

# A IMPORTÂNCIA DA ARTE NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

## THE IMPORTANCE OF ART IN CHILDREN'S DEVELOPMENT

Elisie Pialarissi <sup>1</sup>

Danielle Gonçalves de Oliveira Prado <sup>2</sup>

Simone Gaberlini Parro Pialarissi <sup>3</sup>

Lucas Alves Beatriz <sup>4</sup>

Isabelle Gonçalves de Oliveira Prado <sup>5</sup>

**Resumo:** *Com a correria do dia a dia e a falta de incentivo, muitas vezes deixamos nosso lado artístico de lado, o que pode nos trazer diversas sobrecargas psicológicas refletindo na nossa saúde física e mental. Podemos destacar inúmeros benefícios que a arte nos traz, inclusive a forma mais simples de expressão artística, comum de ser esquecida após a infância, que é a pinturas e os desenhos. Exercício esse que nos proporciona descontração, relaxamento, conexão e muito mais. Em vista disso, o projeto apresentado tem a missão enaltecendo a importância da arte no desenvolvimento pessoal, sendo incentivada desde a infância através de aulas gratuitas de desenho para a comunidade. A proposta inclui atividades lúdicas e dinâmicas, mesclando um pouco de raciocínio, criatividade, coordenação motora e comunicação, contribuindo assim para um melhor desenvolvimento das demais atividades desenvolvidas durante o cotidiano.*

**Palavras-chave:** *Desenho. Crianças. Raciocínio. Desenvolvimento. Arte.*

**Abstract:** *With the rush of everyday life and the lack of encouragement, we often leave our artistic side aside, which can cause us psychological overload, which can affect our physical and mental health. We can highlight the countless benefits that art brings us, including the simplest form of artistic expression, which is often forgotten after childhood, which is painting and drawing. This exercise provides us with relaxation, relaxation, connection and much more. In view of this, the project presented has the mission of highlighting the importance of art in personal development, encouraging it from childhood through free drawing classes for the community. The proposal includes playful and dynamic activities that combine a little reasoning, creativity, motor coordination and communication, thus contributing to a better development of other activities developed during daily life.*

**Keywords:** *Drawing. Children. Reasoning. Development. Art.*

1 Graduanda do curso de Engenharia Química na Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Apucarana (UTFPR). E-mail: elisiepialarissi@alunos.utfpr.edu.br

2 Doutora em Estatística e Experimentação Agropecuária pela Universidade Federal de Lavras (2016). Atualmente atua como professora adjunta da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - campus Apucarana. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7657393693748801>. E-mail: anielle@utfpr.edu.br

3 Mestra em Educação. Professora de Língua Espanhola na rede pública de ensino do município de Apucarana. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8015744249589282>. E-mail: sipialarissi@gmail.com

4 Graduando na Universidade Tecnológica Federal do Paraná - Campus Apucarana (UTFPR). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4166513806718251>. E-mail: lucasalvesbeatriz@utfpr.edu.br

5 Doutorado em Microbiologia Agrícola pela Universidade Federal de Viçosa (UFV). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3640365647553917>. E-mail: bellegoprado@hotmail.com

# Introdução

Em vista dos diversos compromissos que encaramos durante o nosso dia a dia acabamos focando apenas nas maiores responsabilidades muitas vezes esquecendo de nós mesmos, acumulando uma grande sobrecarga psicológica e física alterando em diversos comportamentos, relações e emoções que acabam sendo refletidas nos estudos e atividades simples da nossa rotina, aumentando o cansaço em ambos os sentidos além de outras consequências desfavoráveis.

Além disso, devemos levar em consideração o vasto avanço nas tecnologias que estão presentes no nosso cotidiano seja com os computadores, aparelhos celulares, televisores ou outros, isso vem deixando inúmeras crianças focadas apenas nas telas durante o desenvolvimento da infância trazendo diversos problemas. Lima do Nascimento (2024) explica que está cada vez mais comum e o uso de telas de forma massiva por esse público o que pode gerar sérios distúrbios no futuro, como dificuldades de socialização, problemas cognitivos e, mesmo, aumentar o risco de casos de assédio, além disso, é desaconselhado por pediatras e profissionais da saúde o uso de telas como forma de substituição da fonte natural dos estímulos. Seguindo o mesmo ponto de vista, De Andrade (2021) ressalta que esse isolamento virtual também influencia a saúde mental uma vez que quanto menos convívio social maior a dificuldade de se relacionar com as diversidades existentes entre as pessoas no mundo real, o que pode gerar casos de fobia social, ansiedade, depressão, entre outras doenças psicológicas.

De acordo com Barbieri (2022) estamos vivendo em um mundo onde não existe mais separação entre o universo da criança e o universo do adulto, as crianças pequenas são atravessadas pelo mundo, a infância está desarticulada de seu sentido, está sendo violentada, e isso apenas destaca o que já comentamos sobre a criança que não consegue ter seus momentos de infância raiz, e tem cada vez mais utilizado telas e recursos digitais, assumindo atitudes mais velhas, antecipando a puberdade natural da idade.

Com isso, em busca de soluções para trazer mais alívio e distrações de todos esses problemas destacados que enfrentamos em nosso cotidiano, encontramos diversos estudos comprovando que a arte é essencial para nossas vidas trazendo o conforto necessário para estabilidade de nossa saúde física e mental, estimulando o desenvolvimento de atividades manuais distantes das tecnologias em um momento de conexão com si mesmo. Araujo (2010) relata o quanto a importância da arte no desenvolvimento infantil é indiscutível, visto que a experiência artística é um fator humanizador, cultural, que cria inúmeras significações e produz em cada um a percepção da própria capacidade de transformação, além de proporcionar a oportunidade de desenvolvimentos de potenciais, comunicação e interação. Outro autor que ressalta esse aspecto é Da Costa (2017), que afirma que o desenho é um dos primeiros passos que servem para a expressão do ser humano. Desde muito pequenos as crianças começam a rabiscar no papel algumas garatujas que para os pais, a família e a maioria das pessoas que os rodeiam são apenas rabiscos, mas para a criança possui já significado.

Podemos citar diversos tipos de manifestações na arte e uma delas são os desenhos e pinturas que sempre estiveram presentes nas nossas vidas. Peixoto (2013) explica que a palavra desenho tem uma origem semântica bem interessante. No latim, o desenho vem da palavra *desígnio*, que significa projeto, plano ou propósito, e confunde-se com o desejo. Designar é desejar criar, projetar, planejar. Desenhar, originalmente, está ligado a essa primeira ideia, ao primeiro vislumbre de uma realização, ou seja, o desenho está presente em qualquer ação humana e ainda, o desenho é a expressão mais imediata do pensamento

e a maneira mais simples de produzir uma imagem.

O desenho deve estar presente principalmente na vida das crianças. Hanauer (2013) mostra que o mundo infantil é marcado essencialmente pela magia, magia essa que remete ao desenhar, caracterizada como uma prática natural e indispensável à vida, presente em todas as culturas desde os tempos remotos. Ele ainda salienta que as manifestações artísticas por meio do desenho, iniciadas nos primeiros anos de vida, fazem parte de um processo de representação, onde a criança comunica e expressa seus pensamentos e sentimentos do mundo que a rodeia. Podemos citar também as falas de De Pinto (2021) que afirma que o desenho é uma das formas de expressão mais importantes para as crianças que ainda não dominam a linguagem escrita, é através de lápis e papel que buscam controlar o corpo através de riscos e ações diversas no desenho, exercitando suas habilidades, desenvolvendo níveis emocionais e cognitivos e desfrutando da alfabetização.

A literatura traz uma rica análise sobre esse tema. Pereira (2016) aponta o desenho como principal fator de contribuição para o desenvolvimento das crianças a nível cognitivo, linguístico, motor e social. Além disso, considera o desenho infantil como uma atividade expressiva e considerada a forma mais simples e natural de expressão plástica da criança, onde cada uma se expressa com sua própria linguagem, tendo em conta a sua personalidade única e pessoal. É possível interpretar a importância e a consequência positiva que a arte pode causar quando trabalhada desde a infância.

Com isso, devido ao grande gama de pesquisas e sucessos relatados por diversos autores citados e não citados que trabalham com o assunto, temos como missão trazer a importância da prática de atividades extracurriculares envolvendo artes e culturas, sendo uma delas a prática do desenho em todas as idades, focando nas crianças pois é nessa fase que começamos a desenvolver a parte visual, motora e cognitiva, onde os mesmos como já mencionado estão sofrendo danos no desenvolvimento pelo excesso de telas e a falha na parte artística e motora.

## Metodologia

A arte auxilia na parte intelectual, criando assim uma maior paciência, insistência, criatividade, alívio dos estresses e crescimento e muitos outros aspectos já citados anteriormente. Devido a esses fatores foi proposto, em 2023, um projeto que proporcionou aulas gratuitas de desenho para toda a comunidade, com sede na UTFPR (Universidade Tecnológica Federal do Paraná) - Campus Apucarana.

As aulas ocorreram de forma semanal com duração total de três meses, e com turmas divididas por faixa etária. Ao todo foram formadas três turmas em diferentes horários, e selecionados os inscritos por ordem de inscrição. Devido a demanda de mais de 160 inscritos interessados, com idades de 3 até 60 anos de idade, dentre eles servidores da própria universidade, alunos, familiares e, também, comunidade externa, foi feita uma listagem de espera. Dessa forma, quando havia alguma desistência, ou inadimplência nas aulas, foi possível convocar o próximo inscrito, gerando uma certa rotatividade de alunos e ainda, não deixando nenhum interessado de fora. Em cada uma das reuniões propostas tivemos como programação um estilo de atividade diferente ensinando um pouquinho de cada área do desenho de forma dinâmica e interativa.

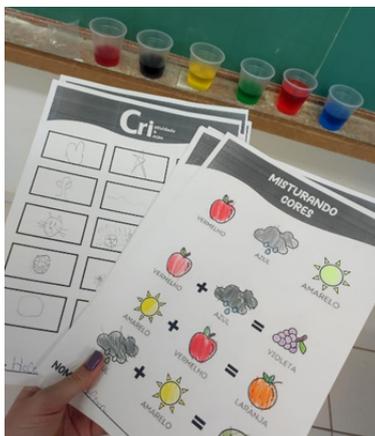
Esse projeto contou com uma monitora fixa que criou e gerenciou todas as classes e os conteúdos executados por sua experiência com diversas áreas da arte incluindo o desenho, além de cinco monitores voluntários que estiveram presente em todas as aulas da turma infantil para garantir que todos obtivessem uma maior atenção, e garantir a segurança de cada criança presente na classe.

Para o melhor andamento das atividades do projeto, cada turma tinha um limite de participantes. A turma infantil aconteceu com um número máximo de quinze crianças e cinco monitores, a turma intermediária com um total de vinte alunos e um monitor e a turma avançada com 30 participantes, e todas as turmas foram acompanhadas pela mesma professora.

Para a divisão das turmas levamos em consideração as idades dos indivíduos, começando pelas crianças de 3 a 6 anos de idade, na qual procuramos manter de forma mais lúdica trazendo as cores primá-

rias e secundárias. Utilizando copos com água e corante, colocamos dois líquidos com as cores primárias para assim eles mesmos criarem as cores secundárias e entender como aquilo acontecia analisando diferentes tons dentre os resultados. Foi trabalhado também a variedade de cores de acordo com a quantidade de líquido adicionada, assim como vemos na figura 1.

**Figura 1.** Atividade utilizada para aprendizagem das cores



**Fonte:** Autoria própria.

Outro meio utilizado foram as tintas para serem trabalhadas com as próprias mãos, gerando assim um contato com as texturas que também é um fator importante para o desenvolvimento das crianças, a fase onde ocorrem as descobertas, gerando curiosidade e interesse, além de diversas atividades de colagem e coordenação motora cada dia com um tema diferente como fundo do mar, dinossauros, animais... despertando um maior interesse para descobrir qual seria o tema da própria aula, assim como mostrado os exemplo na figura 2.

**Figura 2.** Atividade do fundo do mar com tintas desenvolvendo a coordenação motora



**Fonte:** Autoria própria.

Para a turma infantil, além das diversas atividades temáticas trabalhadas todas as semanas, também fizemos algumas atividades comemorativas culturais opcionais respeitando a escolha pessoal de

cada aluno em participar ou não. Foi comemorado a Páscoa, o Halloween, Natal entre outros, a fim de incentivar a manter laços entre eles já que é nessa fase que a criança está desenvolvendo a capacidade de se apresentar e criar novas amizades, além de trazer o conhecimento cultural da história por trás de todas essas datas comemorativas como vemos na figura 3.

**Figura 3.** Atividade comemorativa natal



**Fonte:** Autoria própria.

Além da turma infantil também havia a turma intermediária de uma mescla de crianças e adolescente entre 7 a 15 anos de idade, e ainda, a turma avançada que era composta por interessados acima de 15 anos de idade. As duas classes também possuíam uma aula semanal em horários diferentes, definido pela escolha da maioria dos inscritos. Para essas duas turmas os conteúdos ensinados são os mesmos, porém com tempos de execução e níveis de dificuldade diferentes, respeitando o desenvolvimento de aprendizado de cada faixa etária.

Para essas classes temos como objetivo aflorar o lado criativo, que é muito importante nos desenhos para garantir uma obra única. Esse lado da imaginação é de grande destaque durante a infância, porém para maioria das pessoas ele acaba ficando desestimulado com o passar dos anos. Ainda temos a missão de trazer o conhecimento sobre algumas das várias técnicas de diferentes tipos de desenho, avançando a cada dia mais, para garantir a evolução com os treinos conforme o decorrer das aulas.

## Desenvolvimento

Como programação temos o desenho artístico dividido em quatro tipos: Desenho de memorização, desenho criativo, desenho de observação e desenho livre, e nessas aulas foram trabalhados os 4 estilos durante as reuniões semanais. Então, para dar início foram trabalhados dois estilos de desenhos: o de observação e, o de memorização.

Desenho de observação nada mais é que desenhar algo que você esteja vendo no momento, como por exemplo, em nível mais fácil, podemos colocar uma maçã na frente de toda a turma e todos os alunos irão desenhar a mesma maçã da forma e ângulo que estão vendo. Para um nível mais difícil podemos citar o caso de uma pessoa posando para toda a classe e, os mesmos, desenhando, ao mesmo tempo, como estão observando essa pessoa tentando transcrever cada detalhe que estão vendo ali naquela situação. Esse estilo de desenho nos ajuda a manter um maior foco observando cada detalhe das ações do dia a dia, isso é refletido na velocidade de reação para quando precisamos de respostas rápidas do nosso cérebro, uma pessoa observadora é capaz de reagir de maneira mais segura e ter melhores soluções aos problemas por analisar rapidamente tudo ao redor enxergando assim as possibilidades.

Já o desenho de memorização é quando você passa para o papel alguma lembrança, uma memória de alguém, algum lugar ou alguma situação. O artista precisa estar fortemente conectado apenas com si mesmo no momento de desenvolver a arte. Para obter um bom resultado é de extrema importância manter a concentração e foco apenas na sua própria mente, sem se distrair com o redor, tornando assim um ótimo exercício para ser aplicado durante a vida. Com esse treinamento podemos ver grande diferença em atividades comuns do dia a dia que normalmente exigem mais concentração, como por exemplo a execução de provas, principalmente quando se está em uma sala com várias pessoas e sons diferentes. É preciso estabelecer uma conexão com si mesmo. Uma outra maneira de treinar o desenho de memorização a fim de trazer benefícios para o cotidiano é observar uma imagem por um determinado tempo analisando o máximo de detalhes possível, e após esse tempo tentar transcrever para o papel o desenho da imagem vista com o máximo de detalhes possíveis sem olhá-la novamente.

Após esses estilos trabalhados, foi possível partir para a perspectiva e traços humanos. A perspectiva é essencial nos trabalhos artísticos para trazer profundidade para o desenho, tornando mais realista e proporcional para trabalharmos usamos a técnica do ponto de fuga que nada mais é que colocar um ponto em determinado local da folha (geralmente colocado no meio) e puxar todos os traços a partir desse único ponto. Cada elemento do desenho precisa ser ligado a esse ponto. Para avançar mais também podemos utilizar dois pontos de fuga, três, ou até mais, seguindo as mesmas regras das linhas para manter essa relação de profundidade dos objetos, lugares ou pessoas desenhadas. Para criação de um desenho de perspectiva devemos treinar a paciência e atenção pois as linhas devem ser bem feitas e nos lugares corretos. Essa técnica traz mais realidade para o desenho. Caso contrário, o efeito trará uma impressão torta para a imagem.

Os traços humanos são considerados os mais difíceis por muitos. Nesta etapa devemos dar mais atenção e respeitar o tempo de aprendizagem. Ensina-se de forma separada cada membro do corpo humano começando pelas partes do rosto como olhos, nariz e boca. Após isso, é apresentado o rosto em seu todo, e demais partes do corpo como os pés e as mãos. Somente depois é possível conseguir aprender a silhueta e o corpo por completo. Existem diversas técnicas diferentes a serem ensinadas com o mesmo objetivo. No caso, a forma adotada foi a utilização de formas geométricas e linhas para auxiliar na formação das partes do corpo, como por exemplo o nariz: colocamos um círculo maior no meio simulando a ponta do nariz e dois menores ao lado um pouco mais acima para descrever as beiradas das narinas e assim, contornando, já temos o formato da parte inferior do nariz. Para aprimorar, acima do círculo central puxamos dois traços como um retângulo, conseguindo a profundidade da parte de cima da extensão do nariz. Com essa técnica podemos fazer todas as partes seguindo o procedimento já mencionado, e com treino, persistência e paciência chegamos no corpo humano.

Com essas reuniões feitas podemos mesclar os conteúdos aprendidos trazendo uma aula mais livre para explorar um pouco de cada técnica, nesse caso fizemos uma aula em um campo aberto onde tinham diversas paisagens e pessoas praticando esportes para os alunos escolherem o que gostariam de desenhar. Além de utilizar o desenho de observação poderiam treinar a perspectiva e os traços humanos. Alguns alunos também decidiram levar o desenho para casa para finalizar utilizando o desenho de memória. Essa atividade foi realizada com todos trabalhando lado a lado em um local aberto com sons diferentes e ao ar livre, gerando uma descontração e demonstração do desenho na vida real.

Após essa etapa, foi introduzida a parte dos personagens, e uma leve abordagem de fundos 3D e grafite. Para criação de personagens precisamos aflorar o nosso lado criativo, fugindo um pouco de todas as outras técnicas ensinadas. Inventar os seus próprios personagens deixa a imaginação livre para criar da forma que quiser, porém, para quem tem dificuldades, foi utilizado um passo a passo para que auxiliou na criação. O primeiro passo é desenvolver as características, personalidade e identidade. Para isso, podemos encontrar diversas inspirações na internet e em desenhos para escolher um modelo de olho, boca, formato do corpo e outros, além de criar um próprio. Ainda, para escolher a personalidade e identidade, devemos dar uma função a ele, como por exemplo torná-lo um jogador de futebol, ou bailarina, como preferir. O segundo passo consiste em evitar estereótipos para não repetir algum modelo que já exista, pois, o que faz o personagem são suas características únicas. Assim, já entramos em outro item que é

escolher um local que irá exagerar, ou seja, você deve selecionar se ele terá um nariz grande ou uma boca que chame mais atenção, alguma particularidade que dê o destaque ao mesmo. Por fim, é interessante adicionar alguns acessórios para complementar caso necessário, lembrando que isso são alguns passos para auxiliar na criação, mas nos personagens não existe nenhuma regra a se seguir, tudo é único e como o coração do artista mandar.

Nos fundos 3D temos como missão adaptar um desenho a fim de criar uma ilusão de ótica, enganando nosso cérebro sobre a dimensão do que estamos vendo. Para conseguirmos aprender a desenhar fundos 3D devemos estudar e analisar diversos estilos, pois é algo que se aprende na prática, criando uma certa percepção pelo hábito de olhar essas imagens. Um bom exercício de treino para desenhos 3D é colocar a mão sobre uma folha e traçar o contorno sobre ela. Com o desenho da mão vamos utilizar uma régua traçando diversas linhas horizontais sobre o fundo da folha, sem passar sobre o desenho da mão, dentro da mão vamos fazer linhas ovais ligando o ponto de uma linha até o mesmo ponto no contorno dessa mão. Assim já vamos ter uma percepção 3D como se a mão estivesse ali abaixo do papel. Para ressaltar isso, basta pintar as linhas intercalando com uma linha vazia.

Para encerrar as atividades propostas no projeto, introduzimos o grafitti a fim de valorizar e trazer conhecimento sobre diversos tipos de desenhos disponíveis durante nosso cotidiano e também esclarecer a diferença entre a arte do grafitti e o vandalismo que acaba gerando um certo preconceito com a arte nas paredes. Como não temos fácil acesso aos materiais necessários para trabalhar na própria parede, utilizamos como demonstração algumas das caligrafias utilizadas nesse meio sendo feitas no próprio papel ensinadas a fim de despertar a curiosidade e trazer um pouquinho dessa arte aos alunos.

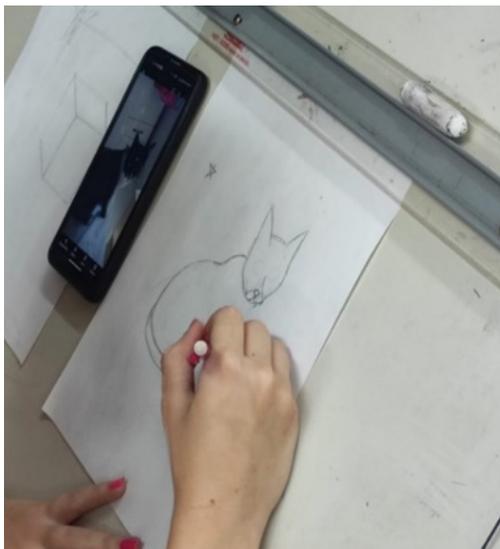
Assim, finalizamos os conteúdos trabalhados nas aulas intermediário e avançado, e temos como exemplo para exposição as figuras 3, figura 4 e figura 5, que mostram um pouco do desenvolvimento dos alunos durante as atividades de traços humanos, desenho de observação e, também, um trabalho sobre perspectiva. Todas as imagens foram autorizadas pelos próprios artistas.

**Figura 3.** Atividade sobre os traços humanos



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 4.** Atividade sobre desenho de observação



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 5.** Atividade sobre perspectiva



**Fonte:** Autoria própria.

Todos esses conteúdos trabalhos foram elaborados especificamente para esse projeto e as atividades escolhidas a dedo, com o objetivo de atender as expectativas dos participantes. Ao fim de cada aula, os alunos deixavam seus comentários e opiniões sobre o que achavam do conteúdo e quais as matérias que gostariam de aprender nas próximas reuniões.

## Resultados e discussão

Ao final do projeto, tivemos uma breve exposição das artes, onde cada artista interessado se propôs a fazer um desenho com alguns dos temas trabalhados durante o curso. Esse tema foi inicialmente sorteado, porém o aluno poderia utilizar o método para pintura que quisesse e também era permitido

adicionar outras técnicas já trabalhadas anteriormente ao mesmo trabalho. Essa exposição aconteceu em uma tarde de sábado em um evento cultural aberto ao público que ocorreu na própria UTFPR (Universidade Tecnológica Federal do Paraná) Campus Apucarana. Várias manifestações artísticas foram apresentadas nesse evento, como músicas e shows de dança.

No decorrer das aulas todos os desenhos criados foram recolhidos e armazenados. Ao final do projeto foram entregues aos artistas uma pasta pessoal com todas as artes reunidas em um mesmo local em ordem de criação, sendo grandemente notável a evolução constante em cada desenho.

Alguns alunos destacaram maior dificuldade na parte de traços humanos e outros na falta de criatividade para elaboração das artes, seja nos personagens ou em outras técnicas. Já as preferências estavam altamente mescladas, podendo assim notar que conseguimos que cada pessoa encontrasse seu estilo pela programação que explora diversos tipos de desenhos.

## Conclusão

Com o encerramento do projeto executado conseguimos concluir que além da constante evolução artística de cada um dos alunos, alcançamos os objetivos iniciais já citados que constam em trazer alívio, distrações, conexão e diversos outros benefícios psicológicos criando uma pausa no uso de telas e estresses do dia a dia destacando a importância da arte em nossas vidas. Para as crianças, em particular, tivemos uma contribuição além do previsto, já que foi possível avaliar um avanço na coordenação motora, maior exploração do cognitivo abstrato e ainda, uma amigável forma de relações interpessoais entre eles, dentre outros benefícios.

Dessa forma, é possível comprovar a veracidade de todas as justificativas utilizadas para a execução do projeto e, também, de todos os estudos já apontados pelos autores citados ao decorrer do trabalho.

Como comprovação dos resultados positivos, além dos trabalhos criados durante as reuniões, obtivemos relatos dos alunos, pais e familiares dos envolvidos no projeto. Todos afirmam ter conseguido desenvolver novas técnicas e reforçam a intenção de continuar no projeto. Outro fator positivo foi o grande alcance na divulgação, o que contribui para uma maior visibilidade da universidade e seus cursos.

## Referências

ARAÚJO, Tânia Cristina Buzatto de. **A importância da arte-educação na educação infantil**. 2010.

BARBIERI, Stela. **Interações: onde está a arte na infância?**. Editora Blucher, 2022.

DE ANDRADE, Rafaella Karolliny Ferreira; ARAÚJO, Joyce Rodrigues Silva; BEZERRIL, Juliana Evangelista. Os efeitos do uso da tecnologia durante o desenvolvimento infantil. **Anais da Semana Universitária e Encontro de Iniciação Científica (ISSN: 2316-8226)**, v. 1, n. 1, 2021.

DA COSTA, Ana Maria de Oliveira et al. A IMPORTÂNCIA DO DESENHO NA EDUCAÇÃO INFANTIL I. In: **Anais do Congresso de Iniciação Científica, Estágio e Docência do Campus Formosa (ISSN 2594-9691)**. 2017.

DE PINTO, Dasny Pestana et al. A IMPORTÂNCIA DO DESENHO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 7, p. 1497-1506, 2021.

LIMA DO NASCIMENTO, Maria Fernanda et al. O excesso de telas na infância: qual é o real impacto para o desenvolvimento infantil?. **Revista Encontros Científicos UniVS| ISSN: 2595-959X**, v. 6, n. 2, 2024.

PEIXOTO, Simone. **Pensar o desenho: linguagem, história e prática**. 2013.

PEREIRA, A., C., A importância do desenho infantil para o desenvolvimento das crianças em jardim de infância. 2017. Tese de Doutorado.

Recebido em 09 de dezembro de 2024.

Aceito em: 17 de janeiro de 2025.