

# ARTE NA ESCOLA E A INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA VIDA DAS CRIANÇAS NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Carlise Pohren<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo resulta de uma investigação acerca da influência das tecnologias digitais na vida das crianças, temática encontrada no contexto escolar enquanto integrante do processo de ensino e aprendizagem. A temática em questão aborda o seguinte: “Arte na escola e a influência das tecnologias digitais na vida das crianças no contexto da educação básica.” Em resposta surge a problemática de pesquisa: “Qual a influência, tanto positiva como negativa, das tecnologias digitais na vida das crianças, principalmente na educação Básica?”. A temática revelada aponta vários objetivos: definir o que são tecnologias; relatar a influência, tanto positiva como negativa, das tecnologias digitais na vida das crianças e ressaltar a importância da Arte no contexto da Educação Básica. Para a elaboração deste artigo utilizou-se da pesquisa de cunho bibliográfica. A pesquisa apontou que a mídia e o uso excessivo das tecnologia digitais desenvolve uma carência no processo de construção da identidade das crianças e dos adolescentes. Desta forma, se torna necessário promover de forma permanente uma educação para a mídia e conseqüentemente para o uso correto das tecnologias digitais. A formação de uma mentalidade crítica constitui condição fundamental para a reeducação da mídia. Constatou-se que as vivências em arte tem a possibilidade de aguçar o senso crítico, a fim de que valores e comportamentos sejam questionados e construídos a partir do reconhecimento das diferenças e valorização do ser, em um processo humano.

**Palavras-chave:** Arte na Escola. Tecnologias digitais. Mídia. Crianças. Educação Básica

## 1 ELEMENTOS INTRODUTÓRIOS

Este estudo apresenta uma reflexão sobre a influência das tecnologias digitais, tanto positiva como negativa, na vida das crianças, temática encontrada no contexto escolar enquanto integrante do processo de ensino e aprendizagem. Desde modo, a temática busca relacionar a importância da Arte no contexto da educação básica como crítica aos meios de comunicação de massa e conseqüentemente ao uso das tecnologias digitais.

Percebe-se que as tecnologias digitais e os meios de comunicação de massa, principalmente a televisão e o celular interferem na aprendizagem das crianças e adolescentes, levando-as a acreditar, muitas vezes, no que é transmitido. As tecnologias digitais através do seu sistema publicitário se apropriam da fragilidade das instituições tradicionais de socialização (família, sistema educativo e religião) para ampliar a sua capacidade de influência. Pois ela tem

---

<sup>1</sup> Professora efetiva da disciplina de Artes na Rede Municipal de Tunápolis\SC na Educação Infantil e Ensino Fundamental - Anos Iniciais. Graduanda do curso de Arquitetura e Urbanismo e Especialista em Educação Infantil e Anos iniciais pelo Centro Universitário Faculdade de Itapiranga (UCEFF) e graduada em Artes Visuais pela Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC).

a capacidade de gerar aprendizagem em crianças e adultos, no nível de comportamentos, atitudes, normas, valores, ideologia política e até na visão geral do mundo.

A educação é concedida para a criança por familiares, pela sociedade com seus meios de comunicação de massa, e pelos professores com o passar do tempo. Durante muito tempo, a educação da criança foi considerada uma responsabilidade das famílias ou do grupo social ao qual ela pertencia.

Era junto aos adultos e outras crianças com os quais convivia que a criança aprendia a se tornar membro deste grupo, a participar das tradições que eram importantes para ele e a dominar os conhecimentos que eram necessários para a sua sobrevivência material e para enfrentar as exigências adultas (CRAIDY, 2001, p. 13).

Mas como pode-se perceber no cotidiano, a educação está sendo uma responsabilidade fundamental da escola, ou seja, do educador que passa vinte horas semanais do seu tempo com as crianças. Desta maneira deve-se considerar também que cada criança possui costumes, tradições e educação de formas diferenciada, repassada pela sociedade.

Por isso, trabalhar com a arte é estar-se de um modo geral humanizando. Pois tem-se a consciência de que a educação é a base estrutural, juntamente com a família, de uma sociedade plena.

## **2 INFLUÊNCIA DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS**

A palavra tecnologia é de origem grega: *tekne* e significa “arte, técnica ou ofício”. Já a palavra logos significa “conjunto de saberes” (CARVALHO, BASTOS E KRUGER, 2000, p.15). Segundo Kenski (2003, p.18), a tecnologia é o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e a utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade.

Conforme Froes (1996, p.01):

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia. Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam.

O avanço das tecnologias trouxeram grandes mudanças para o cotidiano das pessoas, segundo Moran (2009) “Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer,

a comunicar-nos, a ensinar, reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico; a interagir o individual, o grupal e o social”.

Atualmente, observa-se no cotidiano da vida social e familiar o uso exagerado de tecnologias digitais, principalmente do celular, seguida da televisão. Celulares estão se tornando os brinquedos preferidos das crianças e influenciando-as na maneira de interagir e se comunicar. O uso exagerado ou inadequado das tecnologias digitais pode ter efeitos negativos na infância. O tempo excessivo em frente às telas pode levar a problemas de saúde, como sedentarismo, obesidade e distúrbios do sono (OMS 2019).

A tecnologia encontra-se presente em praticamente todos os setores da sociedade. O acesso às tecnologias atualmente, é uma condição básica do cidadão ao diálogo social, afetivo, político e profissional.

A criança também é educada pela mídia, principalmente pela televisão. Aprende a informar-se, a conhecer - os outros, o mundo, a si mesmo - a sentir, a fantasiar, a relaxar, vendo, ouvindo, “tocando” as pessoas na tela, que lhe mostram como viver, ser feliz e infeliz, amar e odiar. A relação com a mídia eletrônica é prazerosa - ninguém obriga - é feita através da sedução, da emoção, da exploração sensorial, da narrativa - aprendemos vendo as 4 histórias dos outros e as histórias que os outros nos contam. Mesmo durante o período escolar a mídia mostra o mundo de outra forma - mais fácil, agradável, compacta - sem precisar fazer esforço. Ela fala do cotidiano, dos sentimentos, das novidades. A mídia continua educando como contraponto à educação convencional, educa enquanto estamos entretidos (MORAN, 2000, p.45).

A infância considerada a etapa fundamental para o desenvolvimento e fase de mudanças infantis, envolvendo as áreas cognitivas, afetivas, sociais e motoras, faz-se necessário, conhecer e compreender os diferentes aspectos presentes e influenciadores, neste momento da vida da criança, portanto, é essencial que se leve em consideração o uso abusivo de aparelhos, por exemplo, do celular, do notebook, do tablet, dos computadores (ROCHA et al, 2022).

Segundo o autor:

Conhecer a criança é pensá-la não apenas numa perspectiva evolutiva e etária. Conhecer a criança é pensa-la como um ser social determinado historicamente. Conhecer a criança é pensa-la interagindo dinamicamente, influenciando e sendo influenciada. Conhecer a criança é pensa-la como um ser de relações que ocorrem na família, na sociedade, na comunidade. É conhecê-la em casa, na escola, na igreja, na rua, no clube, em grupos sociais, nas “peladas”, enfim, em todas as suas atividades (PACHECO, 2009, p.32).

Os familiares como mediadores, devem estar sempre acompanhando as crianças diante da utilização, exposição e maneiras de usar os aparelhos tecnológicos hoje disponíveis, uma vez que são eles que dispõem esse acesso precoce e abusivo/excessivo para seus pupilos,

criando e oferecendo riscos à saúde dos mesmos, durante seu crescimento e desenvolvimento (WAISBURG, 2018).

As tecnologias digitais também têm um impacto positivo no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Jogos eletrônicos e aplicativos educativos podem estimular o pensamento crítico, a resolução de problemas e a criatividade, ao mesmo tempo em que proporcionam diversão e entretenimento (MADIGAN et al, 2019). No entanto, é sempre importante equilibrar o tempo gasto nessas atividades com outras formas de brincadeiras e interações offline, a fim de promover um desenvolvimento integral e saudável.

Nesse contexto, além do uso de computadores, *tablets* e celulares, entrar numa casa e não dar de cara com uma televisão, é um fato raro. Pois como remete Ferrés (1996), “De alguma forma a televisão substitui a função materna. Ocupa um lugar de destaque dentro do lar. [...] alimenta o imaginário infantil com todo tipo de fantasias e contos.” Ainda destaca:

Por outro lado, a televisão representa para os cidadãos das sociedades modernas aquilo que o totem representa para as tribos primitivas: objeto de adoração e reverência, símbolo de identificação individual e coletiva...[...] para muitas pessoas a televisão é um compendio de todas as suas esperanças: é aquilo que de mais importante ocorre em sua vida ao longo do dia (FERRÉS,1996, p. 7).

Hoje a televisão tornou-se o instrumento privilegiado de penetração cultural, de socialização, de formação de consciências, de transmissão de ideologias e valores, de colonização (FERRÉS,1996).

Não é que os conteúdos transmitidos não tenham importância, mas uma abordagem rigorosa da televisão não pode ser feita sem uma análise profunda dos efeitos que ela gera no meio, e tais efeitos são, em grande parte, resultado da relação entre o meio e os telespectadores dentro de um contexto determinado (FERRÉS, 1996, p. 10).

Segundo Rezende (2009, p.81):

As programações televisivas, em geral, podem oferecer estímulos à verbalização. Crianças encorajadas a relatar episódios de programas, as notícias que mais lhes chamaram atenção ou um novo comercial, podem interpretá-los em suas brincadeiras, exercitar oportunidades sociais de observação de similitudes e diferenças e verbalizar o que assistiram na TV, fazendo pontes com sua vida cotidiana.

A televisão transforma os hábitos perceptivos dos telespectadores quando cria a necessidade de uma hiperestimulação sensorial. [...] O movimento, é então, um dos grandes atrativos da televisão como recurso para a captação da atenção e como elemento gratificador para mantê-la (FERRÉS,1996, p. 16).

O psiquiatra Augusto Cury (2014), como pesquisador há vinte anos do processo de formação dos pensamentos vai explicar que devido a um mecanismo que ele deu o nome de Síndrome do Pensamento Acelerado – SPA, acionado pelo excesso de estímulos (atividades, brinquedos, propagandas, uso de smartphones, videogames, TV e informações escolares), os jovens e as crianças “não elaboram suas experiências que envolvem perdas e frustrações” (CURY, 2014, p. 108).

O alerta do pesquisador é de que as crianças precisam ter infância, criar, elaborar, estabilizar sua emoção, dar profundidade aos seus sentimentos, colocar-se no lugar do outro, pensar antes de agir, aquietar a mente; caso contrário, terão uma emoção instável, insatisfeita, irritadiça, intolerante a contrariedades e, claro, hiperpensante (CURY, 2014, p. 109-110).

Nesse sentido, a partir dessas considerações de alerta do autor, é importante agir e pensar em como desenvolver e trabalhar a elaboração de perdas e frustrações das crianças.

## **2.1 As Tecnologias e a incitação ao consumismo**

A modernidade marcou pela efetivação de uma nova concepção de parâmetros relacionados à produção e ao consumo de bens materiais, implicando a relação homem *versus* homem e homem *versus* natureza. Aliado a isso se encontra o sistema capitalista. Duarte Jr. (2004) afirma que as raízes do capitalismo iniciaram-se nos séculos XII e XIII, com o surgimento das cruzadas.

Com a transição do feudalismo para o capitalismo, no século XIX, surge o início à Revolução Industrial, a qual prezava uma aceleração do modelo de produção, voltando-se para a obtenção do lucro iniciado nas cruzadas. Pode-se observar em as Cruzadas “[...] possibilitou a abertura de rotas comerciais entre o ocidente e o oriente, favorecendo a mercancia e a idéia de lucro por meio do comércio de produtos entre as duas regiões” (DUARTE JR, 2004, p. 38).

Essa maneira estabelecida pelos comerciantes fez com que os produtos deixassem de serem trocados qualitativamente para serem quantificados num valor monetário, na qual não interessava mais a qualidade dos produtos.

O capitalismo consolidou sua supremacia e a cada dia firmava suas verdades, transformando, assim, os seres humanos em meros objetos manipuláveis. Pois para se manter nesse sistema era necessário se adequar a regras e padrões de vida, originando um processo de imposição de idéias, cultura e valores.

A razão instrumental é que, dita às regras, uma vez traçado um objetivo, não importam

os modos para atingí-lo. Através da globalização, da produção e do consumo nos tornamos vítimas de um sistema que prega a lei do ter e do poder. Pois assim como destaca Duarte Jr (2004, p. 20) “O que consumir, como nos vestirmos, em que acreditar, como nos comportarmos em tais e tais ambientes, etc., tudo é devidamente “ensinado” pelos meios de comunicação, aliados a poderosas corporações industriais”.

Afirma Coelho (1995, p. 10), que “[...] a indústria cultural, os meios de comunicação de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno de industrialização”.

Devendo-se notar ainda que essa hiper-realidade criada pelos meios de comunicação mostra-se muito mais atraente, colorida e encantadora do que o poluído e decadente mundo das ruas. Assim, por ser a realidade urbana feia e perigosa, não é difícil compreender-se a atração representada por esse universo cheio de encantos da tela pequena e a força com que ele se impõe a nós (DUARTE JR, 2004).

Neste âmbito, o foco está no público infantil e na adolescência. Pois vivenciam uma fase na qual buscam constantemente fatos, a fim de construir suas identidades. A adolescência é uma fase que se caracteriza pela transformação física, psíquica e comportamental. É um período no qual o aluno constrói sua identidade, primando por determinados valores e conduta.

Pelas inúmeras relações que o adolescente estabelece em seu contexto é que constrói sua identidade. A identidade “[...] é o conjunto de caracteres próprios e exclusivos de uma pessoa por meio da qual ela é identificada” (OLIVEIRA; HERNÁNDEZ, 2005, p. 63). Trata-se de processos de autoconstrução e individuação que envolve o adolescente (OLIVEIRA, HERNÁNDEZ, 2005).

Bauman (2005, p. 84) defende que “A identidade é uma luta simultânea contra a dissolução e a fragmentação: uma intenção de devorar e ao mesmo tempo uma recusa resoluta a ser devorado”. A construção da identidade está intimamente ligada com as experiências vivenciadas.

Um dos itens que mais atinge o público adolescente é a mídia. Segundo o que consta no dicionário Novo Aurélio (FERREIRA, 1999, p. 1334) mídia é o conjunto de meios de comunicação, e que inclui, indistintamente diferentes veículos, recursos e técnicos, por exemplo, jornal, rádio, televisão, cinema, *outdoor*, página impressa, propaganda, mala-direta, balão inflável, anúncio em site da internet, etc.

Do mesmo modo Michaelis (1998), remete que mídia é um “Veículo ou meio de divulgação da ação publicitária. Seção ou departamento de uma agência de propaganda, que faz as recomendações, estudos, distribuições de anúncios e contato com os veículos (jornais, revistas, radio, televisão etc.)”.

Neste sentido, Bauman (2008, p. 182) cita que:

A velocidade extrema das mudanças da moda é apenas um exemplo – tediosamente óbvio banal: no momento em que você fez sua declaração, calculada com o cuidado, de identidade e aspiração, ajustando de forma meticulosa todos os elementos de sua aparição em público, do penteado ao sapato e “acessórios”, esses elementos perdem ou invertem seus significados: estes se dissolvem mais depressa do que o tempo que se leva para articulá-los e absorvê-los.

É através da mídia que são conhecidas as mudanças do mundo, a tendência da moda para roupas, corpo e comportamentos.

### **3 A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO CONTEXTO DA EDUCAÇÃO BÁSICA**

Através da arte e suas diversas linguagens, os alunos, sobretudo as crianças, encontram a melhor maneira para expressar, comunicar, denunciar. Área esta do conhecimento, necessária para a construção de pessoas humanas.

Trabalhar com a arte na Educação Básica consiste, segundo Stori (2003, p. 16):

[...] a arte ainda cria e abre caminhos que ampliam o conhecimento de mundo, oferece condições para a expressão do lúdico, do sonoro, do gesto, do movimento, do imaginário. Por seu intermédio a curiosidade é despertada e estimulada, as interpretações são instigadas, gerando-se, a partir daí, a liberdade e o prazer da fruição estética.

O processo artístico reúne as necessidades de construir, sensibilizar, criticar, expressar e educar. Educar com arte, no contexto escolar, constitui-se em um processo singular, uma vez que possibilita trabalhar com a subjetividade do aluno.

Educar pela arte implica em reconhecer o espaço, no qual, estamos inseridos. Nossa atualidade supõe que “[...] a divisão do homem em razão e sentimento como dois compartimentos estanques, onde o primeiro se sobrepõe ao segundo, na busca das verdades da vida. A razão foi transformada em racionalismo, por negar seus próprios fundamentos na esfera dos sentimentos” (DUARTE JR, 2004, p. 68).

A arte na educação básica tem como função primordial proporcionar ao aluno o que Dondis (2000, p. 228), aponta como um processo que permite aprender:

Ao aprender a ler e escrever começamos sempre pelo nível elementar básico, decorando o alfabeto. Esse método tem uma abordagem correspondente no ensino do visual. Uma vez que informação visual é mais ampla e complexa em suas definições e associativa em seus significados, é natural que demore mais que o verbal para ser aprendida.

A arte assim como as demais disciplinas que compõem o currículo escolar, proporciona ao aluno conhecimentos visuais. Dondis (2000, p. 183-184) ainda destaca que os elementos visuais transmitem:

[...] mensagem específica ou sentimentos expressivos, tanto intencionais, com um objetivo definido, quanto obliquamente, como um subproduto da utilidade. Uma coisa é certa: no universo dos meios de comunicação visual, inclusive as formas mais casuais e secundárias algum tipo de informação está presente, tenha ela recebido uma configuração artística, ou seja, ela resultado de uma produção casual [...].

Vejamos em seguida um relato da autora Tatit (2003, p. 22):

A arte sempre influenciou diretamente a formação dos povos. Em qualquer época, a sociedade ou civilização, sempre foi uma fonte de conhecimento, de transcendência espiritual. A sociedade, de um modo geral, e a escola, em particular, distanciaram-se demasiadamente dessa simbiose, mas hoje parece estar havendo uma paulatina reaproximação dessa área com outros saberes.

Além das considerações acima citadas pela autora Ana Tatit, vejamos em seguida o que relata o autor Francastel (1983, p.26), sobre a arte:

A partir do momento em que se compreende que a arte consegue concretizar valores que mais nenhuma outra forma de expressão permite exprimir, percebe-se também a existência do caráter complementar e já não interativo das diferentes formas de expressão numa dada sociedade.

Desta maneira percebe-se que “o tempo e o envolvimento, a análise e a prática, são todos necessários para unir intenção e resultados, tanto no modo visual como também no verbal” (DONDIS, 2000, p. 230). Considerando que a arte possibilita grande influência para o aprendizado da arte ao aluno em sala de aula.

O Educador, neste âmbito, tem a função também de mediador, deve ensinar e auxiliar os alunos na busca de informações, na troca de experiências e na exploração dos dados disponibilizados nos diferentes suportes midiáticos.

Nas aulas, alunos e professores podem vivenciar e refletir sobre situações comunicacionais em arte e suas propagações nas mídias. Haverá uma ampliação da compreensão do processo comunicacional e artístico se eles puderem relacionar questões que tratam das contradições quanto às resistências e às rupturas nos princípios éticos e nos critérios de qualidades técnicas, expressivas e socioculturais presentes nas formas e conteúdos dos meios de comunicação em arte (BRASIL, 1998, p. 41).



Justamente essa capacidade de fazer dialogar diferentes realidades e descortinar outros pontos de vista sobre o que lhes é próxima, que faz com que o ensino das Artes possibilite um crescimento crítico e ampliação de horizontes (SOUZA, 2018).

Pois a formação de uma mentalidade crítica constitui condição fundamental para a reeducação da mídia. Por meio das vivências artísticas ansiar pelos relacionamentos saudáveis, resgatando e despertando nas pessoas o sentido de ser humano, constituem-se como o alimento e o incentivo para a efetivação desta pesquisa.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Ressaltando que são várias as questões que foram levadas em consideração no decorrer da construção da pesquisa, percebeu-se que as tecnologias digitais podem ser usadas no desenvolvimento infantil, estimulando a criatividade, pensamento crítico e o lazer as crianças. Entretanto, deve haver um equilíbrio, pois o uso excessivo pode gerar impactos negativos, como problemas de saúde e sociais.

A pesquisa apontou que a mídia e o uso excessivo das tecnologia digitais desenvolve uma carência no processo de construção da identidade das crianças e dos adolescentes. A modernidade incita, do mesmo modo, incita ao aluno ao consumo exagerado de produtos e serviços. Estes exercem influência direta sobre o cotidiano do ser humano.

Se torna cada vez mais necessário que as instituições escolares, juntamente com a família e a comunidade, promovam de forma permanente uma educação para a mídia e o uso correto das tecnologias, discutindo seu conteúdo e se preocupando em analisar os seus efeitos no processo de socialização de crianças e adolescentes.

Desta forma, se torna necessário promover de forma permanente uma educação para a mídia e conseqüentemente para o uso correto das tecnologias digitais. A formação de uma mentalidade crítica constitui condição fundamental para a reeducação da mídia. Constatou-se que as vivências em arte tem a possibilidade de aguçar o senso crítico, a fim de que valores e comportamentos sejam questionados e construídos a partir do reconhecimento das diferenças e valorização do ser, em um processo humano.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Karla Nascimento de. *Conexões Rizomáticas: ciberterritorialidades docentes e discentes*. Governador Valadares: UNIVALE, 2018, 137 p. DISSERTAÇÃO (Mestrado em Gestão Integrada do Território): Universidade Vale do Rio Doce, 2018.

BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Artes** (1ª à 4ª série). 3 ed.) Secretaria de Educação fundamental. Brasília: MEC/ SEF, 2001.

CARLSSON, Ulla, FEILITZEN, Cecilia von (orgs.). **Criança e a mídia: imagem, educação, participação**, São Paulo: Cortez, 2002.

CARVALHO, Marília G.; BASTOS, João A. de S. L., KRUGER, Eduardo L. de A./**Apropriação do conhecimento tecnológico**. CEEFET-PR, 2000.

COELHO, Teixeira. **O que é indústria cultural?** 17. ed. São Paulo: Brasiliense, 1995.

CRAIDY, Carmem Maria. **Educação Infantil: pra que te quero?** Rio Grande do Sul: Artmed, 2001.

CURY, Augusto. O assassinato da Infância. In: Cury, Augusto. *Ansiedade: como enfrentar o mal do século*. São Paulo: Saraiva, 2014.

DONDIS, Donis A. **A Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

DUARTE JR, João Francisco. **O sentido dos sentidos: a educação (do) sensível**. Curitiba, PR: Criar Edições, 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio**, século XXI: Dicionário da língua portuguesa. 3 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERRÉS, Joan. **Televisão e educação**. Porto Alegre: Artes medicas, 1996.

FRANCASTEL, Pierre. **A imagem, a visão e a imaginação**. Lisboa, 70 edições, 1983.

FRÓES, Jorge R.M. **Educação e Informática: A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição**, 1996- <http://proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf> Acesso em: 12 de jun.2015.

GARDNER, Howard. As Artes e o desenvolvimento humano. KENSKI, Vani M. Novas tecnologias na educação presencial e a distância. In: BARBOSA, Raquel L.(org.) *Formação de educadores: desafios e perspectivas*. São Paulo: UNESP, 2003.

HERNÁNDEZ, Fernando. A construção da subjetividade docente como base para uma proposta de formação inicial de professores de Artes Visuais. In: HERNÁNDEZ, Fernando; OLIVEIRA, Marilda de Oliveira. **A formação do professor e o ensino das artes visuais**. Santa Maria: Ed.

UFSM, 2005.

MADIGAN, S. Associação entre tempo de tela e desempenho de crianças em um teste de desenvolvimento e liberação. *JAMA pediatrics*, 2019.

MORAN, José Manuel; MASSETO, José Manuel; BEHRENS, Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 16. ed. Campinas, SP: Papirus, 2009.

MICHAELIS: **Moderno dicionário da língua portuguesa**. São Paulo: Companhia de melhoramentos, 1998.

PACHECO, Elza. Infância, cotidiano e imaginário no terceiro milênio: Dos folguedos infantis à diversão digitalizada. In: --. **Televisão, criança, imaginário e educação**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2009.

ROCHA, Carlos Alves. **Mediações tecnológicas na educação superior**, volume5/ Carlos Alves Rocha- Curitiba: IbpeX, 2009.

STORI, Norberto. Arte, criatividade e sentimento na educação. In: **O despertar da sensibilidade na educação**. São Paulo: Instituto presbiteriano Mackenzie: Cultura Acadêmica Editora, 2003.

TATIT, Ana. **300 propostas de artes visuais**. São Paulo: Loyola, 2º edição, 2003.

WAISBURG, H. **La tecnología virtual y el niño**. *Medicina Infantil*, v.25, n.3, 2018.