



## **Os efeitos da inclusão digital da criança em fase de desenvolvimento de si mesma<sup>1</sup>**

Tania Moura PASCHALIS<sup>2</sup>

Centro Universitário Adventista de São Paulo, Engenheiro Coelho, SP

### **Resumo**

Esse trabalho tem por objetivo reunir teses e argumentos sobre a inclusão, na era digital, da criança em sua fase de desenvolvimento cognitivo, do mundo e de si mesma, ou seja, no período da educação fundamental, que corresponde ao período de sua formação intelectual. Este artigo é uma compilação de diversos autores que apontam os prós e contras dessa inclusão.

### **Palavras-chave**

Inclusão digital; Informação; Criança; Era digital; Educação.

### **Introdução**

A inclusão digital têm se dirigido para o inevitável na maioria das classes sociais. Desde cedo, as crianças são inseridas nas novas tecnologias. Um problema que surge é: Há uma idade ideal para a inclusão digital? As crianças, na primeira e segunda infância, são prejudicadas pela inclusão precoce nos meios eletrônicos e da comunicação acelerada?

O objetivo é analisar que influência a inclusão digital exerce sobre as crianças nos primeiros anos de vida. Sabemos que uma criança que não recebe os estímulos certos ou não são inseridas em atividades pertinentes à sua em idade, ainda em formação de caráter e construção de identidade, pode sofrer alguns desvios no crescimento sadio, e em alguns casos, de caráter permanente. Para tanto, proponho-me a analisar, a inclusão digital na infância, os vários aspectos e as consequências dessa prática.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 6 – Comunicação e Educação do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011

<sup>2</sup> Graduanda de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro universitário Adventista de São Paulo, Unasp EC, SP, e-mail: [tania.paschalis@ucb.org.br](mailto:tania.paschalis@ucb.org.br)



Nas últimas décadas, as crianças demonstraram perda da inocência e abandono das características infantis em idade precoce. Os meios de comunicação e entretenimento de alta tecnologia parecem forçar uma maturidade, onde criam personalidades fracas e caráter deturpado em relação aos relacionamentos e responsabilidades que serão impostas na idade de jovem, e que poderá permanecer na idade adulta.

Acredita-se que incluir um indivíduo nos meios eletrônicos ou inseri-lo na era digital é fundamental para sua inclusão no mercado de trabalho, portanto, quanto antes melhor. É necessário pesquisar os efeitos dessa inclusão na mente infantil, uma vez que a “criança de hoje é o futuro de amanhã”<sup>3</sup>, sendo o hoje uma era da comunicação desesperada.

Esta pesquisa busca compreender os efeitos da inclusão digital na população infantil, através de verificação teórica e prática. Para a primeira etapa, recorre-se a uma pesquisa bibliográfica, tendo como fontes principais os autores Theodor Adorno, Edilson Cazeloto, Paul Virilio, Valdemar W. Setzer, Jean Piaget, David Elkind e Ellen G. White. Na segunda etapa, haverá observação de grupos de crianças, na faixa etária objeto deste trabalho, diversificados pelo grau de acesso aos meios digitais, na tentativa de rotular os comportamentos diante dos inter-relacionamentos, a pró-atividade, e a assimilação das disciplinas escolares ou de conhecimento do meio.

## **Parte 1 – O processo de desenvolvimento intelectual da criança**

Desde o nascimento, a criança já entra em processo de desenvolvimento mental, físico e moral. É importante que cada fase seja construída dentro de sua estrutura natural, para que não se corrompa o ciclo e tenha como consequência diversos transtornos físicos e emocionais. (PIAGET, 1986)

Na problemática descrita na introdução deste trabalho - a influência da inclusão digital na criança - é mencionado o termo “precoce”. Para a continuação do uso deste termo é relevante definir o que seja essa precocidade. Para o desenvolvimento de qualquer ser é necessário um processo nas diferentes fases da vida, que inquestionavelmente é dividida em: infância, maturidade e velhice, ou mais subdividida teremos: fase infantil, fase juvenil, fase jovem, fase adulta e fase idosa. Em cada

---

<sup>3</sup> Dito Popular



momento, o indivíduo assume diferentes ações que correspondem ao seu desenvolvimento. Entendemos, pela lógica dos ciclos da vida, que não é possível, sem consequências desastrosas, impor a uma criança na primeira infância, correspondendo do 1 aos 7 anos de idade, segundo Piaget, que saiba recitar todas as tabuadas, ou que um juvenil saiba administrar financeiramente toda a casa. É compreensível que não tenham capacidade intelectual para tais atividades, não chegou o momento.

Precocidade é ultrapassar os limites de uma etapa, ou romper com uma, antes de atingir o nível de desenvolvimento intelectual mínimo esperado. “A inteligência é uma adaptação”, diz Jean Piaget em *O nascimento da inteligência na criança* (1986, p. 17). O indivíduo recebe múltiplas cargas de conhecimento e descobertas, adaptando-se a cada interferência. Não se deve menosprezar nenhum fator que, interagindo com os sentidos, dará a base de seu desenvolvimento cognitivo. O meio ambiente exercerá sua contribuição, os pais exercerão uma força maior que todos os outros fatores, todas as cores, todos os sons, todos os objetos, em algum momento, e em dimensões assimétricas farão sua contribuição para a construção da identidade do ser. As fases, assim como os fatores de construção da inteligência, são adaptações acumulativas e devem ser executadas em tempo certo.

Jean Piaget definiu os fatores em suas fases de forma primorosa, mas é questão para outro estudo. O ponto relevante nos estudos de Piaget, para a problemática em pauta é a necessidade do toque físico, ou contato concreto da criança em todo o seu meio para que haja ferramentas saudáveis da construção de sua personalidade. Criança até os 11 (7 a 11 é a segunda infância) absorvem conhecimento somente pelo real. Ainda não há lugar em sua mente tenra para assimilação do virtual, do abstrato.

O chocalho é um estímulo sensorial para um bebê. Com o toque no brinquedo, o pequeno descobre formas e texturas; com o som, exercita a audição e a visão, atraída em direção ao mesmo som e às cores, geralmente, fortes. Outro exemplo é a criança colocada em contato com animalzinho vivo e real na fazendinha do parque. Ela recebe o conhecimento completo e real do que significa o animal. Modernamente uma criança pode ser apresentada para o mesmo significante, sendo colocada à sua frente uma máquina com vários botões, em que em um deles, com um desenho estilizado e irreal, quando pressionado, faz um som parecido com a vaquinha. (ELKIND, 2004). Privar o bebê dessa construção de sentidos é amputar o seu primeiro conhecimento de vida.



Somente na faixa dos 11 e 12 anos e que a criança começa a ter a abstração matemática, coincidindo com o seu aprendizado de incógnita na educação elementar. Deste ponto é possível a formação de conceitos abstratos, e trabalhar com hipóteses impossíveis ou irrealis. Ainda é um processo gradativo e lento. (PIAGET, 1986)

Importante, também, no desenvolvimento da criança é a interação de um adulto, que, utilizando instrumentos lúdicos, desenvolverá o raciocínio lógico, interagirá para que todo o meio da criança esteja favorável e ao alcance de sua intelectualidade e pouco mais para mais assimilações e adaptações. A presença dos pais e de outras pessoas trará a construção do relacionamento saudável na criança.

Atividades ao ar livre e com bom exercício físico é preponderante para uma criança bem desenvolvida intelectualmente. Este é o momento em que a criança tem como dispositivo de obtenção de conhecimento, o real, ou seja, completa absorção de um objeto, coisa ou animal, através dos seus sentidos. (WHITE (A), 1994).

## **Parte 2 – Corrompendo o modo de brincar da criança**

Muitas máquinas podem ser utilizadas para o desenvolvimento da infância, sem que essas tragam deficiências para o desenvolvimento dos pequenos. Mas devem ser máquinas que estimulam o pensamento lógico e os façam exercitar o processo de assimilação. O computador e mesmo a televisão não são essas máquinas, pois a criança não precisa raciocinar e construir imagens, “elas vêm prontas” (PIAGET, 2001, p. 47) no monitor.

Os computadores têm sido introduzidos nas escolas de forma universal. Há um erro no pensar dos pais e professores que, se uma criança não usa computadores, estes não serão beneficiados com uma poderosa ferramenta educacional e se atrasarão em relação às outras crianças (SETZER, 2001). Desde a década de 1980, os computadores têm sido incluídos como ferramenta de construção cognitiva. Na análise dos muitos meios de comunicação acessíveis às crianças, o computador, na construção intelectual, pode proporcionar pouca coisa a mais do que a TV. Além da deficiência física, pela inatividade, o cérebro infantil, mais do que para um adulto, é limitado pelo uso incompleto de suas faculdades. Na fase de desenvolvimento motor, o ciclo é quebrado quando, para comodidade dos pais, a criança é colocada à frente de um aparelho eletrônico, incluindo-se aqui a TV, jogo eletrônico (games) e o computador. A criança



se entreterá, mas com prejuízo para o exercício mental (WHITE (B), 1994). Em frente a qualquer um desses três, a criança estará em inatividade, “trabalham somente a visão e a audição, mas de maneira extremamente parcial” (SETZER, 2010, p. 17). A sua explicação é lógica. Tome por exemplo a visão, que em uma atividade física ou em ambiente externo, pode chegar a 200 graus de abrangência, bem mais abrangente que um dos aparelhos eletrônicos, que terá apenas 6 graus de abrangência. (SETZER, 2010, apud PATZLAFF, 2000).

Um computador – ainda não excluindo jogos eletrônicos e TV - não poderá proporcionar o conhecimento do real, e nas primeiras fases da infância, conforme ponderação através de Piaget, não é possível obter conhecimento através do virtual. De acordo com o documentário: *Criança, a alma do negócio*, que abriu o II Fórum da Criança e Consumo, em setembro de 2009, no Instituto Itaú Cultural, em São Paulo, as crianças educadas e abertamente introduzidas as mais atualizadas tecnologias – incluem-se aqui os celulares – têm dificuldades para identificar os animais em fotos reais, que já acostumadas com o consumismo desenfreado das mídias, não erram as marcas de eletrônicos. A maneira das crianças de hoje conversarem é diferente de uma conversa infantil de duas décadas atrás. Os adultos admiram a desenvoltura e articulação da conversa não mais infantil e inocente. O que deveria ter sido uma infância rodeada do real para conhecimento de seu ambiente e de si mesma, a criança tem, na sua vida diária, a imposição de um virtual (artificial) para sua mente imatura.

Setzer (2001) faz uma comparação com a licença para dirigir. É necessária maturidade intelectual e coordenação motora à altura, pois, do contrário, um acidente pode ser provocado; jamais se daria a uma criança autorização para dirigir, é evidente que não há capacidade física nem mental para tal atividade. Por que, então, se autoriza que a criança utilize os meios eletrônicos para seu desenvolvimento, e que poderá trazer prejuízos ao seu desenvolvimento? Será por não causar acidentes físicos e visíveis?

Se brincar é “o portal da criança para o conhecimento de si mesma e do mundo” (ELKIND, 2004, p. 58), a introdução da tecnologia na formação da cultura lúdica da infância provoca uma quebra no crescimento natural, podendo ter uma deformação permanente no intelecto da criança. Elkind ainda diz que, se misturar mais do mundo



virtual com o pouco do mundo real, muitas funções da brincadeira perdem seus efeitos pedagógicos da formação do indivíduo.

As atividades físicas são importantes e fundamentais como fator de desenvolvimento intelectual em qualquer idade. Aconselha-se ao adulto, que após longo tempo de atividade mental, pratique um esporte ou faça exercícios. Esse parece ser o refrão de todo médico e profissionais da saúde. Exercício físico é o revigorante para a vida apressada do indivíduo pós-moderno. Os efeitos da atividade física sobre a criança tem o papel, além de renovar e oxigenar as células, de contribuir para um desenvolvimento emocional e intelectual. Toda a essência perscrutadora da criança estará em busca de descobertas do meio e de si mesma, descobrindo suas próprias capacidades motoras, de força e de estratégia.

Equilibrai o esforço das faculdades físicas e mentais, e a mente do estudante será refrigerada. Se está doente, o exercício físico frequentemente ajudará o organismo a recuperar a condição normal. [...] A saúde deve ser tão sagradamente cuidada como o caráter. *Orientação da Criança*, p. 343. (ELLEN G. WHITE C, 1990, p. 118)

Elkind põe em debate o efeito de vinte anos de uma alteração no modo de brincar das crianças (2004). Os pais e educadores têm permitido uma mudança nas brincadeiras infantis, na tentativa de se modernizar com as tecnologias, mas, muito se tem discutido das graves consequências que advém dessa atitude.

### **Parte 3 – Análise da influência das mídias na educação**

De acordo com uma matéria de capa da Revista Galileu de Agosto de 2010, a internet “emburrece”. Nosso cérebro, segundo Nicholas Carr, autor do livro *The shallows: What Internet is Doing to Our Brains*, em entrevista a Galileu, é altamente maleável, dando a ideia de que nos moldamos facilmente às novas experiências. Esse fator deveria ser usado a nosso favor, elevando a capacidade intelectual humana às alturas, mas a internet tem trazido resultado inverso. De total dependência à diminuição da memória, a internet não nos deixa pensar. Se isso causa danos nos seres mentalmente desenvolvidos, imagine em uma criança em fase de desenvolvimento.

A mente intelectual humana pode ser dividida em três níveis: a informação, o conhecimento e a competência. (SETZER, 2001, p. 239). A informação é abstrata, que



existe na mente de uma pessoa, que pode ser transportada para outra, mas de forma representativa. O conhecimento é o mesmo tipo de abstração, mas é interior e individual. Pode até ser transmitida para outro, mas se tornará, para o outro, um simples recebimento de informação, porque o conhecimento foi adquirido pela experiência pessoal, portanto o conhecimento é propriedade exclusiva de cada um, na construção de própria identidade. Conhecimento é o “eu”! Competência e atividade física estão relacionadas, por que a competência, ao ser demonstrada, é uma atitude real, concreta.

Setzer explica que computador só disponibiliza informação, não transmite conhecimento, muito menos competência. Não possui conhecimento, porque foi programado para transmitir o conhecimento de seu criador (informação), não possui competência porque não têm experiência para desenvolver sua identidade, exclusiva e não pode interagir concretamente com o usuário. Ele conclui que o computador só transmite informações, não contribuindo para o conhecimento da criança, nem para sua competência. Isso só pode ser adquirido com todos os fatores físicos que existe no meio.

A sociedade, na modernidade, na ânsia de romper com os paradigmas de acomodação dos parâmetros sociais, em todos os seus aspectos, projetou, de forma radical, uma evolução baseada na razão, utilizando instrumentos tecnocientíficos. (TOMAZ, 2010, p. 133). Desde então se busca estar em constante emancipação tecnológica. O pós-moderno não pode parar, a cultura da corrida pelo que há de mais avançado tecnologicamente – inclusive a própria cultura (TOMAZ, 2010, p.130) tem provocado uma displicência em relação ao desenvolvimento do adulto de amanhã e levado a sociedade a uma cultura consumista, o que também afeta diretamente o intelectual infantil em ascensão. A mídia, em todos os veículos digitais tem contribuído de forma intensa para esse pensamento.

#### **Parte 4 – A inevitável Inclusão Digital**

O conceito pós-moderno pode ser interpretado, também, como o período em que toda a sociedade é movida pela comunicação. Não uma comunicação simplesmente, mas na imediata, tendo a velocidade o fator que norteia o que seja a “boa” comunicação. A consequência evidente é a de que a humanidade tem se esquecido do mundo físico e de suas leis, devido ao constante convívio com a comunicação tecnológica, por meios



virtuais. (VIRILIO, 2000, p. 88). A tecnologia está a serviço de seus criadores para diminuir o esforço, encurtar o tempo e a distância.

Voltando à criança, é fato que a cultura do menor esforço tem levado a infância a se desenvolver de forma indolente, sem preocupação com o amanhã, porque o agora é o relevante, sem o investimento para o futuro, através de boa formação de todas as faculdades mentais e físicas.

De acordo com Cazeloto (2008), a inclusão digital se tornou um fenômeno inevitável na sociedade pós-moderna. A desigualdade é minorada com a inclusão nas plataformas eletrônicas de várias classes. Programas de inclusão digital se faz necessário para a continuação do progresso. Não existe exclusão digital, na atual conjuntura da história humana, em graus diversos, todos estão inseridos na sociedade tecnológica comunicacional eletrônica, que Cazeloto denomina de “inclusão subalterna” (2008, p. 144).

O computador se tornou um ponto chave para amenizar a desigualdade, pelo menos no que se refere à comunicação, atendendo o que diz a constituição que todos têm o direito à informação. Este trabalho é realizado pelos governos que, mesmo utilizando-o como plataforma intencional de campanha eleitoral, tem baixado o nível de pobreza, mais do que em tantos outros projetos e anos não foi possível. (VIRILIO, 2000). Como os projetos governamentais têm ocorrido também na educação, não somente as crianças das classes com alto poder aquisitivo, que possuem um computador ou jogos eletrônicos no lar, mas os filhos das classes de baixa renda têm sido inseridos nos programas de inclusão digital, ou seja, toda a sociedade do amanhã, pertencente a pós-modernidade, sinônimo da comunicação imediata, da enxurrada publicitária, não escapa da rede da tecnologia digital, que se torna necessária e inevitável, em especial quando se tem em mente uma inclusão no mercado de trabalho.

## **Parte 5 - Pesquisa de campo**

Para confirmação dos pontos a favor e contra da inclusão digital, de forma criteriosa e imparcial, tendo em vista os argumentos apresentados nos capítulos anteriores, foi realizado um programa de avaliação, utilizando como alvo de pesquisa grupos de crianças na faixa etária que corresponde à intenção desta pesquisa. O programa foi dividido em dois momentos. No primeiro momento, as crianças





observadas foram de 5 a 7 anos, em seu ambiente familiar, em clima descontraído, utilizando-se das brincadeiras normais e horários habituais das crianças. Um menino, com idade de 5 anos, mostrou-se ativo e inteligente, mas dentro da normalidade; falante e proativo no relacionar-se. O acesso ao computador foi iniciado aos três anos, mas sempre com supervisão da mãe. A mãe, uma psicopedagoga, tem uma profunda preocupação com o desenvolvimento psicomotor do filho. Investe tempo e esforço para promover atividades que desenvolvam o raciocínio lógico e coordenação motora, e agora, a capacidade de deter-se em raciocínio para assuntos mais profundos, mas dentro de sua capacidade intelectual. O garoto apresenta-se bem direcionado. As demais crianças mostraram-se animadas e saudáveis, tanto fisicamente quanto mentalmente, com uma exceção de outro menino, incluído digitalmente, sem supervisão dos pais, muito emotivo e de relacionamento delicado. Mostrou lentidão para responder questões pertinentes à idade, mas, isso não foi levado como relevante para o questionamento, pois essa pode ser uma característica da personalidade, e não um fator determinante dos efeitos dos meios digitais à que foram expostos.

No segundo momento a pesquisa voltou-se para um grupo de crianças da Escola Fundamental de cidade do interior de São Paulo, na faixa etária de 8-9 anos, cursando o terceiro ano do Ensino Fundamental. O grupo de crianças é diversificado quanto ao acesso às mídias digitais. 23% das crianças não possuem computadores, ou tem qualquer acesso a um aparelho. Entre essas crianças, uma delas é inclusão social, por ter deficiência de aprendizado. A professora da classe direcionou os esclarecimentos as indagações sobre o comportamento de cada aluno. A aluna B. apresentou um comportamento bem aberto para relacionamento com um adulto e estranho, interagindo aos meus cumprimentos e sendo atenciosa nas perguntas que fiz. Muito rápida em assimilar as disciplinas dadas em sala de aula, conforme explicação da professora, que informou que B. é assistida, tanto em programas locais, como das disciplinas dadas, pelos pais. Tem horário agendado para entrar e sair da frente do computador. A aluna L., embora com deficiência auditiva, não encontra dificuldades para inter-relacionar-se com a professora e com os colegas. O aluno G., também com computador no lar, tem horário determinado para uso. Não tem a flexibilidade de aprendizado como as duas colegas, por ter passado por forte pressão emocional por perda temporário de ente querido, por motivo de viagem à trabalho por alguns anos.



Os alunos que não possuem computadores, na proporção dos 23% da classe, e não tem acesso a qualquer meio digital, apresentam menos rapidez na assimilação da matéria comum nas aulas, mas não apresenta nenhum bloqueio total de aprendizado. Crianças acessíveis para relacionamentos como as outras, mas apresentaram mais sociabilidade comigo - uma adulta estranha.

Parte dos alunos da classe com acesso à computador acessa, sem programação, horário determinado ou controle de páginas visitadas. Essas crianças apresentam comportamento hiperativo, sendo que um deles, que tem mais hora de uso da internet, é uma criança introspectiva. Essa análise ainda é superficial e incompleta, justificada pelo fato de que, para dar uma conclusão definitiva da influência do computador na vida da criança, em formação de identidade, muitos outros fatores devem ser levados em consideração.

Em todos os grupos é possível verificar, distintamente, que os alunos que tem por hábito, com supervisão ou não, o uso do computador, apresentam comportamento isolado, ou seja, não têm espontaneidade nos relacionamentos interpessoais, com colegas. Foram receptivos ao cumprimento, mas não são proativos, diferente dos alunos, não incluídos digitalmente, que eram espontâneos na interpessoalidade com os professores presentes e mesmo com uma pessoa desconhecida, e constantemente mostraram-se prontos para se relacionar com os colegas. Inquietos na comunicação oral diferiam dos incluídos, que se comportavam fisicamente parados, mas com desatenção a quem dirigia a aula. Na interação dos semelhantes, as crianças que se mantêm longe dos aparelhos digitais, utilizavam do toque físico para se comunicarem. Um exemplo ocorreu com uma das meninas, que utilizando o recurso do toque assustou a coleguinha ao lado, o que pareceu ser uma atitude não comum para a menina interpelada. As crianças incluídas mostraram-se mais individualistas.

## **Conclusão**

Para o perfeito desenvolvimento de uma criança não se exclui o valor dos conhecimentos científicos ou a introdução às novas tecnologias. Faz parte do seu desenvolvimento o conhecimento do mundo em que está inserida.



É relevante averiguar como se desenvolve a formação da criança diante dos meios eletrônicos, em particular o computador, buscando outros instrumentos plausíveis que amenizem os efeitos negativos da tecnologia eletrônica.

Se tudo o que rodeio a criança terá poder de influenciar o seu adulto futuro, qualquer fator, por mais irrelevante que pareça, deve ser analisado. Mas para isso deve haver interesse de pais, educadores e formadores de opinião em proporcionar ambiente e instrumentos para um desenvolvimento saudável.

Em suma, os dispositivos eletrônicos, de um modo geral, interferem no desenvolvimento infantil de forma negativa; mais prejudicial do que benéfica. As fases que deveriam construir o conhecimento de si são negligenciadas, levando a uma ruptura no desenvolver do caráter, na coordenação motora e no raciocínio lógico.

As observações mostraram que a inclusão digital é um caminho mais lógico para qualquer cidadão, mas se apresenta fatal para o emocional infantil – só será evidenciado na vida a partir da adolescência - mas as próprias crianças observadas mostraram um caminho alternativo. Alguns alunos, mesmo os que têm no computador uma de suas atividades comuns, demonstraram uma formação física, psicológica e moral consolidada e saudável. O fato positivo foi notado nas crianças em que os pais incluem nas tarefas rotineiras mais horas em atividades físicas, manuais e ao ar livre. Essa atitude se torna um amenizador dos efeitos prejudiciais das máquinas que conspiram contra todas as áreas do crescimento infantil.

Deve haver, por parte de todos os envolvidos na formação de uma criança, uma preocupação de incluir atividades físicas, jogos lúdicos e o cultivo de relacionamento de confiança mútua. Isso leva a uma conclusão que é possível dirimir a influência ou pelo menos, amenizar os efeitos nocivos da inclusão nos meios digitais.

### **Referências bibliográficas**

ELKIND, David. *Corrompendo o modo de brincar das crianças*. PÁTIO, Revista Pedagógica. São Paulo: Editora Artmed, Agosto 2004.

RENNER, Estela e NISTI, Marco. *Criança, a alma do negócio*. Vídeo apresentado no 2º Fórum Internacional Criança e Consumo. São Paulo: Maria Farinha Produções, 2008.  
ARMSTRONG, Alison. PÁTIO, Revista Pedagógica. *Como empobrecer mentes jovens*. São Paulo: Editora Artmed, Agosto 2001.



REVISTA GALILEU, Editora Globo, Agosto 2010.

SETZER, Valdemar W. *Meios Eletrônicos e Educação: Uma visão alternativa*. São Paulo: Escrituras Editora, 2001.

(A) WHITE, Ellen G. *Conselhos aos professores, pais e estudantes*. Tatuí: CPB, 1994.

(B) WHITE, Ellen G. *Educação*. Tatuí: CPB, 1997.

(C) WHITE, Ellen G. *Mente, Caráter e Personalidade*, Volume I. Tatuí: CPB, 2001.

LOPES, Mariana Ferreira; COUTINHO, Nayara Carvalho; CAVICCHIOLI, Gabriela Spagnuolo. *A práxis da mídia-educação na ressignificação da escola como agente de mediação*. Universidade Estadual de Londrina. Londrina: 2010. Disponível em: [http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/lista\\_area\\_DT6-CD.htm](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/lista_area_DT6-CD.htm)

NOVAES, Allan e KUHN, Martin (org). *O Universitário cristão na sociedade de consumo*. Engenheiro Coelho: Unaspess – Imprensa Universitária Adventista, 2010.

CAZELOTO, Edílson. *Inclusão Digital: Uma visão crítica*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

VIRILIO, Paul. *A velocidade da libertação*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 2000.

ADORNO, Theodor W. *A indústria Cultural*. Frankfurt, 1968.

PIAGET, Jean. *O nascimento da inteligência na criança*. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1986. Disponível em: [http://www.4shared.com/get/rAMmecJG/Jean\\_Piaget](http://www.4shared.com/get/rAMmecJG/Jean_Piaget).