



IMPLEMENTAÇÃO DO PROJETO METARRECICLAGEM CONECTADA AO MOVIMENTO ARMORIAL NO ENSINO BÁSICO DE RECIFE

IMPLEMENTATION OF THE METARECYCLING PROJECT CONNECTED TO THE ARMORIAL MOVEMENT IN BASIC EDUCATION IN RECIFE

DOI: 10.5281/zenodo.11042568

Adriana Valerio Cavalcante¹

RESUMO

Na década de 1970, Ariano Suassuna iniciou o Movimento Armorial, que visa homenagear o patrimônio cultural do Nordeste brasileiro mesclando elementos da literatura, música, teatro e artes visuais. Projeto Reimaginado: "Metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" incorpora uma estratégia educacional inovadora que emprega a metarreciclagem, um método inventivo de reaproveitamento de lixo eletrônico, para cultivar a consciência ecológica e reforçar a herança cultural regional. O estudo tem como objetivo geral Analisar de que maneira o projeto pedagógico "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" facilita a arte educação, em diálogo com o cotidiano do ensino básico da prefeitura municipal de Recife, segundo a opinião dos professores. A pesquisa é de natureza qualitativa, exploratória e descritiva, com uma amostragem não probabilística focada em conteúdos acessíveis devido às restrições da pandemia de covid-19. O estudo envolve a observação de quatro vídeos de aulas remotas realizadas via Google Meet, tratando do projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial". Participaram das lives aproximadamente 30 professores e sete palestrantes, totalizando 37 participantes diretamente envolvidos. Em suma, o projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" serve como um importante case de como a educação pode ser um vetor de transformação social, cultural e ambiental. Ele reforça a ideia de que a aprendizagem deve ser uma experiência envolvente e enriquecedora, capaz de preparar os estudantes não apenas para exames e qualificações acadêmicas, mas também para serem cidadãos conscientes e ativos na promoção de uma sociedade mais justa e sustentável. Este estudo, portanto, contribui para um diálogo contínuo sobre as melhores práticas na interseção da arte, cultura e sustentabilidade no campo da educação.

1 Esta publicação é um recorte da tese do Programa em Ciências da Educação da Universidad del Norte (Uninorte).



Palavras-chaves: Arte Educação. Ensino básico de Recife. Metarre reciclagem.

ABSTRACT

In the 1970s, Ariano Suassuna started the Armorial Movement, which aims to pay homage to the cultural heritage of the Brazilian Northeast by mixing elements of literature, music, theater and visual arts. Project Reimagined: "Connected Metarecycling in the Armorial Movement" incorporates an innovative educational strategy that employs metarecycling, an inventive method of reusing electronic waste, to cultivate ecological awareness and reinforce regional cultural heritage. The study's general objective is to analyze how the pedagogical project "Metarre reciclagem connected no Movimento Armorial" facilitates art education, in dialogue with the daily life of basic education in the city hall of Recife, according to the teachers' opinion. The research is qualitative, exploratory and descriptive in nature, with a non-probabilistic sampling focused on accessible content due to the restrictions of the covid-19 pandemic. The study involves observing four videos of remote classes held via Google Meet, dealing with the project "Connected metarecycling in the Armorial Movement". Approximately 30 teachers and seven speakers participated in the lives, totaling 37 participants directly involved. In short, the project "Connected metarecycling in the Armorial Movement" serves as an important case of how education can be a vector of social, cultural and environmental transformation. It reinforces the idea that learning should be an engaging and enriching experience, capable of preparing students not only for exams and academic qualifications, but also to be conscious and active citizens in promoting a fairer and more sustainable society. This study therefore contributes to an ongoing dialogue about best practices at the intersection of art, culture and sustainability in the field of education.

Keywords: Art Education. Basic education in Recife. Meta-recycling.

1. INTRODUÇÃO

Na década de 1970, Ariano Suassuna iniciou o Movimento Armorial, que visa homenagear o patrimônio cultural do Nordeste brasileiro mesclando elementos da literatura, música, teatro e artes visuais. Mesmo passados cinquenta anos, este movimento



continua a servir de musa para iniciativas educativas que procuram reavivar e reinterpretar o abundante tecido cultural da região.

Projeto Reimaginado: "Metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" incorpora uma estratégia educacional inovadora que emprega a metarreciclagem, um método inventivo de reaproveitamento de lixo eletrônico, para cultivar a consciência ecológica e reforçar a herança cultural regional. Liderada por um educador da rede de ensino primário do Recife, esta iniciativa não só comemora os domínios da arte e da cultura, mas também aborda preocupações vitais em torno da sustentabilidade e do controle de resíduos, componentes cruciais no desenvolvimento de indivíduos conscientes e responsáveis.

Ao empregar uma abordagem qualitativa, esta pesquisa examina os efeitos desta iniciativa na educação dos alunos, nas técnicas de ensino e no ambiente escolar em geral. Nosso objetivo é explorar as maneiras pelas quais os empreendimentos artísticos e sustentáveis podem aumentar o envolvimento dos alunos, promover a engenhosidade e cultivar uma compreensão mais profunda do patrimônio cultural específico da região Nordeste. Além disso, investigamos os obstáculos e possibilidades que surgem ao incorporar esses componentes inovadores na estrutura educacional convencional.

Ao mostrar o potencial de integração da educação artística com questões ambientais e culturais, esta investigação dá um contributo valioso para o campo da educação. Propõe um modelo versátil que pode ser adaptado e implementado em vários ambientes educacionais, com o objetivo de promover um ensino interativo, significativo e responsivo que atenda às necessidades dos alunos de hoje.

O estudo tem como objetivo geral Analisar de que maneira o projeto pedagógico "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" facilita a arte educação, em diálogo



com o cotidiano do ensino básico da prefeitura municipal de Recife, segundo a opinião dos professores.

2. A INTERSECÇÃO DA ARTE E EDUCAÇÃO

A arte educação desempenha um papel essencial no processo de ensino e aprendizagem, operando dentro de uma abordagem inter e transdisciplinar que se entrelaça com diversas áreas do conhecimento, incluindo literatura, história, cinema, música, artes visuais, ciência, meio ambiente e geografia. Levantando perspectivas de teóricos como Vygotsky (1999) discutiu como a arte acessa e revela os sentidos inconscientes do indivíduo, e Chauí (2000) explorou a etimologia e as implicações filosóficas do termo "arte", esta análise busca aprofundar a compreensão de como a arte influencia e molda o desenvolvimento humano e social.

Historicamente, a arte sempre esteve intrinsecamente ligada à expressão humana e ao desenvolvimento psíquico, como mostra o uso de pinturas rupestres por nossos antepassados pré-históricos para comunicar suas experiências visuais e emocionais. Este vínculo continua relevante na educação moderna, onde, segundo Barbosa(1991), a arte é vista como vital para o desenvolvimento do pensamento divergente e visual. Durante períodos como a Idade Média, a arte também serviu como um meio de comunicação massiva de ideologias religiosas e sociais, moldando a cultura e a consciência coletiva.

Avançando para a era da Revolução Industrial, como Sousa e Fino (2001), a sociedade começou a ver a necessidade de adaptar os indivíduos a novas realidades de trabalho e tempo, utilizando a educação para moldar um novo tipo de cidadão adequado às demandas do capitalismo industrial. Este paradigma continua a evoluir, onde a rápida



mudança social exige uma reavaliação constante do papel da educação e de como a arte pode facilitar esse processo.

Em resposta aos desafios modernos, especialmente os exacerbados pela pandemia de covid-19, a educação teve que se adaptar rapidamente, incorporando tecnologias e metodologias para continuar o processo educativo. Neste contexto, a arte educação tem se mostrado uma ferramenta valiosa para manter o engajamento e o desenvolvimento cognitivo dos estudantes, mesmo em ambientes virtuais. O projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial", desenvolvido em Recife, é um exemplo de como a arte pode ser integrada ao currículo escolar para enriquecer o aprendizado e a compreensão cultural.

3. A IMPORTÂNCIA DA ARTE EDUCAÇÃO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E CULTURAL

A arte educação é fundamental para o desenvolvimento cognitivo dos aprendizes, oferecendo uma abordagem interdisciplinar que enriquece a experiência educativa ao interagir com diversos campos do conhecimento. Segundo Bakhtin (1997), as artes visuais substituem a representação visual por equivalências emotivo-volitivas, destacando a importância da arte para a construção de significados. Tolstói (2019) também enfatiza que a arte transcende os sentidos básicos como visão e audição, permitindo ao ser humano experimentar sentimentos compartilhados através da expressão artística.

Kant, discutido por Chauí (2000), vê na arte a capacidade de provocar sentimentos sublimes, destacando sua função pedagógica. No contexto legal brasileiro, a arte ganhou reconhecimento formal com a Lei nº 5.692/1971, e mais tarde, a Constituição de 1988 reforçou a liberdade de ensinar e aprender artes como princípio educacional. A Lei nº



13.278/2016 posteriormente consolidou a arte como componente curricular obrigatório, enfatizando a necessidade de sua integração nas diversas expressões regionais.

A implementação prática desse enfoque pedagógico pode ser vista na rede municipal de Recife, onde a arte é integrada em toda a educação básica, conforme assegurado pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB nº 9.394/1996). Barbosa (2004) reforça que a arte é uma expressão cultural essencial que contribui para a formação da identidade e do pensamento crítico, argumentando que é impossível o desenvolvimento integral da inteligência sem a arte.

Este enfoque interdisciplinar permite que a arte educação funcione não apenas como uma ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, mas também como um meio de compreensão e expressão cultural. Através das artes, os estudantes podem explorar e expressar significados que não seriam possíveis através de outras formas de linguagem.

Além do seu papel educacional, a arte também é vital para a conscientização e educação ambiental. A Constituição de 1988 destaca o direito ao meio ambiente equilibrado, e a educação ambiental é vista como essencial para promover uma convivência harmoniosa entre sociedade e natureza. A política educacional de Recife reflete essa perspectiva ao integrar a educação ambiental em seu currículo, promovendo um desenvolvimento sustentável.

A educação ambiental, reforçada pela arte educação, tem o potencial de transformar a relação dos estudantes com o mundo ao seu redor, incentivando um comportamento mais consciente e responsável em relação ao meio ambiente. Isso é especialmente relevante no contexto atual de desafios ambientais e climáticos globais, onde a educação pode desempenhar um papel crucial na formação de futuras gerações preparadas para enfrentar essas questões.



4. O ENTRELAÇAMENTO DA EDUCAÇÃO, CULTURA E ARTE NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL E INDIVIDUAL

A interligação entre educação, cultura e arte é inegável, pois não se pode compreender verdadeiramente uma sociedade sem nos aprofundarmos nas suas expressões culturais e artísticas. A nível institucional, a escola serve como plataforma inicial para as crianças interagirem com outras pessoas, promovendo o seu desenvolvimento social e transmitindo não só conhecimentos científicos, mas também valores fundamentais cruciais para o funcionamento numa comunidade. Tomando este ponto de vista em consideração, torna-se imperativo um exame do significado e da contribuição da escola como instituição.

O conceito de meta-reciclagem gira em torno do reaproveitamento de dispositivos electrónicos para a construção de equipamentos inovadores, redefinindo assim materiais que de outra forma seriam descartados descuidadamente em aterros, resultando em poluição ambiental prejudicial causada por resíduos perigosos. O projeto da rede municipal do Recife serve como excelente exemplo, onde materiais descartados foram engenhosamente aproveitados para criar obras de arte cativantes, evitando efetivamente o descarte inadequado de lixo eletrônico obsoleto.

Compreendendo o alarme provocado por esta questão, torna-se claro que a educação escolar tem potencial para enfrentar este desafio. Ao incorporar práticas sustentáveis no currículo, existe a possibilidade de reverter a situação atual e nutrir indivíduos que sejam conscientes na sua abordagem à política ambiental. A incorporação da brincadeira na experiência de ensino e aprendizagem pode servir como catalisador para ações transformadoras, mobilizando a futura força de trabalho da nossa sociedade e inculcando um sentido de responsabilidade.



A Política Nacional de Educação Ambiental, conforme delineada na Lei nº 9.795/99 (BRASIL, 1999) e no Decreto nº 4.281/02 (BRASIL, 2002), estabeleceu uma estrutura educacional abrangente que garante a integração da Educação Ambiental em todos os níveis de educação. escolaridade. Através da prática da meta-reciclagem, os resíduos são elevados a um estado de luxo através da criatividade artística e da habilidade dos indivíduos. Objetos que seriam descartados na natureza, muitas vezes de forma inadequada, devido ao ritmo acelerado do avanço tecnológico, são transformados em peças únicas que impõem respeito pelo seu valor agregado e consideração pelo meio ambiente.

Barbosa (2001) sugere que ao examinar os conceitos de Freire, Dewey e Eisner, fica evidente que a arte tem uma qualidade universal. Esta qualidade universal permite a promoção da tolerância, da ambiguidade e da exploração de múltiplas interpretações. A ambiguidade inerente à arte torna-a particularmente valiosa no domínio da educação. Ao contrário de outras disciplinas, a arte não segue uma dicotomia estrita entre certo ou errado. Em vez disso, concentra-se no que é mais ou menos adequado, significativo e inventivo.

No domínio da educação, o sistema escolar é frequentemente visto como um catalisador para o progresso social. Contudo, o processo de mudança dentro desta instituição é gradual, influenciado pelos sistemas econômicos, sociais e culturais. Em essência, é através do estabelecimento de paradigmas que a ciência estabelece diretrizes e padrões para abordar questões específicas, orientando os pesquisadores na busca por respostas.

Neste mundo em constante evolução, Papert (2008) e Toffler (1970) argumentam que a educação deve priorizar o desenvolvimento de competências de “aprender a aprender”. O construtivismo, por outro lado, enfatiza a importância do envolvimento cognitivo ativo no processo de ensino e aprendizagem. Sousa e Fino (2001) destacam que



ao mesmo tempo que a tecnologia oferece alternativas, ela também proporciona a padronização, a consolidação e a ampla disseminação do conhecimento. Neste contexto, as TDICs desempenham um papel crucial na manifestação de novos paradigmas educacionais.

5. METODOLOGIA

O Capítulo 5 do estudo detalha o desenho da pesquisa, adotando uma abordagem qualitativa não experimental e transversal, focalizando na análise de lives como estudos de caso para investigar fenômenos sociais e educacionais. Conforme Sampieri, Collado e Lucio (2014), e Stake (2016), essa metodologia é adequada para capturar dados qualitativos em contextos específicos, permitindo uma análise profunda dos acontecimentos sociais e pessoais. André (2013) ressalta a importância de descrever meticulosamente o caminho metodológico para justificar as escolhas feitas, alinhando teoria com prática empírica como sugere Minayo (2007).

A pesquisa é de natureza qualitativa, exploratória e descritiva, com uma amostragem não probabilística focada em conteúdos acessíveis devido às restrições da pandemia de covid-19. O estudo envolve a observação de quatro vídeos de aulas remotas realizadas via Google Meet, tratando do projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial". Participaram das lives aproximadamente 30 professores e sete palestrantes, totalizando 37 participantes diretamente envolvidos.

Para a coleta de dados, utilizou-se a técnica de observação dos vídeos e entrevistas semiestruturadas com os participantes. Os vídeos abrangem palestras sobre temas variados, ligados ao Movimento Armorial, sustentabilidade e criatividade, com duração média de uma hora cada. A análise dos dados foi qualitativa, envolvendo descrição detalhada das



atividades e entrevistas, buscando entender as opiniões dos professores, a relevância do projeto no contexto educacional de Recife e suas contribuições para o desenvolvimento dos alunos.

Considerações éticas foram meticulosamente observadas, especialmente em função dos desafios impostos pela pandemia de covid-19, que exigiu adaptações no calendário escolar e nos métodos de ensino. A pesquisa garantiu que todos os participantes tivessem seu anonimato preservado, exceto a professora coordenadora que consentiu a divulgação de seu nome. Todos os envolvidos autorizaram o uso de suas informações para fins acadêmicos, garantindo que não haveria exposição ao risco ou custo para os participantes, e assegurando o respeito às suas contribuições e à integridade dos dados coletados.

6. RESULTADO E DISCUSSÃO

Conforme Sampieri, Collado e Lucio (2014), e Stake (2016), essa metodologia é adequada para capturar dados qualitativos em contextos específicos, permitindo uma análise profunda dos acontecimentos sociais e pessoais. André (2013) ressalta a importância de descrever meticulosamente o caminho metodológico para justificar as escolhas feitas, alinhando teoria com prática empírica como sugere Minayo (2007).

A pesquisa é de natureza qualitativa, exploratória e descritiva, com uma amostragem não probabilística focada em conteúdos acessíveis devido às restrições da pandemia de covid-19. O estudo envolve a observação de quatro vídeos de aulas remotas realizadas via Google Meet, tratando do projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial". Participaram das lives aproximadamente 30 professores e sete palestrantes, totalizando 37 participantes diretamente envolvidos.



Para a coleta de dados, utilizou-se a técnica de observação dos vídeos e entrevistas semiestruturadas com os participantes. Os vídeos abrangem palestras sobre temas variados, ligados ao Movimento Armorial, sustentabilidade e criatividade, com duração média de uma hora cada. A análise dos dados foi qualitativa, envolvendo descrição detalhada das atividades e entrevistas, buscando entender as opiniões dos professores, a relevância do projeto no contexto educacional de Recife e suas contribuições para o desenvolvimento dos alunos.

Considerações éticas foram meticulosamente observadas, especialmente em função dos desafios impostos pela pandemia de covid-19, que exigiu adaptações no calendário escolar e nos métodos de ensino. A pesquisa garantiu que todos os participantes tivessem seu anonimato preservado, exceto a professora coordenadora que consentiu a divulgação de seu nome. Todos os envolvidos autorizaram o uso de suas informações para fins acadêmicos, garantindo que não haveria exposição ao risco ou custo para os participantes, e assegurando o respeito às suas contribuições e à integridade dos dados coletados.

Cabe ressaltar que a proposta de valorização do projeto não se restringe apenas à nossa cultura, mas também ao reaproveitamento de resíduos sólidos, principalmente os eletrônicos. As obras criadas por estudantes e professores foram divulgadas em um livro digital. Eis algumas delas:

Figura 1 – Arte produzida por alunos e professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Figura 2 – Arte produzida por alunos e professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Figura 3 – Arte produzida por alunos e professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Figura 4- Arte produzida por alunos e professores



Fonte: Arquivo pessoal da autora

Este estudo aborda a interseção entre educação artística, cultura e a formação integral dos estudantes, focando no Movimento Armorial e sua aplicação no projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial". Conforme destacado por Barbosa (1989), a educação artística enriquece significativamente a formação dos indivíduos ao



fornecer compreensão histórica, uma gramática visual, e uma apreciação do fazer artístico como uma forma de autoexpressão.

O Capítulo VII do estudo explora as percepções dos docentes sobre o Movimento Armorial, enfatizando sua importância na formação da identidade cultural de Recife e da região do Nordeste, e sua influência no desenvolvimento identitário dos alunos. Os professores consideram o movimento essencial para valorizar e reconhecer a rica história cultural do povo, integrando preocupações ambientais com a sustentabilidade através da metarreciclagem. Ariano Suassuna, ao nomear o movimento, procurou resgatar e elevar a cultura popular, conferindo dignidade e profundidade à arte regional.

Através de entrevistas e observações de lives, constatou-se que os alunos não apenas absorveram os conceitos estéticos do Movimento Armorial, mas também mostraram entusiasmo em criar arte que dialoga com os saberes adquiridos. Este envolvimento evidencia o impacto positivo da integração da arte na educação, onde os alunos desenvolvem sensibilidade e criatividade continuamente.

Os professores, por sua vez, descrevem a arte como uma ferramenta transversal que permeia todos os sentidos humanos, facilitando a aprendizagem em várias áreas do conhecimento. O projeto didático serviu como uma plataforma para os professores reforçarem a importância da cultura popular, utilizando o Movimento Armorial para inspirar e educar os alunos sobre a sustentabilidade ambiental através da reciclagem de resíduos eletrônicos.

O impacto do projeto estende-se além da sala de aula, influenciando a política ambiental local e motivando a prefeitura de Recife a adotar práticas mais sustentáveis. A inclusão de metarreciclagem no currículo escolar exemplifica como iniciativas educacionais podem integrar preocupações ambientais com a aprendizagem artística e



cultural, promovendo uma educação holística que prepara os alunos para serem cidadãos conscientes e responsáveis.

Em conclusão, este estudo destaca a vitalidade do Movimento Armorial como um veículo para ensinar e inspirar tanto a atual geração de estudantes quanto a comunidade em geral, reafirmando a necessidade de continuar integrando arte, cultura e sustentabilidade no contexto educacional para enriquecer a experiência de aprendizagem e promover uma sociedade mais consciente e sustentável.

7. CONCLUSÃO

A conclusão deste estudo destaca a potencialidade transformadora do projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" como uma iniciativa exemplar que combina educação artística com consciência ambiental dentro do contexto escolar de Recife. Este projeto demonstrou ser uma ferramenta educacional inovadora, capaz de integrar arte, cultura e sustentabilidade de maneira eficaz, engajando alunos e professores em um aprendizado profundo e significativo.

Através das atividades propostas pelo projeto, os alunos foram capazes de conectar-se com a rica herança cultural do Movimento Armorial e, simultaneamente, desenvolver uma conscientização crítica sobre questões de sustentabilidade e gestão de resíduos. O sucesso do projeto em promover uma educação que vai além da sala de aula tradicional, incentivando a criatividade, a inovação e o respeito pelo meio ambiente, reflete sua relevância como um modelo pedagógico replicável em outras regiões e contextos educacionais.



Além disso, o estudo reconhece os desafios encontrados na implementação de tais projetos, especialmente em relação à necessidade de recursos adequados e acesso à tecnologia. A superação desses desafios é crucial para a expansão e a sustentabilidade de iniciativas similares. Portanto, recomenda-se que políticas públicas e investimentos educacionais priorizem e apoiem a integração de programas que fomentem a interdisciplinaridade e a educação ambiental.

Em suma, o projeto "A metarreciclagem conectada no Movimento Armorial" serve como um importante case de como a educação pode ser um vetor de transformação social, cultural e ambiental. Ele reforça a ideia de que a aprendizagem deve ser uma experiência envolvente e enriquecedora, capaz de preparar os estudantes não apenas para exames e qualificações acadêmicas, mas também para serem cidadãos conscientes e ativos na promoção de uma sociedade mais justa e sustentável. Este estudo, portanto, contribui para um diálogo contínuo sobre as melhores práticas na interseção da arte, cultura e sustentabilidade no campo da educação.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, Marli. O que é um estudo de caso qualitativo em educação? **Revista da FAEBA: Educação e Contemporaneidade**, Salvador, Brasil, v. 22, n. 40, p. 95-103, jul./dez. 2013.

BARBOSA, Ana Mae. Arte, educação e cultura. **Revista Textos do Brasil: Educação para um Desenvolvimento Humano e Social no Brasil**, Itamaraty, Brasil, v. 7, p. 170-182, 2004.

BARBOSA, Ana Mae. Arte-educação no Brasil: realidade hoje e expectativas futuras. **Estudos avançados**, São Paulo, Brasil, v. 3, p. 170-182, 1989.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

BRASIL. **Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999.** Política Nacional de Educação Ambiental. Brasília, DF, Brasil: Presidência da República, [1999]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19795.htm. Acesso em: 11 jul. 2022.

BRASIL. **Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002.** Regulamentação da Política Nacional de Educação Ambiental. Planejamento e políticas públicas. Brasília, DF, Brasil: Presidência da República, [2002]. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2002/d4281.htm. Acesso em: 24 ago. 2021.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças:** repensando a escola na era da informática. Porto Alegre, Brasil: Artmed, 2008.

SOUSA, Jesus Maria; FINO, Carlos Nogueira. As TIC abrindo caminho a um novo paradigma educacional. *In:* CONGRESSO GALAICO-PORTUGUÊS DE PSICOPEDAGOGIA, 6, 2001, Braga, Portugal. **Anais [...]**. Braga, Portugal: Universidade do Minho, 2001. p. 371-381.



REVISTA OWL (*OWL Journal*)

www.revistaowl.com.br – ISSN: 2965-2634

STAKE, Robert Edward. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Porto Alegre, Brasil: Penso, 2016.

TOFFLER, Alvin. **O choque do futuro**. 2. ed. Rio de Janeiro, Brasil: Record, 1970.

TOLSTÓI, Leon. **O que é arte**. 4. ed. Rio de Janeiro, Brasil: Nova Fronteira, 2019.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Psicologia da arte**. São Paulo, Brasil: Martins Fontes, 1999.

Recebido em: 28/02/2024

Aprovado em: 25/03/2024

Publicado em: 22/04/2024