

## Materiais arte/educativos e objetos de aprendizagem digitais para crianças autistas

Camille Venturelli Pic<sup>1</sup>

Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa<sup>2</sup>

### Resumo

Nesse artigo, apresentamos os estudos teóricos da pesquisa Arte\_equoterapia, na qual destacamos o uso de técnicas tradicionais artísticas e de aplicativos para crianças com o Transtorno do Espectro Autista por meio de elementos das artes visuais, visando a auto-expressão e comunicação em conjunto com a equoterapia. A pesquisa mostra que materiais arte/educativos tradicionais das artes visuais como desenho, pintura, escultura e colagem ou meios mistos – definiram o campo da arte quando aplicada em atividades com autistas, nos últimos 50 anos. Mas, à medida que a tecnologia digital tornou-se mais acessível e direta, ocorre a inserção da mídia digital como um meio para a auto-expressão e comunicação de autistas, por meio da arte.

### Palavras-chave

Materiais arte/educativos, objetos de aprendizagem, autistas, arte\_equoterapia.

### Art / educational materials and art applications for autistic children

### Abstract

The goal of this paper is present the theoretical studies of the research Art\_ equine therapy, in which we highlight the use of traditional artistic and application techniques for children with autism spectrum disorder through visual arts elements, aiming at self-expression and communication in conjunction with equine therapy. Research shows that traditional art / educational materials from the visual arts such as drawing, painting, sculpture and collage or mixed media - have defined the field of art when applied in activities with autism in the last 50 years. But as digital technology has become more accessible and direct, the insertion of digital media takes place as a medium for the self-expression and communication of autistic, through art.

### Keywords

Materials art / educational, learning objects, autistic, art\_equoterapia.

---

<sup>1</sup> Mestranda Camille Venturelli Pic, PPGArte, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, [venturelli.camille@gmail.com](mailto:venturelli.camille@gmail.com)

<sup>2</sup> Professora Dra. Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa, PPGArte, Instituto de Artes, Universidade, [therese.hofmann@gmail.com](mailto:therese.hofmann@gmail.com)

## **Arte\_equoterapia**

O projeto de pesquisa em desenvolvimento: Arte\_equoterapia: confluências na educação em artes visuais, analisa e avalia as contribuições para o ensino especial, considerando aproximações e distanciamentos entre educação em artes visuais e Equoterapia. Apresenta projetos do Brasil a partir de políticas públicas de ensino especial de estudantes especiais nas escolas de ensino básico através da educação em artes visuais e de outros tipos de ensino especial do exterior desenvolvidos. Descreve como a arte em confluência com a educação e equoterapia pode ser um veículo para abordar o universo criativo, imaginário e simbólico, possibilitando o desenvolvimento de potencialidades, bem como o conhecimento de si mesmo. A pesquisa no contexto da educação em arte visuais, traz contribuições para estudantes das escolas públicas e comunidade em geral, pois recorre à equoterapia também. De acordo com a Associação Nacional de Equoterapia (ANDE-BRASIL), a equoterapia define-se como um “método terapêutico que utiliza o cavalo dentro de uma abordagem interdisciplinar aplicada nas áreas de saúde, educação e equitação, buscando o desenvolvimento biopsicossocial de pessoas com deficiências ou necessidades especiais”.

A parte prática, em realização até final de julho de 2018, aplicou até o presente momento, atividades envolvendo a educação em arte e equoterapia, utiliza metodologia qualitativa, como os estudos de caso, assim como está avaliando o desenvolvimento dos estudantes que participam da pesquisa, considerando para tanto o esforço da escola e da família. Tem como hipótese de que as artes visuais e a Equoterapia, como métodos transdisciplinares, são meios que podem auxiliar o imaginário, a auto expressão, à possível redução de alguns elementos da estereotipia do autismo, e melhorando a cognição, a coordenação motora tanto grossa quanto à fina e a comunicação. Busca comprovar que materiais arte/educativos e os objetos de aprendizagem artísticos, digitais ou não, são possibilidades de novos recursos educacionais, no contexto da Educação em Arte para crianças diagnosticadas com o Transtorno do Espectro Autista. As crianças autistas, na pesquisa, estão sendo considerados até o momento, *visual thinkers* e diferentes metodologias de ensino-aprendizagem e de auxílio a saúde devem acompanhar o seu desenvolvimento para melhorar sua educação.

Na busca por informações sobre pesquisas e aplicações de atividades envolvendo a arte e a equoterapia, encontrei um grupo de profissionais na Nova Zelândia oferecendo um “Programa de aprendizagem social e emocional para crianças e adolescentes” (2017). Na sua apresentação, anunciam que a psicoterapia com cavalos, combinada com a psicoterapia artística, são experiências eficazes, não ameaçadoras, ativas e divertidas que incentivam crianças e adolescentes a: expressar sentimentos que podem ser difíceis de verbalizar; aumentar a autoconsciência e as habilidades de comunicação; explorar imaginação e criatividade; desenvolver habilidades de enfrentamento saudáveis; melhorar a auto-estima e confiança; identificar e esclarecer

questões e preocupações; compartilhar e socializar em um ambiente seguro; melhorar as habilidades motoras e a coordenação física.

Verifica-se, nesse caso, que as atividades artísticas são aplicadas depois das atividades de equoterapia. Para facilitar o processamento e a aprendizagem do tema de cada sessão, o programa envolve uma sessão que combina uma experiência equina de 40 minutos, seguida de 40 minutos de atividade artística. O programa envolve a participação de 2 especialistas de saúde mental e 1 cavaleiro experiente em um cenário ao ar livre. O uso de materiais artísticos ou objetos de aprendizagem, não ocorre simultaneamente.

Nessa proposta, a arte é usada como uma linguagem simbólica para acessar pensamentos e sentimentos que muitas vezes podem ser difíceis para as crianças e os adolescentes expressarem em palavras. A arte, para eles, oferece uma maneira segura e não ameaçadora para expressar experiências difíceis e resolver conflitos internos. Aumenta a autoconsciência e ajuda as crianças e os adolescentes a reduzir as preocupações e o estresse, assim como colabora para desenvolver melhores habilidades interpessoais, gerenciar comportamentos e aumentar a auto-estima. O ato de expressão criativa é em si mesmo terapêutico. A arte tem proporcionado, melhorar o bem-estar mental e emocional e aumentar a auto-aceitação e a compreensão de si mesmo.

Segundo o site <<http://www.equinearttherapy.com.au>>, os cavalos facilitam o “engajamento” das crianças e adolescentes. Cavalos evocam sentimentos! O *feedback* não verbal dos cavalos pode ser poderoso e pode afetar a mudança, particularmente em pacientes que não são capazes de verbalizar (ou refletir sobre) seus sentimentos, como, por exemplo, os autistas. Devido a maior sensibilidade dos cavalos e em função de seus instintos naturais, eles respondem ao humor e ao comportamento de uma pessoa. A reação dos cavalos pode estimular a autoconhecimento e a congruência do corpo e sentimentos.

A plasticidade cerebral, segundo eles, também conhecida como plasticidade neural, é um termo que para a neurociência se refere à capacidade do cérebro de mudar e se adaptar como resultado da experiência. Tanto a equoterapia quanto a psicoterapia artística são formas experienciais de terapia que podem ajudar a desenvolver novas vias neurais para facilitar a mudança comportamental e cognitiva.

Para os autores da proposta, os cavalos vivem no ‘agora e agora’ e oferecem contato autêntico e honesto, livre de julgamento e interpretação. É uma abordagem única para a psicoterapia onde aos pacientes são oferecidas experiências seguras com cavalos com a finalidade de explorar novas formas de conexão em relacionamentos e construir autoconsciência e confiança. A psicoterapia artística usa a criação de artes visuais como por exemplo: colagem, escultura, máscaras e pintura, dentro de uma relação terapêutica para explorar e fazer sentido pensamentos, sentimentos e comportamentos.

Outro projeto que destaco aqui se refere ao Programa de Terapia Artística de Conexão Equestre (site), que desde 2006, promoveu uma linha de pesquisa para melhorar a qualidade de vida de indivíduos com necessidades especiais, ao usar o processo criativo de criação de arte, para melhorar o bem-estar físico, mental e emocional de indivíduos de todas.

De acordo com a *American Art Therapy Association*, a auto-expressão artística oferece uma riqueza de benefícios positivos, incluindo a redução da ansiedade e a ajuda na resolução de conflitos, bem como proporcionar oportunidades para ganhar autoconfiança e autoconsciência. Na Conexão Equestre, a fisicalidade da equitação é complementada por uma terapia criativa e expressiva. O objetivo do grupo é principalmente construir autoconfiança, o programa de arte oferece oportunidades de exibição dos trabalhos produzidos na comunidade. Através de uma parceria com a *Artists on the Bluff*, os trabalhos dos estudantes foram exibidos na *Station Art Gallery* em *Lake Bluff, Illinois*.

Também patrocinaram uma exposição anual, semi-permanente, intitulada *Creative Connections*, para destacar a arte resultante. Para eles, a arte terapia contribui com 12% dos resultados positivos obtidos.

## **Pensadores visuais**

Nossa proposta busca apresentar caminhos educacionais direcionados para estudantes autistas por meio de pesquisas, discussões e reflexões com base em trabalhos que abordam tal temática, pois as pessoas com autismo possuem um estilo cognitivo diferenciado.

Nessa proposta os meios digitais e as atividades da equoterapia são usados como ferramentas de aprendizado, bem como contribui para que a criança autista possa interagir com o mundo das pessoas e dos objetos e as atividades lúdicas/digitais podem ser uma importante fonte de diagnóstico da inclusão da criança num mundo de comunicação atual, pois os autistas podem ser considerados “pensadores visuais” ou “visual thinkers”, para os quais elas processam o pensamento em imagens.

A educação em arte como um campo de conhecimento compreende um consenso que vai para além dos domínios da arte e da educação, e para nós encontra a saúde, pois está numa zona de confronto entre vários domínios, onde as questões levantadas pela educação especial, nas geografias da escola, das instituições culturais e das comunidades são elaboradas nas suas complexidades e, muitas vezes, nas suas impossibilidades.

Nessa perspectiva, os pensadores visuais são os sujeitos desta pesquisa, pois para a arte, assim como para a saúde, a aproximação das práticas trazem possibilidades também de bem estar e prazer de viver para autistas estudantes. A educação tem hoje como premissa fundamental conceder uma enorme importância à atividade do aluno como sujeito, nesse sentido encontra a perspectiva do conceito de educação

inclusiva. Cria-se espaços de reflexão sobre as práticas desenvolvidas no território da educação em arte e equoterapia, como campo da saúde, espaço especial, atual e prospectivo.

Para a Dra. Temple Grandin (2016), pessoas com autismo e/ou Asperger são pensadores especializados. Eles são bons numa coisa e ruins em outras coisas e concluí que existem três tipos principais de pensamento especializado.

1. Pensadores visuais, podem fazer geometria e trigonometria, mas não álgebra. Esse tipo de pensador pode ver tudo na sua mente e depois desenhar no papel.
2. Pensadores em padrões, como música e matemática, tendem a ter problema com leitura.
3. Mente verbal, capaz de reter detalhes de muitas informações, porém com dificuldade para desenhar por exemplo. Além disso, independente da forma de pensar, o autista pode ser sensível em diferentes níveis, a luz fluorescente, ao som, etc.

A autora diz que o cérebro normalmente ignora os detalhes, o cérebro do autista ao contrário se detém nos detalhes. Cita como exemplo os “nerds”, que para ela possivelmente possuem um grau muito leve de autismo. Os graus podem variar entre leve, moderado e grave, dependendo da intensidade dos prejuízos nas áreas gerais afetadas; comunicação social e comportamento. Nesse sentido, Mozart, Einstein e Tesla, atualmente poderiam ser diagnosticados como autistas.

Nosso projeto considera esses estudos e busca através da arte proporcionar meios de expressão aos autistas dos três graus, pois os elementos artísticos podem ser trabalhados através da imagem, da música e do texto. Nesse sentido, buscou-se conhecer aplicativos que pudessem ser utilizados conjuntamente ou paralelamente às atividades equoterapêuticas.

### **Descrição de objetos de aprendizagem digitais para autistas**

Criar com os programas de arte digital disponíveis é uma experiência um pouco diferente porque geralmente envolve um teclado ou um tablet digital como pontos de contato com o meio e uma tela de computador. Então, qual é o impacto da criação de imagens digitais como uma forma de terapia artística? Existem poucos estudos no contexto do uso de recursos digitais dos benefícios da mídia baseada em computador. Por exemplo o projecto *Sketch-Up / Project Spectrum* é um desses programas que foi pesquisado para uso com crianças autistas. Os resultados do Sketch-Up impressionaram, porque eles não só ressaltam que as pessoas com autismo tendem a responder através de inteligência visual e / ou espacial, mas também porque apresentam que usar um programa de desenho de computador é realmente muito mais gratificante do que a utilização tradicionais como lápis e papel, para a maioria dos participantes de

uma pesquisa realizada por Cathy Malchiodi (2017). Na verdade, muitas das crianças relataram que desenhar não era prazeroso.

O prazer obtido pelo programa *Sketch-Up* está relacionado com a habilidade que ele aparentemente transmite; pois as crianças aprenderam a desempenhar e se destacar nas tarefas que formam a base de habilidades informáticas mais avançadas em campos de engenharia e tecnologia, como um adulto. No seu trabalho atual a autora experimenta o programa *Polyvore*, e reconhece possibilidades para a acessibilidade, capacitação e, o mais importante, gratificação com as imagens criadas e o processo de criação.

Realizamos algumas avaliações de Objetos de aprendizagem digitais, que pudessem ser instalados em tablets, desenvolvidos para a língua portuguesa. Escolhemos a partir de alguns critérios de usabilidade da interface, apresentados por Debora Valletta e Lúcia Giraffa (2017), e incorporados no guia de orientações didáticas sob à luz da metodologia do Design Instrucional, o aplicativo conhecido como Book Creator, para criar textos verbais e não verbais, com a inserção de textos, imagens e sons, dentre outras mídias para criação de um caderno artístico, o Story Creator e o aplicativo Desenhe e aprenda a escrever. Até o presente momento foi utilizados com as crianças desta pesquisa o Book Creator e o Desenhe e aprenda a escrever.

### **Book Creator**

Disponibilidade: disponível para quem possui Iphone, Ipad, Ipod touch e Aparelhos Android. Objetivos: você pode criar livros ilustrados personalizados, ideais para crianças. Funcionamento: Todas as ferramentas estão, literalmente, na ponta dos dedos. Você pode usar imagens presentes na biblioteca de fotos do iPad para colocar como imagem de fundo das páginas. Aí então é só posicionar o texto onde você quiser, com a cor, tamanho e tipo desejados. As opções de formatação são bem variadas, permitindo fazer praticamente tudo com o aplicativo. Possibilidades: Quando ele estiver pronto, você pode abri-lo diretamente no iBooks do aparelho, ou então enviá-lo por email para alguém. Também pode abrir em outros aplicativos compatíveis, inclusive o Dropbox (se você o tiver instalado no iPad), enviando sua obra de arte para a nuvem. Outras características: Ao iniciar o book creator você já poderá fazer um livro clicando apenas em novo livro ou no ícone +, no ícone mais+ você também poderá contar com a opção de duplicar livros, combinar livros ou importar livro de sua biblioteca. permite que você crie facilmente seus próprios livros digitais ilustrados, diretamente tablet. Endereço: <https://bookcreator.com>

MAIO  
9-11  
UFG/BR

## **Os outros dois aplicativos a seguir discriminados são indicados para crianças com autismo de apoio às atividades pedagógicas:**

### **Story Creator**

Disponibilidade: disponível para quem possui iPhone, iPad e iPod touch. Objetivos: o aplicativo permite criar de forma fácil e simples histórias personalizadas, permitindo registrar histórias de vida que podem ser recontadas e compartilhadas com familiares e amigos. Funcionamento: o usuário inicia a criação de uma história e, para incrementá-la, pode usar fotos, vídeos, textos, desenhos e áudios. Pode-se criar quantas histórias se quiser e cada uma delas poderá ter a sua própria capa. O aplicativo permite destacar os trechos mais importantes da história através de uma ferramenta de *highlights* por voz. Após a criação da história, ela pode ser compartilhada usando diferentes interfaces ou pode ser enviada às outras pessoas por email, bastando para isso apenas um clique. As histórias compartilhadas poderão ser comentadas, gerando interatividade. Possibilidades: as fotos utilizadas nas histórias podem ser importadas do Dropbox, Flickr, Picasa ou do Facebook. Cada página da história pode conter textos e trechos de gravações de áudio, sendo que as crianças podem então assistir às histórias narradas com a voz dos pais. Outras características: o aplicativo possui um mecanismo de backup que garante o armazenamento das histórias já criadas e evita que histórias gravadas sejam apagadas acidentalmente. Endereço: <https://itunes.apple.com/br/app/story-creator-easy-story-book/id545369477?mt=8>

### **Desenhe e Aprenda a Escrever**

Disponibilidade: disponível para quem possui iPhone e iPad. Objetivos: o aplicativo auxilia no desenvolvimento da motricidade fina e ajuda a criança a aprender a escrever palavras, que são desenhadas na tela do aparelho em formatos divertidos – por exemplo, usando as texturas creme de barbear, ketchup, cobertura de chocolate, giz, lápis, caneta azul, gelatina, pudim de chocolate, xarope, geleia de uva, creme de leite, torta de abóbora, tinta vermelha e pudim de baunilha. Funcionamento: a criança desenha as letras na tela e, depois, as linhas desenhadas aparecem próximas às letras padrões, dessa forma, a criança pode comparar seus desenhos aos modelos e aperfeiçoar sua coordenação e habilidade de escrita. O aplicativo também ajuda a criança a se aprimorar chamando a atenção dela gentilmente quando a escrita está sendo feita fora do circuito previsto (a criança tem a chance de tentar novamente). Quando a criança conclui a escrita, o aplicativo oferece um prêmio para motivar a criança a continuar aprendendo. O aplicativo tem 28 opções de fundo – ou seja, papéis de fundo com texturas e estampas diferentes – e inclui listas de conteúdos variados, com temas tais como letras, números, alimentos, animais, natureza, etc. Possibilidades: os pais ou responsáveis podem criar listas específicas personalizadas de palavras, por exemplo, com

os temas prediletos da criança ou com itens que ela está interessada em aprender no momento. Outras características: após a conclusão de cada escrita, o aplicativo revisa o conteúdo elaborado, o que oferece um reforço visual ao aprendizado. Endereço: <https://itunes.apple.com/br/app/desenhe-e-aprenda-a-escrever!/id545187337?mt=8>

Em conjunto com a equipe da ANDE-BRASIL, percursora do método no Brasil, foram organizados os 2 grupos que praticaram as atividades de Equoterapia, como citado anteriormente, sendo que o primeiro explorou o cavalo, o ambiente e as atividades corriqueiras como as de educação física e o segundo com atividades artísticas, onde foram incluídos materiais artísticos e objetos de aprendizagem.

### **Objetos de aprendizagem, aprendizado e experiência estética**

Além dos materiais tradicionais, os objetos de aprendizagem podem ser meios para se realizar atividades com autistas. Como exemplo, selecionei os produtos desenvolvidos por pesquisadores da área de Divisão de Engenharia de Avaliações e de Produção (Deap), com design projetado pela área de Desenho Industrial do INT, e fabricados pela empresa Mamulengo Brinquedos Educativos e Pedagógicos. O projeto foi contemplado pelo edital Apoio à produção de material didático para atividades de ensino e/ou pesquisa, da FAPERJ. No relato de Debora Mota, divulgado no site da FAPERJ (2017), a concepção dos objetos pedagógicos ocorreu a partir das demandas de professores da Escola Municipal Especial, Professora Mariza Azevedo Catarino, em São João de Meriti, na Baixada Fluminense, referência na educação de alunos com espectro autista, e nas discussões com especialistas da Fundação Municipal de Educação de Niterói (FME), da Universidade Federal Fluminense (UFF) e da Universidade Estácio de Sá (Unesa), parceiros no projeto.

Desenvolveram os seguintes objetos: Relógio de Parede e o Quadro de Atividades Diárias para ajudar os alunos autistas a delimitar sua rotina, estimulando sua noção de percepção do tempo; Jogo de Atenção Conjunta, para auxiliar os autistas a compartilhar o foco de atenção com outra pessoa enquanto ambos se concentram num mesmo objeto ou realizam uma mesma atividade; e o Jogo da Memória, para estimular a concentração e o aprendizado. Há ainda um boneco em tamanho natural e com expressões faciais, que ajuda na identificação das emoções humanas – dificuldade comum entre os autistas; e uma prancheta, tipo cavalete, para desenho e reprodução de imagens, que facilitam a comunicação visual, relata Mota.

Sobre os objetos de aprendizagem, cito ainda como referência Tatiana Fernandes (2017), que cunhou o conceito de Objeto de aprendizagem poético (OAP). Para a autora:

“a poética nos OAP se refere a situações poéticas de aprendizagem que se propõem como aberturas a cinco dimensões que podem orientar tanto a sua

criação como seu uso, análise, avaliação e observação na educação: 1) Abertura aos espaços de experiência estética, que é algo a ser criado, se situa nas relações entre sujeito e objeto e é compreendida como um evento. b) Abertura à singularidade e pluralidade das subjetividades, dos eventos e produtos de aprendizagem. c) Abertura à criação de territórios de subjetivação porque constituem máquinas para criação de espaços de subjetivação com as quais os participantes podem experimentar e inventar outras formas de ser, de se relacionar e de produzir agenciamentos maquínicos. d) Abertura à imaginação como uma das condições para criar territórios de subjetivação, porque se refere à potência do que pode ser e do que ainda não é, e a uma imaginação que não surge só da memória, mas da fabulação. e) Abertura à aparição da diferença e da dissidência, que são rupturas por onde surge o evento da aprendizagem, porque provoca transformações nos sujeitos e nos objetos. Os OAP são, portanto, objetos especialmente pensados para reinventar e reconstruir conhecimento que continua a se transformar. Isso significa provocar novas formas de pensar e se relacionar com os conhecimentos. Assim, pensar na construção de OAP já é, em si mesmo, um ato poético que exige pensar nas dimensões em que acontece a experiência estética e pedagógica.”

A OAP é uma proposta inovadora e contribuiu com reflexões sobre a possibilidade de introduzir, nas atividades que desenvolvemos junto ao grupo de praticantes, a experiência estética pela singularidade pela abertura da imaginação e da expressão. As artes visuais contribuem com para a auto-expressão, abertura da imaginação, da singularidade, entretanto, o desafio está sendo verificar como as tecnologias artísticas digitais, podem contribuir ainda mais.

### **Conclusão: breve descrição da pesquisa prática**

Considerando os estudos teóricos, como citado anteriormente, a nossa proposta prática visa por meio da interface entre a arte e a equoterapia, contribuir para a educação especial, no desenvolvimento cognitivo, motor, criativo e perceptivo, recorrendo ao imaginário e à criatividade do estudante por meio de atividades psicomotoras da equoterapia, e atividades artísticas como a pintura, o desenho, a manipulação de massa de modelar, materiais pedagógicos tradicionais e digitais como objetos de aprendizagem.

O método da Equoterapia utiliza o cavalo e o seu meio ambiente, procurando desenvolver a parte biopsicossocial de pessoas deficientes ou com necessidades especiais, o que da suporte para que outros campos da vida sejam beneficiados. O praticante de Equoterapia recebe pelos movimentos oscilatórios tridimensionais e de ritmo do cavalo contribuições para o esquema corporal como estímulos para o equilíbrio do corpo e da mente, gerando também sensações como a autoconfiança, capacidade de socialização e percepção espacial, estimulando também e até produzindo novas célu-

MAIO  
9-11  
UFG/BR

las nervosas. Os praticantes desta pesquisa, começaram suas atividades em agosto de 2017 e serão concluídas no final de junho de 2018.

Eles foram separados em dois grupos: Grupo 1 - Equoterapia e Arte e Grupo 2 - Equoterapia. Os dois grupos praticaram as atividades de Equoterapia, explorando o cavalo, o ambiente e as atividades corriqueiras. Porém somente o grupo 1 participou também das atividades arte educativas, onde inclui os materiais artísticos e os objetos de aprendizagem. Nesse sentido, o método empregado avalia de forma quantitativa e qualitativa como o uso de materiais arte/educativos e os objetos de aprendizagem digitais, podem auxiliar no processo de ensino, no desempenho de habilidades motoras, criativas e no desenvolvimento de autistas durante o processo da Equoterapia. A aplicação prática tem possibilitado a expressão pessoal, já que se observa que em alguns tipos do diagnóstico clínico (TEA) estudado, apresentam dificuldades no comportamento e no desenvolvimento escolar. Após o estudo, será possível propor novas atividades artísticas em conjunto com a Equoterapia melhor adaptadas.

## Referências

ANDE-BRASIL. <[www.equoterapia.org.br](http://www.equoterapia.org.br)>. Acesso em 4 janeiro de 2018.

GRANDIN, Temple. How does visual thinking work in the mind of a person with autism? A personal account <<http://www.grandin.com/inc/visual.thinking.mind.autistic.person.html>>. Acesso em: maio de 2016.

MALCHIODI, Cathy. Disponível em: <<https://www.psychologytoday.com/blog/arts-and-health/200911/art-therapy-meets-digital-art-and-social-multimedia>>. Acesso em set. de 2017.

VALLETTA, D. e GIRAFFA, L. <[http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8699/2/Guia\\_de\\_Orientacoes\\_Didaticas\\_para\\_tablets\\_tessituras\\_do\\_Design\\_Instrucional.pdf](http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/8699/2/Guia_de_Orientacoes_Didaticas_para_tablets_tessituras_do_Design_Instrucional.pdf)>. Acesso em mar. de 2017.

MOTA, Débora. Objetos pedagógicos inovadores favorecem aprendizagem em autistas. FAPERJ. Disponível em <<http://www.faperj.br/?id=2476.2.2>>. Acesso em jun. de 2017.

WATSON, Leisa. Site de divulgação.

Disponível em <<http://www.equinearttherapy.com.au>>. Acesso em jan. de 2017.

SCHENEII, D. Programa de Terapia Artística de Conexão Equestre. Disponível em <<http://www.equestrianconnections.org>>. Acesso em jan. de 2017.

Fernandez, T. Objetos de Aprendizagem Poéticos. Site: <[http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/OAP\\_oficina/index\\_oapnew.htm](http://www.estagiodeartista.pro.br/artedu/OAP_oficina/index_oapnew.htm)>.

---