

PINTURAS RUPESTRES: O USO DO CARVÃO E DA TECNOLOGIA DIGITAL COMO ESTRATÉGIAS DA DE APRENDIZAGEM INCLUSIVA

Bernardo José Mainardes Bayer¹

Leociléa Aparecida Vieira²

Resumo: O presente texto é resultado do projeto de intervenção intitulado “Pinturas rupestres: o uso do carvão e da tecnologia digital como estratégias de aprendizagem inclusiva”, implementado junto a estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal no interior do Estado do Paraná, com o objetivo de explorar os impactos da articulação entre práticas artísticas e tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia empregada foi a pesquisa bibliográfica e relato de experiência com uma abordagem qualitativa. As ações foram estruturadas em etapas sequenciais, visando favorecer a autonomia discente e mitigar dificuldades relacionadas à atenção e concentração. Os resultados obtidos evidenciaram aumento do engajamento, da expressão criativa e da permanência dos alunos nas tarefas propostas. A utilização de jogos digitais e ferramentas tecnológicas demonstrou-se eficaz na efetivação da inclusão e na potencialização das capacidades cognitivas. O relato de experiências possibilita verificar que a integração entre arte e tecnologia, utilizando estratégias pedagógicas relevantes para o desenvolvimento integral dos estudantes, contribui para a construção de práticas educativas mais inovadoras, inclusivas e sensíveis às especificidades dos anos iniciais do ensino fundamental.

Palavras-chave: Arte rupestre; Tecnologia educacional; Ensino fundamental; Aprendizagem significativa.

INTRODUÇÃO

A arte rupestre, uma das mais antigas formas de expressão cultural da humanidade, remonta ao Período Paleolítico Superior e reflete as primeiras tentativas dos seres humanos de representar sua realidade e crenças por meio de imagens. As pinturas e gravuras realizadas nas paredes de cavernas não apenas revelam aspectos do cotidiano e das descobertas dos primeiros seres humanos, mas também representam os primórdios da comunicação visual. Nesse contexto, a arte rupestre se configura como um campo fértil para o desenvolvimento de estratégias pedagógicas inovadoras que busquem aliar o conhecimento histórico e artístico com as demandas do ensino contemporâneo.

No atual cenário educacional, em que os desafios relacionados à atenção, concentração e engajamento dos alunos são recorrentes, a arte rupestre surge como um recurso potencialmente eficaz para promover a aprendizagem significativa. A integração de práticas artísticas tradicionais com o uso de tecnologias digitais oferece uma oportunidade única de criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e interativos. A BNCC orienta que, ao longo do Ensino Fundamental, os estudantes ampliem repertório “por meio da reflexão sensível, imaginativa e crítica” e também sobre experiências de pesquisa, invenção e criação. (Brasil, 1998). Além disso, estudos de autores como Gombrich (2006) e Porto (2014) reforçam a

¹ Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus Paranaguá. E-mail: bernardounespart5@gmail.com.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0945380270920043>

² Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus Paranaguá. E-mail: leocilea.vieira@unespar.edu.br. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0063909006157307>



importância da arte como um elemento essencial no desenvolvimento humano, destacando o papel da arte rupestre na construção das primeiras expressões simbólicas.

Diante deste contexto, o projeto "Pinturas rupestres: o uso do carvão e da tecnologia digital como estratégias de aprendizagem inclusiva" visa explorar a arte rupestre e a utilização de tecnologias digitais como ferramentas pedagógicas, buscando promover o desenvolvimento cognitivo e expressivo dos alunos. A proposta baseia-se na premissa de que a combinação de técnicas artísticas tradicionais, como o uso de carvão e pigmentos naturais, com recursos digitais, como softwares de edição e animação, pode proporcionar uma abordagem educativa mais inclusiva e centrada no protagonismo estudantil.

O objetivo deste trabalho é apresentar uma proposta de intervenção pedagógica, desenvolvida em sala de aula, que integra a arte rupestre e as tecnologias digitais, a fim de estimular a criatividade, a concentração e o desenvolvimento expressivo dos alunos. Por meio do relato de experiência docente, pretende-se compartilhar práticas inovadoras que possam romper com os paradigmas do ensino tradicional, propondo alternativas mais interativas, estimulantes e inclusivas para os estudantes.

METODOLOGIA

A disciplina de arte no ambiente escolar configura-se como uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social dos estudantes, especialmente nos anos iniciais da educação básica. Conforme Santos e Costa (2016), as atividades artísticas favorecem a construção de sentidos, promovem a criatividade e ampliam a capacidade de expressão dos alunos, possibilitando que vivenciem experiências estéticas e simbólicas em um contexto de aprendizagem significativa.

Nesse sentido, a arte rupestre, como manifestação cultural primitiva, proporciona uma rica oportunidade de articulação entre conteúdos históricos, expressões visuais e práticas interdisciplinares. Segundo Santos e Costa, (2016, p. 5):

A arte é fundamental na formação das crianças, pois representa experiências individuais e para que a arte seja utilizada como uma ferramenta no desenvolvimento cognitivo, intelectual e emocional do aluno, o professor precisa ter sensibilidade e conhecimento de que a arte é extremamente necessária no cotidiano escolar, ciente do seu papel na relação com o desenvolvimento.

Atividades artísticas melhoram a atenção e a concentração das crianças, quando estão envolvidas em uma atividade artística, elas precisam focar nos detalhes e permanecer concentradas por períodos prolongados para completar sua obra. Esse treinamento de atenção e concentração é fundamental para outras áreas do aprendizado, como leitura e resolução de problemas, onde a capacidade de manter o foco é essencial. A aprendizagem baseada em jogos e recursos digitais contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como atenção, memória, resolução de problemas e autorregulação, além de promover maior inclusão e personalização pedagógica.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também fundamenta o papel da arte como linguagem expressiva e propõe sua integração com outras áreas do conhecimento, visando ao desenvolvimento integral do estudante. Assim:

O ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil. Dessa



maneira, é importante que, nas quatro linguagens da Arte – integradas pelas seis dimensões do conhecimento artístico –, as experiências e vivências artísticas estejam centradas nos interesses das crianças e nas culturas infantis (Brasil, 2018, p.200).

Nesse contexto, a abordagem adotada no projeto de intervenção buscou consolidar práticas pedagógicas inovadoras que favorecessem a sensibilidade estética e à fluência tecnológica, ampliando o repertório dos discentes e fortalecendo o vínculo entre ensino, cultura e subjetividade. Além disso, a utilização de metodologias ativas, como a experimentação, a exploração de materiais e a produção colaborativa, que ampliam a autonomia e o pensamento crítico, pontos centrais para o desenvolvimento de competências socioemocionais e acadêmicas.

Ao possibilitar que os alunos interajam com diferentes linguagens - visual, digital e corporal - o projeto reafirmou o compromisso com uma educação mais inclusiva, sensível às múltiplas formas de aprender.

É fundamental que o educador também traga para a sala de aula; as artes visuais tecnologicamente atuais, como: máquinas fotográficas digitais e outros, para que assim o aluno entre em contato com o que a de melhor e atual dentro do ensino de artes visuais, e com isso o aluno poderá aumentar o seu repertório com o que está aprendendo (Gomide; Silva, 2010, p.7).

A Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais representa uma abordagem inovadora para promover a inclusão e o engajamento dos alunos em ambientes escolares. Os jogos digitais oportunizam um leque de possibilidades oportunizando a aprendizagem de maneira rica e diversificada, personalizando estratégias para que todos tenham igualdade de oportunidade. Nesse sentido, os jogos oferecem não somente o entretenimento dentro do planejamento educacional, mas sim a capacidade de despertar habilidades cognitivas, como concentração, atenção, autoconfiança, que é tão necessária para a aprendizagem duradoura e eficaz.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este relato de experiência é fruto de um projeto de intervenção que ocorreu no período de três meses em uma escola municipal do interior do Estado do Paraná, destinada ao público da Educação Infantil e Fundamental I, com quatrocentos alunos regularmente matriculados, estes pertencentes a uma comunidade mista (rural e urbana) com percentual populacional de baixa renda. A atividade foi desenvolvida por etapas, sendo elas: introdução: apresentação do projeto; integração; debate e o desenvolvimento das atividades propostas.

Iniciou-se o projeto com a apresentação da Arte Rupestre com exibição de imagens e vídeos sobre as cavernas com as pinturas rupestres, foi realizado uma roda de conversa onde os alunos foram convidados a imaginar e descrever as principais ideias do vídeo apresentado, destacando os elementos das pinturas imagens e contexto histórico. Ao propor a roda de conversa com os alunos, priorizou-se a escuta ativa e a valorização das experiências de cada um. Nas palavras de Paulo Freire (1996, p. 78), “ninguém educa ninguém, ninguém se educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo”, o que reforça a importância desse momento coletivo.

A partir da roda de conversa, os alunos foram convidados a imaginar e descrever cenas marcantes do vídeo. Conversou-se sobre qual a percepção das crianças em relação aos elementos da pintura, imagem e contexto histórico. Aprofundamos a imersão dessa vivência



em sala deixando a sala com luz amena onde as crianças puderam utilizar lanternas, simulando a experiência de estarem em uma caverna. Foram questionados sobre o que compreenderam com perguntas como: O que vocês viram nas imagens, como as pessoas desenhavam sem lápis e papel, por que será que elas faziam esses desenhos?

Porto (2014, p.33), salienta que:

A função é sempre comover o homem total, permitir ao “eu” identificar-se com a vida dos outros, apropriar-se daquilo que ele não é e que, não obstante, é capaz de ser. [...] A arte é necessária a fim de que o homem possa conhecer e transformar o mundo. Mas é igualmente necessária em virtude da magia que lhe é inerente.

Esta experiência permitiu momento de reflexões sobre a comunicação humana antes da escrita, as formas de expressão visual utilizadas na sociedade atual (*emojis*, redes sociais, grafites, dentre outros), as texturas (lisas, ásperas, macias) presentes nas pinturas e também a comparação entre elas, por exemplo, a textura que pareceu ser mais suave ao toque.

Nesse momento, a tecnologia digital entrou em ação, com uso de celulares ou computadores. Com aplicativos de edição de imagem e animação realizamos a exploração sensorial, espalhando pelo chão, ao centro da roda, as imagens selecionadas como inspiração. Foi solicitado que as crianças observassem e buscassem descobrir os elementos utilizados naquelas pinturas. Ouviram as hipóteses que surgiram e compartilharam com os colegas as informações de que algumas daquelas pinturas foram realizadas com carvão, folhas, barro, urucum e outros elementos da natureza. Contamos a elas onde são encontradas as obras rupestres e dialogou-se sobre a inspiração que seus autores tiveram e o que os levou a utilizarem tais elementos. Conversou-se a respeito dos vários materiais encontrados na natureza para a realização de pinturas, registramos as atividades por meio de fotografias.

Após a coleta de dados visuais editou-se com os alunos as imagens capturadas, ajustando contraste, iluminação e cor deixando a arte mais nítida, com uso dos programas *Stop Motion* e *VSDC Free Video Editor*, ambos os programas utilizados no modo gratuito. A partir dos dados visuais, os alunos puderam desenhar novas imagens e fotografá-las sequencialmente formando um vídeo simples com movimentos por meio das imagens. Para isso, demonstrou-se as técnicas básicas de pintura com carvão, realizou-se a distribuição dos materiais e orientamos sobre o processo de ilustração. Dividiu-se a turma em pequenos grupos, disponibilizando o material necessário como, pedaços de carvão, pincéis e tintas naturais. Durante a produção, os alunos foram incentivados a contar oralmente o que estavam produzindo. A atividade iniciou na sala de arte onde as crianças puderam se sentar à vontade. Foi disponibilizado cordas de varal e grampo para colocar as atividades até a secagem completa das mesmas.

Cada grupo compartilhou seu desenho em sala com os demais colegas, contando com suas palavras a parte da história que ilustrou e por que. Neste contexto, procurou-se estimular o discente a ser protagonista incentivando-os a levarem temas, questionamentos e possíveis soluções para as situações discutidas. Pois, aquele que participa ativamente do processo de aprendizagem, torna-se agente de sua própria formação e desenvolvendo autonomia e senso crítico (Moran, 2015). Realizou-se uma exposição dos trabalhos no mural escola, um espaço interativo para que outros alunos pudessem ler e interpretar as imagens produzidas, potencializando a exploração dos elementos descobertos e, assim, criando novas possibilidades de composição, apertando o pincel, assoprando ou fazendo marcações fortes e fracas, passando os dedos sobre elas.

Os estudantes fizeram pinturas com os elementos naturais em uma área externa da escola. Ao chegarem ao ambiente preparado para realização da atividade, combinou-se com a



turma para a realização desta atividade. Foram organizados grupos de quatro alunos e definiu-se o local que cada grupo desenvolveria a pintura. Disponibilizou-se três tipos de suportes diferentes e eles escolheram qual deles utilizariam. Esclareceu-se que o restante do material (carvão, tinta) estaria ao centro do grupo disponível para utilização coletiva.

Orientou-se para que se deslocassem às mesas onde estavam os papéis, para observarem os suportes disponíveis e conversarem entre si decidindo qual papel seriam utilizados para a pintura. Esclareceu-se que cada grupo poderia escolher apenas um suporte. Após isto, deveriam pegar o papel e escolherem um dos locais oferecidos para se acomodarem. Buscou-se promover situações que estimulassem a criatividade dos alunos, oferecendo desafios abertos e espaço para experimentações, pois entende-se que a criatividade é uma das competências mais valorizadas no século XXI e deve-se cultivá-la em sala de aula mediante propostas que permitam expressar ideias, a resolução de problemas e a elaboração de projetos colaborativos (Robinson, 2011).

Esta proposta desenvolveu um aprendizado significativo, com registros e depoimentos dos alunos sobre como se sentiram ao relacionar a arte com a tecnologia digital, algumas perguntas norteadoras foram lançadas como: Descreva o que vocês veem nas pinturas, quais são as cores usadas? Existem formas geométricas nas pinturas, as pinturas apresentam textura, como são essas texturas: lisas, ásperas, macias, qual textura parece ser mais suave ao toque, quais são as técnicas utilizadas nas pinturas, que sensações/sentimentos essas imagens provocam em vocês?

Posteriormente, auxiliou-se na criação de um pequeno vídeo com as imagens e fotografias produzidas pelos alunos; compartilhou-se digitalmente com uso do projetor e do computador as animações que foram criadas. Essa proposta demonstrou-se altamente significativa ao articular práticas ancestrais com recursos contemporâneos, gerando uma experiência pedagógica rica em expressão artística, sensorialidade e desenvolvimento cognitivo e afetividade. A vivência com as pinturas rupestres constituiu uma abordagem híbrida, na qual os alunos foram imersos em uma sequência didática que agrupou elementos de história da arte, exploração visual, produção artística e integração com mídias digitais.

Os alunos anteriormente pesquisaram na *Chromebook* sobre a arte rupestre, e realizaram a troca dos conhecimentos adquiridos com os colegas, facilitando o aprendizado. Os jogos digitais têm a capacidade de facilitar o aprendizado em vários campos de conhecimento, a inserção das tecnologias digitais na educação vem trazendo impactos positivos no aprendizado e no desenvolvimento cognitivo das crianças. Em uma abordagem lúdica, ferramentas como, jogos educativos, vídeos interativos e plataformas digitais podem ser utilizadas para ampliação das capacidades cognitivas e no desenvolvimento da aprendizagem dos alunos, pois, inserir a tecnologia digital como recurso contribui para aulas mais atrativas e diversificadas. Esse entendimento converge com a BNCC, que propõe “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação [...] de forma crítica, significativa, reflexiva e ética” (BRASIL, 2017, p. 9).

Tratando-se da relação que as crianças têm com a tecnologia digital é algo natural devido aos estímulos. As gerações Z (de nascidos entre 1995 e 2010) e *Alpha* (dos nascidos a partir de 2010) são consideradas nativas digitais, o que significa que seus indivíduos já nasceram imersos em um mundo tecnológico, com acesso à *internet* e a dispositivos como computadores e *smartphones*. A ambientação sensorial, como o uso de pouca luz e lanternas para simular cavernas, foi uma maneira estratégica para potencializar o envolvimento afetivo/participativo dos estudantes e ampliar sua percepção quanto à estética e, historicamente, aos primeiros habitantes.

Durante a execução das atividades, foi possível observar avanços concretos na capacidade de atenção, organização de ideias e expressão oral, principalmente entre os alunos com histórico de dispersão ou baixa concentração, bem como, alunos que apresentam



resistência na realização de atividades propostas. A mediação docente ocorreu de forma direcional, respeitando o tempo de cada discente e promovendo o aluno como real protagonista, conforme orienta a BNCC nas competências gerais da Educação Básica: A BNCC propõe que a abordagem das linguagens articule seis dimensões do conhecimento que

de forma indissociável e simultânea, caracterizam a singularidade da experiência artística. Tais dimensões perpassam os conhecimentos das Artes visuais, da Dança, da Música e do Teatro e as aprendizagens dos alunos em cada contexto social e cultural. Não se trata de eixos temáticos ou categorias, mas de linhas maleáveis que se interpenetram, constituindo a especificidade da construção do conhecimento em Arte na escola. Não há nenhuma hierarquia entre essas dimensões, tampouco uma ordem para se trabalhar com cada uma no campo pedagógico (Brasil, 2018, p.194).

Destaca-se que a inserção de recursos tecnológicos, como celulares/câmeras para digitalização, animações através da ferramenta *stop motion* e o uso do *VSDC Vídeo Editor*, foi essencial para estimular a autonomia e o interesse das crianças. A apropriação desses instrumentos digitais ocorreu de forma fluida, dada à familiaridade pré-existente dos alunos com tecnologias. A atividade de pintura com carvão, realizada em espaços abertos da escola, proporcionou não, apenas, uma conexão sensorial com a natureza e com técnicas ancestrais, mas também favoreceu o trabalho coletivo, a escuta ativa e a coordenação motora. Os registros fotográficos e os relatos orais produzidos pelas crianças durante a socialização dos trabalhos revelaram um nível de comprometimento e engajamento, criatividade e construção de sentido.

O desfecho do projeto com a exposição dos trabalhos, físicos e digitais, e os depoimentos espontâneos dos estudantes evidencia a potência da arte como dispositivo de aprendizagem significativa, emocional e interdisciplinar. A proposta contribuiu de forma concreta para o desenvolvimento das habilidades cognitivas e socioemocionais dos discentes, demonstrando que metodologias ativas quando integradas são eficazes mesmo em turmas iniciais do ensino fundamental.

A BNCC apresenta seis dimensões que devem ser abordadas ao longo do ensino de Arte, sendo elas: Criação, Crítica, Estesia, Expressão, Fruição e Reflexão (Brasil, 2018). Os termos artísticos se referem ao processo criativo de criação, criação e construção, que tem como objetivo impulsionar os indivíduos para novas percepções do espaço em que vivem, por meio de estudos, pesquisas e experiências e manifestações artísticas e culturais, para melhor compreenderem a si mesmos, o outro e o mundo, bem como, para o conhecimento do corpo como um todo.

A referência a essas dimensões busca facilitar o processo de ensino e aprendizagem em Arte, integrando os conhecimentos do componente curricular. Uma vez que os conhecimentos e as experiências artísticas são constituídos por materialidades verbais e não verbais, sensíveis, corporais, visuais, plásticas e sonoras, é importante levar em conta sua natureza vivencial, experiencial e subjetiva (Brasil, 2018, p.195).

Em síntese, esta experiência evidenciou que o ensino de arte, quando aliado à tecnologia digital e à intencionalidade pedagógica, tem o poder de transformar a sala de aula em um espaço dinâmico de experimentação, reflexão e descoberta. Trata-se de uma prática que reafirma a importância de uma educação que valoriza as múltiplas linguagens e promove aprendizagens significativas e inclusivas.

Ao desenvolver essa atividade os estudantes estavam inteiramente imersos, ao explorar uma atividade diversificada e lúdica aliando prazer, motivação, estímulo e interesse, o que



resultou em maior participação e engajamento nas atividades, contribuindo para o progresso na concentração e execução das tarefas, pois tal como alerta Barbosa (2015, p. 33),

[...] A arte não é um produto exterior nem um comportamento externo. É uma atitude do espírito, um estado da mente – aquele que exige para sua própria satisfação e realização a formulação de algo de uma forma nova e mais significativa. Perceber o significado do que está fazendo e se regozijar com ele, unificar, simultaneamente em um mesmo fato, o desdobramento da vida emocional interna e o desenvolvimento ordenado das condições externas materiais – isso é arte.

Portanto, a atividade não apenas fortaleceu os vínculos entre os estudantes, mas, também promoveu um ambiente de aprendizagem democrático, inovador e ativo, alinhado às principais teorias pedagógicas contemporâneas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do projeto “Pinturas rupestres: o uso do carvão e da tecnologia digital como estratégias de aprendizagem inclusiva” evidenciou a eficácia de metodologias pedagógicas integradoras e inovadoras, que articulam práticas artísticas com recursos tecnológicos contemporâneos. Ao longo da intervenção, observou-se não apenas uma ampliação no repertório expressivo dos alunos, mas também um avanço perceptível na autonomia, na organização do pensamento e na persistência em tarefas mais complexas. A utilização de ferramentas digitais como suporte à produção artística permitiu que os estudantes se reconhecessem como sujeitos ativos do processo de aprendizagem, valorizando suas histórias e perspectivas por meio de diferentes linguagens.

Além disso, o projeto contribuiu para fortalecer o vínculo entre educadores e educandos, promovendo um ambiente de escuta, colaboração e reconhecimento mútuo. As estratégias empregadas revelaram-se, especialmente, relevantes para alunos com dificuldades de atenção, oferecendo alternativas acessíveis e motivadoras de participação, pois ao trabalhar com as artes, envolveu-se o estudante em um contexto, onde ele torna-se um cidadão do mundo, permitindo criar, inventar, construir e superar barreiras. O estudo das pinturas rupestres e tecnologias digitais procura ampliar o leque de estratégias pedagógicas referendadas na BNCC e na vivência das crianças.

O projeto atingiu todas as expectativas possíveis, foi aprovado pela maioria dos alunos e professores, que compreenderam que trabalhar estratégias diversificadas podem superar os desafios corriqueiros da sala de aula tão diversas, e despertar novos caminhos que facilitem o planejamento do professor e a aprendizagem dos alunos. Ao inserir os jogos digitais nas atividades constatou-se alta capacidade dos estudantes em divertir-se e entreter-se, ao mesmo tempo, em que eram incentivados ao aprendizado proposto. Essas práticas demonstraram ser fundamentais para promover um ensino mais acessível e para superar as barreiras de aprendizagem. Ao fazer isso, está não apenas promovendo o desenvolvimento cognitivo das crianças, mas, também nutrindo suas almas criativas e emocionais, preparando-as para um futuro repleto de possibilidades.

Conclui-se que a educação contemporânea demanda práticas sensíveis às transformações culturais e tecnológicas, sem abrir mão da valorização da experiência estética, da contemporaneidade e da ancestralidade. Projetos como este reforçam o compromisso com uma escola inclusiva, significativa e promotora de desenvolvimento integral.



REFERÊNCIAS

- Barbosa, A. M. (2015). [John Dewey e o ensino da arte no Brasil](https://br1lib.org/book/11752445/b5c8bb) (8ª ed.). Cortez. <https://br1lib.org/book/11752445/b5c8bb>
- Brasil. Ministério da Educação. (2018). [Base Nacional Comum Curricular](#). MEC.
- Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. (1998). [Parâmetros curriculares nacionais: Artes](#). MEC/SEF.
- Brasil. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental*. MEC, 2017.
- Freire, P. (1996). [Pedagogia do oprimido](#) (17ª ed.). Paz e Terra.
- Gombrich, E. H. (2006). [A história da arte](#) (16ª ed.). LTC.
- Gomide, J. N. da S., & Silva, S. A. P. da. (2010). [A importância das artes visuais no ensino fundamental de 06 a 07 anos](#). Faccamp. <https://www.unifaccamp.edu.br/repository/artigo/arquivo/11092023040517.pdf>
- Moran, J. (2015). [A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá](#) (3ª ed.). Papirus.
- Porto, H. (2014). [Arte e educação](#). Pearson Education do Brasil.
- Robinson, K. (2011). [O elemento: como encontrar suas paixões e transformar sua vida](#). Selo Record.
- Santos, M. A. A. dos, & Costa, Z. (2016). *A arte na educação infantil: sua contribuição para o desenvolvimento*. [XV Seminário Internacional de Educação](#), 4. <https://www.feevale.br/Comum/midias/325d6200-a6f7-420b-8192-7f3fade7ee4d/A%20arte%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil%20sua%20contribui%C3%A7%C3%A3o%20para%20o%20desenvolvimento.pdf>
- Zagonel, B. (2012). [Arte na educação escolar](#) (Coleção Metodologia do Ensino de Artes, Vol. 1). Inter Saberes

