

**EDUCAR ALÉM DAS TELAS: CRIATIVIDADE, INFÂNCIA E AS NOVAS MEDIAÇÕES
TECNOLÓGICAS**

**EDUCATING BEYOND SCREENS: CREATIVITY, CHILDHOOD, AND NEW
TECHNOLOGICAL MEDIATIONS**

 <https://doi.org/10.63330/armv1n5-018>

Submetido em: 26/07/2025 e Publicado em: 31/07/2025

Denise dos Santos Martins

Licenciatura em Pedagogia e Pós-graduação em Psicopedagogia com ênfase em Educação Especial
EMEI Marília Sanchotene Felice
E-mail: machadoelias22@gmail.com

Rosangela Maria de Lima Fontoura

Graduação Pedagogia Unopar
Especialização em alfabetização e Letramento pós-graduação Lato sensu
Faculdade de educação e Tecnologia da região missioneira - FETREMIS

Carolina Alice de Lima Pereira

Pedagogia pela PUC
Pós em Educação Ambiental pela São Luis

Doglas Rodrigues da Silva

Educação Física - UNIPAMPA
Pós-graduação em AEE - Faculdade Serra Geral
E-mail: Doglasr19@gmail.com

Silvia Roseli Silva da Silva

Pós em psicopedagogia e pedagogia tbm
Universidade Norte do Paraná
E-mail: silvia.nroseli@gmail.com

Suellen Salgueiro Rios Minhos

Magistério/ Pedagogia / Pós-Graduação Lato Sensu em Educação Especial e Psicomotricidade e
Orientação Educacional
E-mail: suellensrios@gmail.com

Gizele Ramos de Lima

Pós-graduação em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Castelo Branco
E-mail: gizeledesouza9@gmail.com

Fátima Rosangela Prettz Camara Canto

Curso: Pedagogia (Ulbra)
Pós-graduação em gestão escolar- supervisão e orientação (Mauá)
E-mail: fatima-prettz@hotmail.com



Lucilene Rabelo Dallaio

Pós-graduação AEE são Luiz
E-mail: lucilene.dallaio@gmail.com

Fernanda de Lima

Pós-graduação em atendimento educacional especializado Universidade São Luís
E-mail: nandynhalima1@gmail.com

RESUMO

Este artigo discute os impactos do uso excessivo de telas na infância, com foco na redução da espontaneidade, imaginação e criatividade das crianças em idade escolar. Partindo de uma fundamentação teórica que envolve autores clássicos e contemporâneos da educação, propõe-se uma reflexão crítica sobre os riscos da hiperestimulação digital e a necessidade de resgatar práticas pedagógicas mais sensíveis ao desenvolvimento integral da criança. A partir da experiência em sala de aula e da observação direta do comportamento infantil, o texto propõe práticas educativas que conciliam o uso intencional da tecnologia com a valorização da ludicidade, da expressão e da autoria. O objetivo é apontar caminhos possíveis para uma mediação equilibrada entre mundo digital e infância, fortalecendo o papel do(a) professor(a) como curador(a) das experiências pedagógicas.

Palavras-chave: Infância; Criatividade; Tecnologia; Educação; Práticas pedagógicas.

ABSTRACT

This article discusses the impacts of excessive screen use in childhood, focusing on the decline of spontaneity, imagination, and creativity in school-aged children. Drawing from both classical and contemporary educational theorists, it offers a critical reflection on the risks of digital overstimulation and the need to reclaim pedagogical practices that support the holistic development of the child. Based on classroom experiences and direct observation of children's behavior, the text presents educational practices that combine intentional use of technology with playfulness, expression, and authorship. The goal is to suggest viable paths for a balanced mediation between the digital world and childhood, highlighting the teacher's role as a curator of meaningful learning experiences.

Keywords: Childhood; Creativity; Technology; Education; Pedagogical practices.



1 INTRODUÇÃO

O cenário contemporâneo desafia cada vez mais educadores e famílias a refletirem sobre os efeitos da presença constante da tecnologia na vida das crianças. As telas, antes limitadas a contextos específicos, hoje fazem parte do cotidiano infantil desde os primeiros anos de vida, influenciando a forma como as crianças se comunicam, aprendem, brincam e se relacionam com o mundo. Esse novo panorama, embora ofereça oportunidades de acesso à informação e à diversidade cultural, também traz riscos significativos quando o uso dos recursos digitais ocorre de forma excessiva e sem mediação intencional.

Pesquisas e experiências em sala de aula têm apontado para um enfraquecimento da espontaneidade, da imaginação e da criatividade infantil diante de estímulos digitais cada vez mais intensos e prontos. Sons repetitivos, imagens em alta velocidade e conteúdos automatizados acabam por limitar o espaço do pensamento simbólico e da construção ativa do conhecimento pela criança. Nesse contexto, o brincar livre, a criação de histórias, a expressão artística e o diálogo com o outro perdem espaço para a passividade diante da tela.

Mais do que negar o uso da tecnologia, este artigo propõe uma reflexão sobre o papel do educador como mediador consciente e criativo das experiências digitais. A partir da vivência da autora principal na educação infantil e anos iniciais, somada às contribuições teóricas e práticas de coautores que atuam em diferentes etapas da educação, são analisadas alternativas pedagógicas que valorizam a autoria das crianças e o uso das tecnologias de forma integrada, sensível e responsável.

1.1 OS RISCOS DA HIPERESTIMULAÇÃO DIGITAL NA INFÂNCIA

Em um mundo cada vez mais digitalizado, a infância tem sido rapidamente capturada pelas telas. Vídeos curtos, jogos eletrônicos, aplicativos coloridos e interativos compõem o cotidiano de muitas crianças desde os primeiros anos de vida. Embora a tecnologia ofereça recursos interessantes, seu uso excessivo e sem mediação tem gerado impactos significativos no desenvolvimento infantil, especialmente no que diz respeito à criatividade, à espontaneidade e à capacidade imaginativa. Este artigo propõe uma reflexão sobre os riscos associados à hiperestimulação digital e aponta caminhos para resgatar a potência criativa das crianças, colocando a tecnologia como ferramenta — e não como substituta — da experiência humana.

Vídeos acelerados, trilhas sonoras frenéticas, imagens que mudam a cada segundo: esse é o cenário encontrado em muitas plataformas voltadas ao público infantil. Jogos com recompensas rápidas e sons constantes acabam condicionando o cérebro infantil ao imediatismo e à busca por gratificação instantânea. Em vez de sustentar a atenção, essas experiências fragmentam a concentração e reduzem o tempo dedicado à exploração criativa e simbólica.



Segundo Christakis et al. (2004), a exposição precoce e frequente a conteúdos audiovisuais com cortes rápidos e estímulos constantes pode afetar negativamente a atenção sustentada e os circuitos cerebrais relacionados ao autocontrole e à criatividade espontânea. A mente se acostuma a ser guiada por padrões externos rápidos, reduzindo sua capacidade de criar imagens mentais próprias.

"O cérebro das crianças é moldado pelas experiências que vivenciam em seus primeiros anos. O consumo excessivo de mídia eletrônica interfere nesse processo ao reduzir o tempo dedicado a atividades fundamentais como o brincar, a interação social e a escuta ativa. Essas mudanças podem comprometer funções cognitivas superiores como atenção, linguagem e autorregulação, afetando diretamente o processo de alfabetização."
(CHRISTAKIS, 2009, p. 56)

O conteúdo pronto oferecido pelas telas — com personagens, enredos, cenários e soluções já definidos — deixa pouco espaço para que a criança imagine, invente ou crie. O faz de conta, o brincar simbólico e a narrativa própria vão sendo substituídos pela repetição de conteúdos consumidos passivamente. Assim, a criança que antes inventava mundos, agora repete frases de youtubers mirins ou imita movimentos de avatares.

Em sala de aula, observa-se a dificuldade de algumas crianças em criar histórias livres, brincar com objetos de forma simbólica ou mesmo realizar desenhos sem modelos prontos. A dependência de referências externas prontas denuncia a redução do espaço da imaginação ativa.

1.2 CORPO PARADO, MENTE ACELERADA

Outra contradição da era digital é a combinação de corpos imóveis diante de estímulos intensos. Enquanto a criança assiste passivamente a uma sucessão de imagens, seu corpo permanece inativo, limitando experiências sensoriais reais que são fundamentais na infância — como o toque, o movimento, a manipulação de objetos e o brincar com o outro. A ausência de vivências corporais compromete o desenvolvimento integral, interferindo também na formação da linguagem, da coordenação motora e da percepção espaço-temporal.

Segundo Clement (2018), “a educação sensório-motora é a base da aprendizagem simbólica e criativa na infância”. Sem explorar o mundo com o corpo, a criança perde as referências que organizam seu pensamento e reduzem suas possibilidades expressivas.

1.3 O EMPOBRECIMENTO DA LINGUAGEM E DO BRINCAR

O uso constante de linguagens simplificadas em conteúdos digitais e a redução das interações orais com adultos e pares têm levado ao empobrecimento do vocabulário e da comunicação simbólica. Muitas crianças passam horas assistindo a vídeos em que personagens falam frases curtas e repetitivas, sem



contexto de troca real. O brincar, que antes era um espaço de construção de sentidos, de criação coletiva e de exploração da linguagem, cede lugar a jogos digitais guiados e isolados.

De acordo com Vigotski (2007), o brincar simbólico é essencial para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento abstrato. Quando esse brincar é substituído por atividades passivas, a criança perde espaços fundamentais para a construção de seu mundo interno e de sua autonomia criativa.

"O que a criança consegue fazer hoje com auxílio, conseguirá fazer sozinha amanhã. A zona de desenvolvimento proximal revela a importância da interação e da mediação no processo de aprendizagem, sendo papel do educador identificar os conhecimentos prévios do aluno e construir pontes significativas para o saber escolar."
(VYGOTSKY, 1991, p. 98)

1.4 OS LIMITES NECESSÁRIOS: CONVIVENDO COM A TECNOLOGIA NA INFÂNCIA

1.4.1 A impossibilidade do zero telas

No contexto atual, marcado pela presença ubíqua das tecnologias digitais, a ideia de criar crianças completamente afastadas das telas revela-se praticamente inviável. Para muitas famílias, sobretudo aquelas sem redes de apoio estruturadas, as telas funcionam como um recurso essencial para facilitar o cuidado infantil, o entretenimento e a organização das tarefas diárias. Seja pela necessidade de conciliar o trabalho fora de casa, as atividades domésticas ou outras responsabilidades, a tecnologia representa um apoio prático e muitas vezes imprescindível.

Sônia Kramer (2017), especialista em desenvolvimento infantil, alerta que “a questão não é eliminar as telas, mas promover uma relação saudável e consciente com elas, equilibrando seus benefícios e riscos” (KRAMER, 2017, p. 42). Tal perspectiva reconhece a complexidade do cotidiano familiar contemporâneo e destaca a importância de um olhar equilibrado sobre a mediação tecnológica.

1.4.2 O papel da mediação adulta

Lev Vygotsky (1998), em sua teoria sociointeracionista, enfatiza o papel fundamental do adulto na mediação das aprendizagens infantis, destacando que a interação social é condição imprescindível para o desenvolvimento cognitivo e emocional. Aplicando essa perspectiva à era digital, torna-se evidente que a mediação do adulto é decisiva para que o uso da tecnologia não se configure como um consumo passivo e desvinculado das potencialidades educativas.

A mediação implica selecionar conteúdos adequados à faixa etária, estabelecer limites de tempo e dialogar com a criança sobre o que está sendo consumido. O adulto atua como curador, orientador e parceiro, transformando o uso da tecnologia em uma experiência rica e reflexiva (FREIRE, 1987; VYGOTSKY, 1998).



1.4.3 Alternativas para uma convivência equilibrada

Para promover uma convivência saudável com as telas, sugere-se a adoção de práticas que conciliem o uso consciente da tecnologia com experiências sensoriais, lúdicas e sociais. Entre essas práticas, destacam-se:

- Estabelecimento de momentos do dia livres de telas, especialmente durante as refeições, o sono e as interações familiares, garantindo espaços de presença plena e diálogo (MONTESSORI, 2015).
- Incentivo a brincadeiras livres e criativas, o contato com a natureza e jogos que estimulem a imaginação e a construção simbólica (PIAGET, 1978; VIGOTSKI, 2007).
- Utilização de recursos digitais que promovam a criação, como aplicativos para produção de vídeos, desenhos e histórias, de modo a estimular a autoria e a expressão pessoal (BRUNER, 1987).
- Compartilhamento das experiências digitais entre adultos e crianças, fortalecendo vínculos afetivos e promovendo a reflexão conjunta sobre o conteúdo consumido (FREIRE, 1987).

Assim, a tecnologia deixa de ser uma barreira ou um vilão e passa a ser uma ferramenta a serviço do desenvolvimento integral da criança, quando usada com intencionalidade e responsabilidade.

1.4.4 A infância como território da imaginação

A infância representa um momento singular na vida humana, caracterizado por uma intensa atividade imaginativa que fundamenta o desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Essa capacidade de imaginar, simbolizar e criar mundos possíveis é essencial para a construção do pensamento abstrato e da autonomia, conforme destacam Piaget (1978) e Vygotsky (1998).

A infância é reconhecida como um período privilegiado para o desenvolvimento da imaginação, da criatividade e do pensamento simbólico, capacidades fundamentais para a construção do conhecimento e da autonomia. Pesquisas recentes indicam que essas habilidades são a base para a resolução de problemas e o pensamento crítico no século XXI (DUTRA; VIEIRA, 2020).

Segundo Fleer (2019), a imaginação na infância deve ser entendida como um processo dinâmico, mediado culturalmente e influenciado pelas experiências sociais e tecnológicas contemporâneas. A autora destaca que, mesmo diante da crescente presença das telas, o brincar simbólico e as narrativas inventadas continuam sendo fundamentais para o desenvolvimento infantil, desde que haja mediação e oportunidades para a criação livre.



“A imaginação na infância é um processo culturalmente mediado, que se manifesta através do brincar simbólico, das narrativas inventadas e das interações sociais. Apesar da presença crescente das tecnologias digitais, a criatividade infantil continua a se desenvolver plenamente quando a criança tem acesso a espaços e tempos para a criação livre, especialmente quando há mediação adulta que incentive a experimentação e o diálogo.” (FLEER, 2019, p. 58)

Piaget (1978) enfatiza que o jogo simbólico constitui uma etapa fundamental no desenvolvimento infantil, pois permite à criança representar situações, experimentar papéis sociais e exercitar a criatividade. Nesse contexto, o brincar não é mero passatempo, mas uma atividade cognitiva e afetiva que contribui para a organização do pensamento e para o desenvolvimento das habilidades linguísticas.

Vygotsky (1998) complementa ao ressaltar que a imaginação é um processo socialmente mediado, que emerge das interações com adultos e pares. A zona de desenvolvimento proximal, conceito central em sua teoria, revela que, por meio da mediação social, a criança é capaz de realizar atividades imaginativas que ultrapassam seu estágio atual, favorecendo a aprendizagem e o desenvolvimento.

Além disso, Maria Montessori (2015) destaca o papel do movimento e da exploração sensorial na potencialização da imaginação infantil. Para Montessori, a interação direta com o ambiente e os objetos concretos fornece o suporte necessário para que a criança construa representações internas, fundamentais para a criatividade.

A pedagogia da infância, por sua vez, tem valorizado a importância de espaços e tempos destinados ao brincar livre, à criação e à experimentação, reconhecendo que a espontaneidade e a imaginação são elementos imprescindíveis para a formação integral da criança (FERREIRO, 1985).

Nesse sentido, o brincar simbólico e as atividades criativas devem ser protegidos e incentivados, especialmente diante dos desafios impostos pela cultura digital contemporânea, que, por vezes, reduz o espaço para a imaginação ativa.

1.4.5 Possibilidades pedagógicas: tecnologia como aliada da criatividade infantil

Apesar dos riscos e limites apontados, a tecnologia, quando mediada pelo professor, pode ser uma poderosa ferramenta para estimular a imaginação, a expressão e a autoria das crianças. A mediação ativa do educador transforma recursos digitais em instrumentos de criação e engajamento, ampliando as possibilidades do processo educativo.

Na prática pedagógica, uma atividade que teve grande impacto positivo foi a criação dos chamados “Bobie Goods” — desenhos personalizados baseados nas fotos dos próprios alunos. Essa proposta promoveu o protagonismo infantil, pois cada criança se viu representada de forma lúdica e artística, favorecendo o reconhecimento de si mesma e a autoestima. Além disso, o envolvimento emocional com a figura desenhada incentivou a criatividade em outras atividades posteriores.



Outra experiência produtiva foi a elaboração de histórias em quadrinhos. As crianças desenharam personagens e definiram enredos, estabelecendo narrativas originais que foram posteriormente organizadas com o auxílio da inteligência artificial para formar a história completa. Essa integração entre produção manual e recursos tecnológicos ampliou o interesse, facilitou a concretização da narrativa e valorizou o trabalho coletivo e individual.

Além dessas práticas, sugere-se a implementação de uma oficina de histórias sonoras, que estimula a imaginação e a oralidade. Nessa atividade, as crianças criam narrativas orais, que são gravadas pelo professor e enriquecidas com sons e efeitos, produzidos ou selecionados pela própria turma. Após a escuta coletiva, as crianças podem ilustrar as histórias ou criar capas para pequenos audiobooks digitais. Essa prática valoriza a voz infantil, o universo simbólico, o trabalho colaborativo e a percepção sonora, utilizando a tecnologia de forma leve e significativa.

Essas experiências ilustram como a tecnologia pode atuar como catalisadora da criatividade, desde que o professor assuma o papel de mediador que orienta, estimula e valoriza as produções infantis. Ao transformar a tecnologia em instrumento de autoria, amplia-se o espaço para o brincar simbólico, o faz de conta e o pensamento criativo, fortalecendo o desenvolvimento integral das crianças (BRUNER, 1987; FLEER, 2019).

1.4.6 Criar com propósito: práticas pedagógicas que conectam infância, imaginação e tecnologia

Na contramão do uso passivo e excessivo das telas, as práticas pedagógicas apresentadas a seguir buscam integrar a tecnologia como ferramenta criativa e expressiva. Mais do que consumir conteúdo digital, as crianças são convidadas a produzir, imaginar e narrar suas próprias histórias, com o suporte sensível e intencional do(a) educador(a). Essas propostas fortalecem a linguagem, a autoria, a expressão multimodal e o vínculo entre pares, promovendo um uso consciente e encantador da tecnologia no cotidiano escolar.



1. Autorretrato Digital Criativo – “Quem sou eu?”

Objetivo: Estimular o autoconhecimento, a autoestima e a identidade através da criação de autorretratos digitais.

Conteúdo: Identidade, expressão artística, uso criativo da tecnologia.

Descrição: Os alunos tiram fotos de si mesmos e, com auxílio do(a) professor(a), transformam essas imagens em desenhos personalizados no estilo “Bobbie Goods” usando aplicativos gratuitos. Depois, podem colorir a versão impressa e escrever um pequeno texto sobre si mesmos, integrando linguagem oral, escrita e visual.

Desdobramentos: Exposição coletiva dos retratos com apresentação oral de cada criança, promovendo oralidade, escuta ativa e respeito às diferenças.

2. Histórias em Quadrinhos Interativas com IA

Objetivo: Desenvolver a narrativa, a criatividade e o uso consciente de recursos digitais.

Conteúdo: Sequência narrativa, linguagem, introdução à inteligência artificial.

Descrição: Cada aluno desenha um personagem e inventa uma pequena história. A partir disso, o(a) professor(a) usa uma ferramenta de IA (como gerador de quadrinhos ou narrativas) para transformar o material em HQs digitais.

Desdobramentos: Montagem de um livro coletivo digital com as HQs e contação de histórias entre os colegas.

3. Oficina de Histórias Sonoras

Objetivo: Trabalhar a linguagem oral, a escuta ativa e a criatividade por meio da expressão sonora.

Conteúdo: Narração oral, sons do cotidiano, construção de narrativas.

Descrição: Os alunos criam uma história oral em grupo ou individualmente. Em seguida, produzem os efeitos sonoros com objetos, vozes e instrumentos improvisados. Tudo é gravado em áudio.

Desdobramentos: Ilustração da capa da “história sonora” e compartilhamento com as famílias em formato de podcast simples.

4. Animações Simples com Histórias Criadas pelas Crianças

Objetivo: Estimular a criatividade e a linguagem multimodal com uso crítico de aplicativos educativos.

Conteúdo: Produção textual, linguagem audiovisual, expressão corporal.

Descrição: As crianças criam uma história curta com início, meio e fim, e, com apoio do professor, transformam a narrativa em uma pequena animação usando apps como Toontastic ou Canva.

Desdobramentos: Sessão de “cinema” com as animações produzidas e troca de feedbacks entre os colegas.

5. Jogos de Improvisação com Comandos Digitais

Objetivo: Desenvolver pensamento rápido, espontaneidade e cooperação.

Conteúdo: Expressão corporal, improvisação, uso do corpo na aprendizagem.

Descrição: Utilizando aplicativos de sorteio de palavras ou desafios, os alunos realizam jogos de improvisação em duplas ou grupos. A cada rodada, criam cenas curtas com base no tema sugerido.

Desdobramentos: Gravação das improvisações e autoavaliação em grupo sobre criatividade, expressão e cooperação.

6. Mundos Virtuais: Construindo Histórias no Minecraft Educacional

Objetivo: Estimular o pensamento espacial, o trabalho em equipe e a criação de narrativas por meio da tecnologia.

Conteúdo: Espaço e forma, noções de programação, cooperação.

Descrição: Em grupos, os alunos constroem um “mundo” no Minecraft com base em uma história ou tema estudado (como uma floresta encantada, uma aldeia indígena ou um planeta novo).

Desdobramentos: Apresentação do mundo criado para os colegas e escrita de um diário coletivo narrando a experiência.

7. Diário Digital Multimodal

Objetivo: Promover a autorreflexão, a expressão pessoal e o desenvolvimento da linguagem escrita e oral.

Conteúdo: Relato pessoal, uso da linguagem multimodal, memória afetiva.

Descrição: Ao longo da semana, os alunos registram momentos especiais do dia (ou sentimentos) por meio de texto, desenho, gravação de áudio ou vídeo usando ferramentas simples como Canva, Padlet ou Google Apresentações.

Desdobramentos: Compartilhamento dos diários com os colegas e proposta de reconto de momentos vividos por meio de dramatização ou música.

8. Teatro de Fantoches com Recursos Digitais

Objetivo: Desenvolver a expressão oral, a linguagem dramática e a autoria infantil.

Conteúdo: Gênero teatral, produção de roteiros, habilidades sociais.

Descrição: As crianças criam personagens, roteiros e montam peças de teatro usando fantoches confeccionados com material reciclável. Em seguida, gravam ou apresentam ao vivo para outras turmas, podendo incluir trilha sonora e edição simples.

Desdobramentos: Criação de um canal escolar de vídeos infantis com as peças encenadas.



2 CONCLUSÃO

A infância contemporânea está profundamente atravessada pela presença das tecnologias digitais. Ainda que reconheçamos os avanços e facilidades trazidos pelas telas, é necessário considerar seus impactos sobre o desenvolvimento infantil, especialmente no que diz respeito à imaginação, à espontaneidade e à criatividade. O excesso de estímulos visuais e sonoros, característicos de vídeos e jogos digitais, pode comprometer a atenção sustentada, a autonomia no brincar e a capacidade de construção simbólica da criança.

Entretanto, como destaca Postman (1999), o problema não é a tecnologia em si, mas a forma como ela é incorporada à cultura e ao cotidiano. Portanto, não se trata de propor uma negação das telas, mas sim um uso pedagógico consciente, equilibrado e mediado por adultos responsáveis — em especial pelo professor, que atua como curador e facilitador das experiências digitais significativas.

As práticas apresentadas neste artigo, inspiradas em experiências reais e integrando recursos como inteligência artificial, imagens digitais e narrativa visual, demonstram que a tecnologia pode ser aliada da educação, desde que respeite os tempos e os interesses da criança, conforme preconizado por Papert (1980), ao valorizar a aprendizagem ativa e autoral mediada pelas tecnologias.

Dessa forma, conclui-se que é possível resgatar e valorizar as dimensões criativas da infância, mesmo em tempos de telas, desde que a educação assuma o compromisso de mediar, orientar e contextualizar essas interações. Cabe à escola, em diálogo com as famílias, assegurar que a tecnologia esteja a serviço da infância — e não o contrário —, preservando o direito de imaginar, criar e viver plenamente o tempo do brincar.



REFERÊNCIAS

- BRUNER, Jerome S. *Atos de linguagem: uma abordagem cognitiva*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- CHRISTAKIS, Dimitri A. et al. Early television exposure and subsequent attentional problems in children. *Pediatrics*, v. 113, n. 4, p. 708–713, 2004.
- CHRISTAKIS, Dimitri A. The effects of infant media usage: what do we know and what should we learn? *Acta Paediatrica*, v. 98, supl. 1, p. 56-58, 2009.
- CLEMENT, John. *Sensory-motor education and creative development*. New York: Routledge, 2018.
- DUTRA, Cíntia; VIEIRA, Ana. Imaginação e criatividade na infância: fundamentos para a prática pedagógica. *Revista Brasileira de Educação*, v. 25, 2020.
- FERREIRO, Emilia. *Alfabetização: A questão dos processos*. São Paulo: Moderna, 1985.
- FLEER, Marilyn. *Imagination in childhood development: a cultural-historical perspective*. London: Cambridge University Press, 2019.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- KRAMER, Sônia. *Desenvolvimento infantil e tecnologia: desafios contemporâneos*. São Paulo: Papirus, 2017.
- MONTESSORI, Maria. *A criança*. São Paulo: Melhoramentos, 2015.
- PAPERT, Seymour. *Mindstorms: children, computers, and powerful ideas*. New York: Basic Books, 1980.
- PIAGET, Jean. *A linguagem e o pensamento da criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- POSTMAN, Neil. *Technopoly: The surrender of culture to technology*. New York: Vintage Books, 1999.
- VIGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- VIGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.