONCLUSÕES

O projeto demonstrou que a produção artística pode constituir uma importante estratégia para o desenvolvimento integral dos sujeitos e para a valorização de suas singularidades a partir da utilização de recursos digitais que ampliem o alcance das produções artísticas e democratizam o acesso às experiências culturais desenvolvidas no contexto escolar.

Desta forma, a experiência demonstra que a integração entre arte, cultura e tecnologia pode constituir uma estratégia relevante para o fortalecimento das políticas de educação inclusiva e para a construção de práticas pedagógicas inovadoras, humanizadas e socialmente comprometidas com a transformação social.

Palavras-chaves: Educação inclusiva; Arte educação decolonial; Tecnologias digitais

REFERÊNCIAS

BRASIL. Decreto nº 12.686, de 20 de outubro de 2025. **Institui a Política Nacional de Educação Especial Inclusiva e a Rede Nacional de Educação Especial Inclusiva**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 21 out. 2025. Disponível em: https://legis.senado.leg.br/norma/41587692. Acesso: 10 jul. 2026.

BRASIL. Ministério da Educação. **Cadernos Pedagógicos da Política Nacional de Educação Especial Inclusiva**. Brasília, DF: MEC, 2026. Disponível em: https://iparadigma.org.br/wp-content/uploads/2026/05/caderno-de-gestao-educacao-especial-i nclusiva.pdf. Acesso: 10 jul. 2026.

BUGGY, Leonardo. **ARMORIBATS**: Elementos da Iconografia do Movimento Armorial. Recife: Serifa Fina, 2021.

RIBEIRO, V. S.; COSTA, A. S. **Arte-Educação Decolonial e Museu**: experiências artísticas com o povo Pitaguary. REVASF, Petrolina, v. 14, n. 35, p. 1-24, 2024. Disponível em: https://doi.org/10.5281/zenodo.14691137. Acesso: 10 jul. 2026.

RIBEIRO, V. S.; COSTA, C. N. **Práticas de alfabetização e letramento na perspectiva da educação inclusiva:** reconhecendo potencialidades e buscando caminhos para garantia de direitos. Fortaleza: Edições Professor Autor, 2026.