PARA ALÉM DA SALA DE AULA:
Criação de um material de apoio para alunos de flauta doce com deficiência visual.

Comunicação

GTE 10: Educação Musical, Tecnologias e Cultura Participativa Digital

Luana Trevisan
UFMT
luanatrevisan.mus@gmail.com

Resumo: O tema desta pesquisa insere-se no campo da Educação Musical Inclusiva, focando no ensino de flauta doce para pessoas com deficiência visual (deficiência visual e baixa visão) e na escassez de materiais didáticos para o estudo extraclasse. A partir dessa demanda, o objetivo geral é desenvolver, testar e analisar um aplicativo acessível para celular que atue como um material de apoio pedagógico para o estudo autônomo em casa. A metodologia caracteriza-se por uma abordagem qualitativa e aplicada, baseada nos preceitos da Design-Based Research (DBR). *O percurso metodológico será construído de forma colaborativa e dialógica, contando com a parceria de um professor de música, oriundo de uma* instituição parceira de ensino musical, que possui baixa visão, e de seus alunos, os quais auxiliarão na testagem prática das ferramentas de acessibilidade e gamificação do software. Como resultados esperados, almeja-se entregar um protótipo funcional de um aplicativo nativamente acessível (compatível com leitores de tela) que substitua o apoio visual por audiodescrição tátil e comandos de voz. Conclui-se que o uso deste artefato tecnológico promoverá a autonomia, a retenção do conteúdo musical e a independência do aluno em seu ambiente doméstico.

Palavras-chave: Educação musical inclusiva, deficiência visual, flauta doce.

Introdução

A presente comunicação se centra em apresentar os delineamentos iniciais de um projeto de mestrado profissional sobre o desenvolvimento de um material de apoio digital ao estudo de flauta doce a pessoas com deficiência visual. A educação musical para pessoas com deficiência visual tem passado por profundas transformações, buscando caminhos que ultrapassem a simples integração física do aluno na sala de aula para alcançar uma inclusão efetiva por meio de adaptações metodológicas. Para que isso ocorra, o primeiro passo é a desmistificação de estigmas enraizados. De acordo com (Gama, 2021, p. 1; Bertevelli, 2010, p.

302), é um equívoco pedagógico crer que a pessoa com deficiência visual possui um "dom especial" ou um "ouvido perfeito" de forma inata. A literatura esclarece que essa pessoa não nasce com um aparato auditivo biologicamente superior, mas sim que com a ausência do estímulo visual, há a necessidade de o indivíduo focar de maneira mais atenta nas sonoridades ao seu redor para se orientar e interagir espacialmente (Carijó; Almeida; Kastrup, 2008, p. 3-4; Melo, 2014, p. 116). Essa realidade demanda que a percepção auditiva e espacial do educando seja intencionalmente educada e estimulada por meio de vivências pedagógicas sistemáticas, superando a falsa crença de uma compensação sensorial puramente automática (Bertevelli, 2010, p. 302; Nuemberg, 2008, p. 311).

Nesse processo de educação dos sentidos, a flauta doce tem se destacado historicamente como um instrumento mediador de excelência para a inclusão. Essa consolidação no cenário educacional brasileiro ocorre devido ao seu baixo custo, portabilidade, ergonomia e pelo fato de o instrumento não exigir adaptações arquitetônicas complexas em sala de aula (Bezerra, 2012, p. 55-56; Queiroz; Bezerra, 2018, p. 9-16). Ademais, por se tratar de um instrumento de fácil acesso e de emissão sonora menos complexa, a flauta doce atua como uma ferramenta viável para a iniciação musical coletiva, favorecendo tanto o desenvolvimento pedagógico quanto a socialização (Santos; Junior, 2012, p. 32; Amaral, 2018, p. 837). Essa viabilidade prática é amplamente ilustrada pelas vivências bem-sucedidas no Programa Esperança Viva, um projeto de extensão universitária consolidado e vinculado à Escola de Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), que desde 2011 promove a musicalização inclusiva por meio deste instrumento (Bezerra, 2012, p. 55-56; Queiroz; Bezerra, 2018, p. 9-16).

Contudo, ao contextualizarmos a continuidade desse aprendizado, um obstáculo prático e recorrente reside na falta de ferramentas acessíveis para que os alunos continuem seus estudos fora do ambiente escolar ou de projetos sociais. Conforme alertam Soares e Trindade (2021) em uma recente revisão sistemática da literatura na área, há uma expressiva escassez de criação e adaptação de materiais didáticos musicais para o público com deficiência visual. E, extrapolando isso, nós vamos mais além: esses materiais didáticos, quando existentes, são endereçados para usos dentro da sala de aula, durante o período formal de ensino-aprendizagem.

O presente projeto de mestrado profissional surge exatamente dessa inquietação: o que acontece para além da sala de aula? Na maioria das vezes, o estudo em casa baseia-se exclusivamente na memória da aula presencial ou na leitura da Musicografia Braille. Embora seja uma ferramenta de imensurável valor, o aprendizado da musicografia consiste em um processo longo e complexo (BONILHA, 2010), e a sua imposição como via única pode atuar como uma barreira excludente para adultos com deficiência visual adquirida (MAUÁ, 2017). Para preencher essa lacuna de materiais extraclasse, este trabalho propõe o desenvolvimento de um material de apoio digital, em formato de aplicativo para smartphones, voltado especificamente para que alunos de flauta doce com deficiência visual (especialmente pessoas cegas ou com deficiência visual baixa visão) possam estudar em casa com autonomia, complementado o trabalho presencial feito nas aulas regulares.

O grande diferencial deste produto tecnológico reside na sua arquitetura de acessibilidade nativa. Como aponta Cota Cota, 2015, p. 131), a maioria dos *softwares* musicais disponíveis no mercado falha gravemente ao gerar conflitos técnicos com os leitores de tela dos celulares (como o *VoiceOver* ou o *TalkBack*). Essa falha cria uma sobreposição de áudios que desorienta o usuário e inviabiliza o uso sem o auxílio visual. A proposta deste aplicativo é oferecer uma ferramenta que supere essa barreira, garantindo uma navegação limpa, sem conflitos com leitores de tela, onde o próprio usuário poderá utilizar comandos de voz para acessar o conteúdo de forma independente.

Embora o conteúdo e a forma de trabalho final do aplicativo ainda venham a ser definido dialogicamente ao longo da pesquisa, a ideia central é que ele supere a limitação dos aplicativos comerciais genéricos que focam apenas no acerto da nota e ignoram processos vitais da execução instrumental. Dessa forma, a ferramenta trará orientações detalhadas em áudio sobre a digitação das notas, o mapeamento tátil do instrumento, a respiração correta (fluxo de ar) e o passo a passo de como executar algumas peças musicais. Além disso, estuda-se a possibilidade de incrementar "minijogos" focados na escuta e na imitação. De acordo Aliel; Gohn, 2012, p. 5-6; Cuervo, 2019, p. 127-129), a gamificação possui a capacidade de disfarçar as repetições técnicas exaustivas que a aprendizagem instrumental exige, sendo atestada como uma excelente ferramenta para tornar o estudo extraclasse mais atrativo e motivador.

A importância científica e acadêmica desta pesquisa repousa na necessidade de preencher uma lacuna metodológica evidenciada pela literatura: a expressiva escassez de materiais didáticos musicais adaptados. Muitas pesquisas e aplicativos comerciais disponíveis atualmente falham gravemente no quesito da acessibilidade nativa, gerando conflitos com os leitores de tela dos smartphones (VoiceOver ou TalkBack) e ignorando o mapeamento tátil do instrumento. Desenvolver um aplicativo estruturado "do zero" sob a ótica da pessoa com deficiência visual justifica-se como uma resposta direta a essa demanda tecnológica e acadêmica.

Do ponto de vista da relevância social, este projeto justifica-se por seu impacto direto na democratização do acesso à cultura e na promoção da independência do sujeito. O uso de metodologias ativas aliadas à gamificação e comandos de voz transforma a rotina exaustiva de repetições instrumentais em uma prática motivadora. Ao entregar nas mãos do aluno cego ou com baixa visão uma ferramenta que lhe permite estudar no próprio tempo, revisar conteúdos e interagir com o instrumento sem a dependência exclusiva de terceiros ou de partituras em alto-relevo, a pesquisa atua fortemente no fortalecimento da autoestima. A relevância social, portanto, consolida-se na quebra do estigma da incapacidade e na promoção da autonomia, garantindo o direito do aluno de ser protagonista de seu próprio aprendizado musical.

Desta forma, estabelece-se como objetivo geral deste trabalho de mestrado desenvolver, testar e analisar um aplicativo acessível para celular, com a funcionalidade principal, de ser um material de apoio para o estudo autônomo e extraclasse da flauta doce por alunos com deficiência visual.

Revisão de Literatura

Para embasar o desenvolvimento deste material, esta seção apresentará uma revisão da literatura pertinente à educação musical inclusiva. O texto a seguir será estruturado em três eixos centrais de discussão. Primeiramente, o embasamento teórico e conceitual dos termos que sustentam essa pesquisa. Na sequência, os antecedentes históricos que definem a evolução do ensino musical para pessoas com deficiência visual. Por fim, o mapeamento de

pesquisas que tangenciam os temas de ensino musical inclusivo, flauta doce e tecnologias digitais, justificando metodologicamente as escolhas que adotarei posteriormente no produto. É importante salientar que as discussões serão abordadas de forma mais resumida, pois a revisão ainda está em andamento.

Para dar início a esta fundamentação, é essencial delimitar os pilares conceituais que sustentam a pesquisa. Assim, discutimos a relevância das Tecnologias Assistivas e como elas se articulam de forma integrada com as Metodologias Ativas de educação musical, colocando o estudante com deficiência visual no centro de seu próprio processo de aprendizagem.

No campo da Educação Musical Inclusiva, o desenvolvimento de práticas acessíveis exige a superação de preconceitos históricos. Um dos conceitos mais importantes a ser desconstruído é a crença de que a pessoa com deficiência visual possui uma audição extraordinária inata. Cegos não são biologicamente mais sensíveis à música que os videntes, e a ideia de uma faculdade auditiva excepcional é verdadeira apenas em parte (Bertevelli, 2010, p. 302). O que ocorre é que a ausência da visão força o indivíduo a focar intensamente nos estímulos sonoros como principal meio de orientação e interação com o mundo (Carijó; Almeida; Kastrup, 2008, p. 3-4; Melo, 2014, p. 116). Portanto, a sensibilidade auditiva não é um dom herdado, mas uma habilidade que necessita de estimulação, treinamento e educação sistemática (Bertevelli, 2010, p. 302; Nuemberg, 2008, p. 311).

Para apoiar essa educação perceptiva, as Tecnologias Assistivas ganham protagonismo. Elas são compreendidas teoricamente como recursos, metodologias e serviços criados especificamente para promover a independência, a autonomia e a inclusão da pessoa com deficiência em seu cotidiano (Moura, 2018, p. 12). Aliadas a essa tecnologia, o ensino instrumental moderno ampara-se nas Metodologias Ativas de educação musical. Essas metodologias conceituam que o aluno deve ser o protagonista do seu aprendizado, quebrando a dependência visual por meio do foco na experimentação concreta do som, na imitação rítmica, na memorização e no solfejo antes do contato com a partitura ou com o instrumento (Aguiar, 2022, p. 25; Cid, 2025, p. 3-4).

Compreendidos os conceitos de base, torna-se indispensável olhar para trás e analisar como se deu a evolução histórica desse ensino. Analisamos, a seguir, o percurso

tradicionalmente centrado no sistema Braille e as transformações que abriram caminhos para práticas mais plurais e menos excludentes no aprendizado musical.

Ao observarmos os antecedentes históricos da educação musical para pessoas com deficiência visual, nota-se que ela se pautou, durante décadas, de forma quase exclusiva na alfabetização por meio da Musicografia Braille e na utilização de materiais em alto-relevo (Soares; Trindade, 2021, p. 20-35). Contudo, a evolução dos debates sobre inclusão evidenciou uma modificação fundamental em relação a essa teoria original: a imposição histórica do Braille como via única pode atuar como uma barreira excludente (Bonilha, 2010, p. 9)

Adultos que adquirem a deficiência visual tardiamente enfrentam grandes frustrações por não possuírem domínio prévio do complexo sistema de leitura tátil (Mauá, 2017, p. 57). No entanto, alunos que apresentam perda de sensibilidade nos dedos, como em recorrentes casos de neuropatia diabética, encontram severas dificuldades físicas para decodificar as partituras (Guedes; Morais, 2024, p. 42-47). Foi a partir da constatação dessas barreiras históricas que o ensino de instrumentos baseados na oralidade, na percepção e no tato intuitivo ganhou força. Nesse cenário de transição, a flauta doce consolidou-se no Brasil como um instrumento mediador de excelência para a inclusão devido ao seu baixo custo, ergonomia e por não exigir adaptações arquitetônicas, originando projetos de extensão universitária históricos e bem-sucedidos (Bezerra, 2012, p. 55-56; Queiroz; Bezerra, 2018, p. 9-16).

Com esse panorama histórico estabelecido, é possível investigar o que a pesquisa acadêmica contemporânea tem desenvolvido neste campo. Esta seção mapeia propostas e abordagens metodológicas recentes que exploram a cultura digital, o desenvolvimento de aplicativos interativos e narrativas individuais de estudo autônomo.

No âmbito das pesquisas mais recentes, observa-se uma forte tendência à incorporação da Cultura Digital no processo de musicalização. Pesquisas que adotam a Design-Based Research (DBR) têm focado em criar, testar e integrar artefatos de forma iterativa no ambiente educacional, provando que o uso de aplicativos diminui o "esquecimento" do conteúdo no estudo extraclasse (Lopes, 2024, p. 11-12). Para compreender essa abordagem metodológica no contexto do desenvolvimento de tecnologias educativas, a DBR é definida como uma série de procedimentos de investigação aplicados para o desenvolvimento de

teorias, artefatos e práticas pedagógicas de potencial aplicação e utilidade em processos de ensino-aprendizagem reais (Lopes, 2024, p. 13). Relatos investigativos com abordagem (Auto) biográfica também tangenciam esse tema, revelando como a prática instrumental autônoma atua diretamente no empoderamento e na quebra do estigma de incapacidade social do sujeito. (Nascimento, 2021, p. 68-70).

O potencial da gamificação é amplamente atestado em pesquisas similares. Autores demonstram que jogos eletrônicos e aplicativos disfarçam as repetições técnicas exaustivas em um ambiente lúdico e motivador, aumentando drasticamente o tempo de prática em casa (Aliel; Gohn, 2012, p. 5-6; Cuervo, 2019, p. 127-129). Além disso, a literatura aponta que a imersão em trilhas sonoras e mecânicas de videogames desperta um interesse afetivo e genuíno pelo aprendizado de instrumentos de sopro (Velasque; Reck, 2021, p. 15).

No entanto, é justamente o mapeamento dessas pesquisas que revela a lacuna tecnológica. Ao analisar os aplicativos musicais disponíveis no mercado, constata-se que a maioria falha gravemente em acessibilidade: eles apresentam conflitos técnicos com os leitores de tela nativos dos smartphones (como o *VoiceOver* e o *TalkBack*), gerando sobreposição de áudios que desorienta o aluno e inviabiliza o uso sem auxílio visual (Cota, 2015, p. 131; Cota, 2018, p. 89). Além disso, há uma "escassez significativa" de materiais voltados nativamente para esse público (Soares; Trindade, 2021, p. 25), visto que os softwares genéricos focam apenas no acerto da nota e negligenciam comandos essenciais sobre postura, articulação e mapeamento tátil da flauta.

Em suma, o percurso pela literatura revisada evidencia que a Educação Musical Inclusiva contemporânea exige a superação de métodos exclusivamente visuais ou dependentes da leitura em Braille. Os marcos teóricos e históricos demonstram que a percepção auditiva da pessoa com deficiência visual deve ser educada por meio de metodologias ativas, e que a flauta doce atua como uma ferramenta altamente eficaz nesse processo de independência. Entretanto, a análise de pesquisas empíricas similares revela uma contradição: embora a gamificação e os aplicativos digitais sejam cientificamente validados como excelentes impulsionadores do estudo extraclasse, as ferramentas atualmente disponíveis no mercado excluem o público cego devido a falhas estruturais de acessibilidade com leitores de tela e à ausência de audiodescrição tátil. Portanto, conclui-se que há uma

necessidade premente e cientificamente justificada para o desenvolvimento de um aplicativo gamificado para flauta doce que seja concebido, desde a sua arquitetura primária, como uma Tecnologia Assistiva puramente guiada pelo áudio.

Metodologia[1]

A pesquisa caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e com objetivo exploratório. Para conduzir o desenvolvimento, a testagem e o refinamento do aplicativo, serão adotados os pressupostos da Design-Based Research (DBR) ou Pesquisa Baseada em Design. Esse enquadramento metodológico é amplamente indicado para o desenvolvimento de soluções e tecnologias educacionais, pois articula a fundamentação teórica, o design iterativo do artefato e a avaliação prática em ambientes reais de aprendizagem, promovendo o aprimoramento contínuo do produto a partir das necessidades e feedbacks dos participantes (Lopes, 2024).

Inicialmente, os dados serão coletados por meio de revisão da literatura e da escuta das necessidades apresentadas pelo professor-colaborador para embasar os requisitos pedagógicos para o ensino da flauta doce e os correlatos com a Tecnologia Assistiva. A fim de estruturar o desenvolvimento prático do aplicativo, a ferramenta será projetada utilizando a engine Unity. A escolha pela Unity justifica-se por ser uma plataforma de desenvolvimento multiplataforma (compatível com Android e iOS) altamente consolidada para a criação de ambientes interativos e gamificados, oferecendo recursos robustos para o processamento de áudio digital e facilidade para a implementação de sistemas acessíveis que se integram aos leitores de tela nativos do celular.

O aplicativo será estruturado em quatro seções principais: 1) Mapeamento Tátil, com áudios descritivos para o reconhecimento das partes da flauta e digitação; 2) Lições Práticas, com exercícios graduados; 3) Minijogos, com desafios lúdicos de imitação rítmica e escuta; e

[1]Durante a preparação deste trabalho, a autora utilizou o Gemini, modelo 3.1 Pro, para a busca de literatura (com posterior conferência e validação humana), e a plataforma NotebookLM Pro, versão de 2026, para analisar, cruzar e sintetizar os dados bibliográficos e fichamentos desta pesquisa. Após o uso destas ferramentas, a autora revisou e editou o conteúdo gerado em conformidade com o método científico e assume total responsabilidade pelo conteúdo da publicação.

4) Tutoriais em Vídeo, voltados especialmente para alunos com baixa visão ou para serem assistidos com suporte familiar, contendo recursos visuais de alto contraste e audiodescrição detalhada sobre postura corporal e embocadura. No que diz respeito ao armazenamento do conteúdo sonoro, embora soluções de hospedagem em servidores externos (nuvem) sejam viáveis, está sendo analisada prioritariamente a possibilidade de deixar todos os arquivos de áudio integrados e embarcados diretamente no pacote do aplicativo. Essa integração local justifica-se pela necessidade de assegurar o funcionamento 100% offline da ferramenta, garantindo que o estudante com deficiência visual possa estudar em sua residência de forma totalmente autônoma, sem qualquer atraso de carregamento (buffering) e livre de barreiras de conectividade ou dependência de internet.

Esta etapa de definição das estratégias junto com o desenvolvimento inicial da ferramenta ocorrerá ao decorrer dos semestres. Na fase prática de testagem e refinamento do artefato no âmbito da DBR, a ferramenta entrará em desenvolvimento e a coleta ocorrerá de forma dialógica e colaborativa (através de entrevistas e reuniões de acompanhamento) com o professor-colaborador e seus alunos, de uma instituição parceira de ensino musical. Eles testarão as versões iniciais do aplicativo e relatarão suas impressões sobre a usabilidade, as dificuldades com o tato, a interação com os comandos de voz e os níveis de engajamento no estudo extraclasse. Isto retroalimentará o desenvolvimento, e ficaremos neste ir e vir para aprimoramento do material durante o ano de 2027.

Os dados e feedbacks coletados durante as etapas de testagem com o professor e os alunos serão analisados qualitativamente, no segundo semestre de 2027. A análise focará em verificar três aspectos centrais: a usabilidade tecnológica (garantindo que não há conflitos sonoros com os leitores de tela nativos do celular), a acessibilidade comunicacional (se as instruções em áudio sobre digitação, respiração e execução de peças são claras), e o impacto pedagógico (se os conteúdos e eventuais minijogos promoveram retenção musical e motivação). As falhas identificadas nesta etapa de avaliação retornarão para a fase de programação para serem corrigidas e aprimoradas.

Por fim, o resultado da consolidação e análise minuciosa desses dados e feedbacks será o Produto Final da pesquisa: um aplicativo altamente refinado, nativamente acessível

para pessoas com deficiência visual e validado pedagogicamente. O produto atuará como um material de apoio para o ensino extraclasse de flauta doce, substituindo a dependência visual por instruções auditivas estruturadas, entregando assim uma ferramenta que fomente a real autonomia de estudo em casa.

Resultados esperados

Ao final desta pesquisa e do desenvolvimento do produto, espera-se alcançar os seguintes resultados:

Produto Funcional Acessível: A entrega de um aplicativo de celular estável, livre de conflitos com leitores de tela, que atue primariamente via áudio e incorpore comandos de voz afetivos e audiodescrição.

Apoio Pedagógico Focado: O desenvolvimento de uma interface que não foque apenas no acerto de notas, mas forneça direcionamentos claros sobre postura, articulação e o mapeamento tátil específico da flauta doce.

Engajamento e Autonomia: Uma contribuição comprovada para a motivação dos alunos durante o estudo extraclasse, ampliando o tempo de prática e acelerando o desenvolvimento das habilidades musicais de forma autônoma.

Validação Empírica: A coleta de feedbacks construtivos a partir da aplicação do produto em um ambiente real junto a docentes e alunos do público-alvo.

Produção Científica: A elaboração de reflexões teóricas e metodológicas robustas que sirvam como base para futuros desenvolvimentos de aplicativos educativos musicais inclusivos.

Referências

AGUIAR, Nathalia Gabriella Fernandes. *As contribuições das metodologias ativas para o ensino de flauta doce para pessoas com deficiência visual: um recorte a partir da perspectiva dos professores do Projeto Esperança Viva*. Natal: Escola de Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2022.

ALIEL, Luzilei; GOHN, Daniel Marcondes. Jogos eletrônicos musicais e EaD: contingência de ferramentas para aprendizagem instrumental. In: *SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA*, 1., 2012, São Carlos. Anais [...]. São Carlos: UFSCar, 2012. Disponível em: http://www.sied-enped2012.ufscar.br/. Acesso em: 14 jul. 2026.

AMARAL, André Ricardo. Uma proposta de educação musical coletiva utilizando a flauta doce. In: *SIMPÓSIO ACADÊMICO DE FLAUTA DOCE DA EMBAP*, 5., 2018, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: EMBAP, 2018. p. 837-848. Disponível em: https://seer.unirio.br/index.php/simpom/article/view/7807. Acesso em: 14 jul. 2026.

ARAÚJO, Sara Caroline Cesar da Silva; SILVA, Ítalo Fernandes da; BORNE, Leonardo da Silveira. Jogo e educação musical: uma revisão de literatura. In: *ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DA ABEM*, 24., 2022, Montes Claros. Anais [...]. Montes Claros: Unimontes, 2023. p. 1-12. Disponível em: https://abem.mus.br/anais_congresso/V5/papers/1814/public/1814-7035-1-PB.pdf. Acesso em: 14 jul. 2026.

BERTEVELLI, Isabel C. D.. Musicografia Braille: a partitura musical em braille como recurso na educação musical de cegos. In: *SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO MUSICAL ESPECIAL*, 7.; *ENCONTRO DE MUSICOGRAFIA BRAILLE*, 1., 2010, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: Instituto de Artes da UNESP, 2010.

BEZERRA, Edibergon Varela. *Ensino de música para pessoas com deficiência visual: a flauta doce como instrumento de inclusão*. Natal: Escola de Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2012.

BONILHA, Fabiana Fator Gouvêa. *Do toque ao som: o ensino da musicografia braille como um caminho para a educação musical inclusiva*. Campinas: Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, 2010.

CARIJÓ, F. H.; ALMEIDA, M. C.; KASTRUP, V.. Redirecionamento visuotátil da atenção em pessoas com deficiência visual tardia. *Revista Benjamin Constant*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 39, p. 3-9, 2008.

CID, Ana Letícia de Almeida. Para além do visível: um relato de experiência sobre educação musical, pedagogias ativas e baixa visão. In: *CONGRESSO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL*, 27., 2025, Curitiba. Anais [...]. Curitiba: ABEM, 2025.

COTA, Denis Martino. *Educação Musical para pessoas com deficiência visual: diálogos com a literatura e algumas estratégias*. [S. l.: s. n.], 2018.

COTA, Denis Martino. Um estudo sobre a compatibilidade do aplicativo musical GarageBand com VoiceOver. *Revista Benjamin Constant*, Rio de Janeiro, ano 21, v. 2, n. 58, p. 118-133, jul./dez. 2015.

CUERVO, Luciane da Costa. Educação musical e novas tecnologias digitais: recursos e estratégias no contexto do canto e da flauta doce. *Revista Fronteiras*, [S. l.], v. 4, n. 1, p. 120-130, 2019. Disponível em: http://dx.doi.org/10.5965/2525530404012019120. Acesso em: 14 jul. 2026.

CUERVO, Luciane da Costa; WELCH, Graham Frederick; MAFFIOLETTI, Leda de Albuquerque; REATEGUI, Eliseo. Cultura digital e docência: possibilidades para a educação musical. *Acta Scientiarum: Education*, Maringá, v. 41, n. 1, e34442, 2019. Disponível em: http://periodicos.uem.br/ojs/actaISSN. Acesso em: 14 jul. 2026.

FONTANA, Paulo Gabriel Alves; CLASSE, Tadeu Moreira de. OndaBeat: Jogo de Aprendizagem de Ritmos e Figuras Musicais. In: *SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL*, 21., 2022, Natal. Anais [...]. Natal: SBGames, 2022. p. 15-18. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/27952/27762. Acesso em: 14 jul. 2026.

GUEDES, Marilene; MORAIS, Pâmela Araújo de Moura. Ensino de flauta doce para pessoa com deficiência visual online: relato de experiência. In: *ENCONTRO SOBRE MÚSICA E INCLUSÃO*, 11., 2024, Natal. Anais [...]. Natal: EMUFRN, 2024. p. 42-47. Disponível em: https://emi.musica.ufrn.br/. Acesso em: 14 jul. 2026.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LOPES, Fernanda Palheta. *O ensino coletivo de instrumentos musicais: integrando o "Método Flauta Doce - Curso Interativo" nas aulas de Arte do Ensino Fundamental II*. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2024.

MAUÁ, Paulo Eduardo. *Ensino de música para cegos sem braile: desafio ou loucura?: a eficácia do ensino de música para adultos com deficiência visual adquirida sem conhecimento de musicografia braile*. Leiria: Instituto Politécnico de Leiria, 2017.

MELO, M. W. S.. *Acessibilidade na educação musical para educandos com deficiência visual no contexto da sala de aula*. Salvador: Universidade Federal da Bahia, 2014.

MOURA, Pamela Araújo. *Educação Musical e Deficiência Visual: a inclusão auxiliada pelas Tecnologias Assistivas*. [S. l.: s. n.], 2018.

NASCIMENTO, Guido Alves do. *Deficiência visual e os aprendizados da música: modos de sentir, de ouvir e de tocar*. Mossoró: Universidade do Estado do Rio Grande do Norte, 2021.

NUEMBERG, Adriano Henrique. Contribuições de Vigotsky para a educação de pessoas com deficiência visual. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 13, n. 2, p. 307-316, abr./jun. 2008.

QUEIROZ, Jhon Kleiton Santos de; BEZERRA, Edibergon Varela. Os desafios no processo de aprendizagem musical da pessoa com deficiência visual no Projeto Esperança Viva. In: *ENCONTRO SOBRE MÚSICA E INCLUSÃO*, 5., 2018, Natal. Anais [...]. Natal: EMUFRN, 2018. p. 9-16. Disponível em: https://ojs.musica.ufrn.br/emi/article/view/44. Acesso em: 14 jul. 2026.

SANTOS, Luciana Aparecida Schmidt dos; JUNIOR, Miguel Pereira dos Santos. Flauta doce como instrumento artístico: uma experiência em sala de aula. *Música na Educação Básica*, [S. l.], v. 4, n. 4, p. 32-47, 2012.

SOARES, Darlivan Eduardo Franklin Pereira; TRINDADE, Brasilena Gottschall Pinto. O ensino de música às pessoas com deficiência visual: uma revisão sistemática de literatura nos Anais dos Congressos ANPPOM 2015 – 2020. In: *ENCONTRO SOBRE MÚSICA E INCLUSÃO*, 8., 2021, Natal. Anais [...]. Natal: EMUFRN, 2021. p. 20-35. Disponível em: https://emi.musica.ufrn.br/. Acesso em: 14 jul. 2026.

SOUZA, Tamyres Bezerra de. *RITMUSIC: um jogo eletrônico para apoiar o ensino de ritmo*. Quixadá: Universidade Federal do Ceará, 2018.

TONI, Anderson. Motivação e engajamento em contextos de prática, ensino e aprendizagem de música. *Revista da ABEM*, [S. l.], v. 26, n. 40, p. 96-119, 2024. Disponível em: https://periodicos.udesc.br/index.php/orfeu/article/view/24946/17079. Acesso em: 14 jul. 2026.

VALENTE, José Armando. Curso de especialização em desenvolvimento de projetos com o uso das novas tecnologias: descrição e fundamentos. In: VALENTE, José Armando; PRADO, Maria Elisabete B. Brito; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. *Educação a Distância via internet*. São Paulo: Avercamp, 2003. p. 23-55.

VELASQUE, Natan Martins; RECK, André Muller. The legend of Zelda - Ocarina of time: aprendizagens e práticas musicais a partir de jogos eletrônicos. In: *CONGRESSO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EDUCAÇÃO MUSICAL*, 25., 2021. Anais [...]. [S. l.]: ABEM, 2021.