



## O ATO DE BRINCAR E CRIAR: ESTÍMULO A APRENDIZAGEM CRIATIVA NO ENSINO DE GEOGRAFIA

Mayra Nayara Nair dos Santos<sup>1</sup>  
Marcela Vitória de Vasconcelos<sup>2</sup>

### RESUMO

A Aprendizagem criativa no Ensino de Geografia têm se tornado cada vez mais palco de grandes pesquisas, e a iniciativa em buscar meios e instrumentos pedagógicos diversos, por meio dos quais o discente possa brincar e criar, tende a contribuir para uma abordagem diferenciada no âmbito da sala de aula. Nesse sentido, o tema conta com grandes pesquisadores, como Resnick, que tem sido o precursor de um ensino para além da sala de aula. Neste trabalho, realizado após a exposição de uma oficina ofertada pela Universidade Federal do Piauí, campus Teresina, os saldos foram surpreendentes. Ao demonstrar metodologias eficientes, que são capazes de unir o conteúdo da disciplina ofertada com o universo de criar brincando, os ouvintes compartilharam experiências e demonstraram grande interesse pelo que foi exposto. Para tal, nosso trabalho parte de uma pesquisa qualitativa com viés de estudo exploratório, capaz de unir um momento de interação profissional com uma pesquisa relevante para a comunidade científica. Como proposto, o resultado da pesquisa nos mostrou o quão os participantes entenderam os conceitos de uma aprendizagem que pode ser usada fora do muro da escola, de forma a agregar conhecimentos, alavancar suas percepções geográficas e a busca por meios de trabalho que possam unir a criatividade frente a uma aprendizagem criativa no ensino de Geografia.

**Palavras-chave:** Geografia, Aprendizagem Criativa, Ensino de Geografia, Transposição didática, Criar e aprender.

### RESUMEN

El aprendizaje creativo en la Enseñanza de la Geografía se ha convertido cada vez más en el escenario de grandes investigaciones, y la iniciativa de buscar diferentes formas de enseñar una ciencia donde el estudiante pueda jugar y crear, puede contribuir a una exposición diferenciada en el aula. Además de contar con grandes investigadores, como Resnick, que ha sido el precursor de la enseñanza más allá de las aulas. En este trabajo, realizado después de la exposición de un taller ofrecido por la Universidad Federal de Piauí, campus Teresina, los resultados fueron sorprendentes. Al demostrar metodologías eficientes, que son capaces de unir el contenido de la disciplina ofrecida con el universo de crear a través del juego, los oyentes compartieron experiencias y mostraron un gran interés por lo expuesto. Para ello, nuestro trabajo se basa en una investigación cualitativa con un sesgo de estudio exploratorio, capaz de unir un momento de interacción profesional con una investigación relevante para la comunidad científica. Tal y como se propuso, el resultado de la investigación nos mostró hasta qué punto los participantes entendían los conceptos de aprendizaje que pueden ser utilizados fuera de los muros de la escuela, con el fin de agregar aprovechar sus percepciones geográficas y la búsqueda de medios de trabajo que puedan unir la creatividad frente al aprendizaje creativo en la enseñanza de la Geografía.

**Palabras clave:** Geografía, Aprendizaje Creativo, Enseñanza de la Geografía, Transposición Didáctica, Crear y Aprender.

<sup>1</sup> Mestranda do PPGeo/IESA da Universidade Federal de Goiás - UFG, [mayrinhanair@gmail.com](mailto:mayrinhanair@gmail.com);

<sup>2</sup> Doutoranda do PPGeo da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [marcelavivasconcelos@hotmail.com](mailto:marcelavivasconcelos@hotmail.com).

O que conhecemos como ensino tradicional em Geografia, que é aquela transposição didática com o uso do livro em sala de aula, provocou, principalmente durante a pandemia da Covid-19, inúmeras reflexões no Brasil e no mundo, possibilitando o uso de novos recursos que foram utilizados em sala de aula, notadamente durante as aulas de Ensino Remoto Emergencial, ou no retorno às aulas no início deste ano.

Tais recursos, enfatizamos, podem ter sido possibilitados com o uso de novas ferramentas de ensino, pois foi preciso entender o processo de ensinar geograficamente, levando em consideração que o uso de tecnologias virou uma realidade durante as aulas remotas e fez parte da vida dos estudantes durante todo o processo da pandemia pelo qual passamos nos últimos três anos.

No entanto, entendemos que a Geografia vai além de assuntos previamente selecionados e organizados, e que o professor pode ensinar para além dos muros da escola, sem o uso desinibido e orientado de um manual didático, cabendo ao aluno a didática mecânica do lugar onde ele responde e aprende sobre o conteúdo recebido por meio dos testes avaliativos.

Por este motivo é que as aulas de Geografia, para irem além da transposição didática com o auxílio do livro como recurso principal de interação entre o professor e o estudante, precisam ser entendidas e vistas como algo relacionado ao ambiente em que ele está inserido, pois estas fontes de aprendizagens serão possíveis se estiverem carregadas de modos diferenciados de ensino, buscando sempre um método que possa ensinar o discente de forma criativa, sendo isto fundamental para a criatividade, nos processos de ensino e aprendizagem ou apenas ampliado e inserido no contexto da educação, tendo em vista que essa inserção corrobora com um processo mais amplo do pensamento crítico e racional do estudante, levando-o a viver em sociedade conscientemente.

Deste modo, ligamos o ensino à aprendizagem criativa que tem tido um crescimento significativo nas pesquisas recentes realizadas no Brasil e no mundo. Métodos como de Mitchel Resnick, por exemplo, vem ganhando espaço e muitos pesquisadores tem se debruçado sobre o tema buscando formas mais lúdicas para levar ao espaço da sala de aula.

Com o uso da tecnologia em sala de aula e as aulas acontecendo de forma remota, os docentes tiveram que se readaptar e uma dessas adaptações poderiam ser oriundos de método ligado diretamente à aprendizagem criativa, a qual tem angariado espaço na aprendizagem com o intuito de formar profissionais capazes de recriar ludicamente o mundo do discente.



É importante lembrar que essa aprendizagem mais lúdica pode chegar à Universidade, transformando o ensino e fazendo com que o graduando se sinta preparado para lidar com quaisquer que sejam as realidades no contexto das licenciaturas, tendo em vista que vivemos em um país de tamanho continental e que abrange diversas culturas, etnias e lugares de vida social e economicamente diversos.

Não à toa, Alencar (2010, p. 206) enfatiza que “a importância da criatividade nos processos de ensino e aprendizagem é amplamente subestimada no contexto da educação superior, a qual dá mais valor ao pensamento crítico e racional”. Uma vez optando pela criatividade, o profissional já formado (e aqui ampliamos para além das formações de licenciatura), pode ressignificar o seu trabalho e a forma com que lidará com sua profissão futuramente, tornando-o mais criativo e, conseqüentemente, mais participativo.

Aqui cabe um adendo, pois a proposta deste artigo não é criticar o ensino superior, mas reforçar que os métodos em sala de aula podem ser inseridos num contexto mais amplo e que, ao formar profissionais conscientes deste método, estudantes que enfrentarão a sala de aula quando formados possam ter recursos capazes de exercer uma metodologia para além da sala de aula, principalmente quando nos referimos à Geografia.

Uma vez que é a Geografia que nos possibilita compreender a realidade de forma ampla, visto que centra o indivíduo em estudos referentes a aspectos físicos, sociais, culturais, ambientais e econômicos, este artigo se justifica na medida em que torna possível a compreensão de uma linguagem acessível mediante a aprendizagem criativa, levando em consideração que todo o processo de aprendizagem pode ser realizado de forma lúdica.

Deste modo, o objetivo principal deste artigo é caracterizar os benefícios da aprendizagem criativa no Ensino de Geografia, tendo como objetivos específicos analisar como é possível o ato de ensinar brincando e fomentar o uso da criatividade em sala de aula para o processo de ensino e aprendizagem.

Com metodologias que partem da abordagem qualitativa e tendo ferramentas necessárias para compreender o processo de aprendizagem criativa frente ao ensino de Geografia, pretende-se selecionar leituras capazes de nos auxiliar na análise dos dados obtidos durante a pesquisa.

Deste modo, leituras como as de Alencar (2010), Resnick (2020) e Beineke (2016), que trabalham o processo de inclusão proposta na pesquisa, colaboram para o processo de um ensino criativo, múltiplo e cheio de significados. Para didática, trazemos Libâneo (2002), que insta o educador a assumir seu papel na educação, sendo capaz de sanar os problemas



oriundos do entorno escolar, e Marinho (2015) e Moreira (2020), que trazem abordagens geográficas importantes para a discussão do artigo.

Como público alvo para a realização deste artigo, tivemos a oportunidade de aproveitar um momento de interação remota, onde graduandos e pós-graduandos em Geografia tiveram a oportunidade de responder a um questionário online que foi enviado aos virtualmente presentes. A palestra em questão foi um evento promovido exclusivamente pela Universidade Federal do Piauí (UFPI) e contou com a participação de uma grade curricular de movimentos estudantis, dentre eles, a palestra realizada pelas autoras.

Deste modo, após a exposição da palestra, solicitamos aos presentes que respondessem um pequeno questionário sobre a oficina e como ela pôde contribuir para sua formação e sua atuação profissional num contexto geral pós-inserção no mundo da aprendizagem criativa e como ela poderia ser bem trabalhada no ensino de Geografia, pois tivemos como foco principal estudantes da ciência geográfica, e em especial os que se interessassem pela linha de pesquisa em Ensino.

Deste modo, após a análise dos dados e discussões acerca do tema proposto pelo artigo, entendemos, como professoras, o quão carente de criatividade é o ensino básico de Geografia, e como a sua inserção sistemática seria capaz de ampliar horizontes, garantindo que os estudantes adquiram conhecimentos sólidos sobre a disciplina. Além disso, percebeu-se um grande entusiasmo em relação à temática e em como é possível usar a criatividade dentro da sala de aula, pois, durante a exposição da palestra, foram apresentadas inúmeras oportunidades de interação criativa para fixação do conteúdo a ser trabalhado.

## **METODOLOGIA**

O presente artigo tem uma abordagem qualitativa, que, segundo Barreto (2020), descreve um pouco sobre as soluções das normalidades sociais, econômicas e educacionais. Sobre a presente pesquisa, ressaltamos que o processo de ensino tem apontado caminhos tradicionais em relação à transposição didática, e que esta vem sendo apontada como um dos “problemas” identificados em trabalhos de conclusão de cursos de diversas bancas em que as pesquisadoras têm participado; entendemos assim que abordar tal tema, vinculado a um curso onde resultado e discussões apontaram o mesmo caminho, é de grande relevância para a comunidade científica.

Além de tudo, entender o contexto do ensino de Geografia pós-pandemia e a inserção de um ensino online no âmbito social dos diversos discentes, pode ser considerado uma rota



de conscientização sobre outros caminhos a serem trabalhados, como a inserção de metodologias criativas, que façam com que o discente compreenda a funcionalidade da ciência geográfica no seu meio social.

Deste modo, vamos trabalhar com um estudo exploratório, de forma mais genérica, pois a pesquisa foi realizada como um levantamento de dados no final da oficina, e não houve a necessidade de que os pesquisados se identificassem pelo nome ou que o trabalho tivesse disponibilidade para a inserção de imagens, uma vez que os dados fornecidos independem destes detalhes.

Nesse sentido, Gil (2008, p. 27) nos informa que essas pesquisas têm por finalidade “desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias, tendo em vista a formulação de problemas mais precisos ou hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores” envolvendo “levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de caso”.

Assim sendo, em relação à compreensão da escrita acadêmica frente ao processo de brincar e criar, foram utilizados os seguintes critérios:

- **Ferramentas:** realizamos nossa pesquisa por meio do Formulário Google, plataforma utilizada para armazenar dados através de links enviados ao público investigado;
- **Nível de conhecimento:** as partes organizacionais dos documentos baixados ficaram em pastas específicas no computador, onde foi possível separar por tópicos que abordem assuntos parecidos ou que se cruzam entre si;
- **Leituras:** o processo de leitura para o projeto se deu a partir das necessidades que os objetivos específicos fossem trazendo para a escrita, uma vez que, ao adentrar em novos artigos e ter acesso a um leque de conhecimentos, novos caminhos metodológicos foram surgindo e a demanda de um trabalho com qualidade foi sendo realizado;
- **Escrita:** após a oficina, reuniões e encontros virtuais foram realizados para que o processo de escrita tivesse uma linha tênue entre o que foi realizado na oficina ministrada com o tema sugerido para a realização desta pesquisa.



Vale a ressalva de que o presente trabalho não foi submetido ao comitê de ética, pois não se tratou de uma pesquisa direta, tendo em vista que os dados fornecidos por eles foram realizados de maneira informal e de livre espontânea vontade ao término do curso realizado.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

Para o presente artigo, usamos de início a possibilidade de se trabalhar um tema atual, e que nos fizessem refletir também sobre o processo de ensino aprendizagem e a relação com o ensino remoto emergencial, por vezes nos fazendo lembrar que o próprio projeto no qual estávamos participando era 100% online, já trazendo resquícios do ensino emergencial.

Ao focarmos nisso, abrimos a possibilidade de trazer Resnick (2020) para a discussão sobre a Aprendizagem Criativa, pois, ao que consta, ele foi o precursor de diversos métodos capazes de ensinar brincando e de escrever o livro que foi o centro da palestra, que é o “Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos”, escrito por ele e traduzido para diversas partes do mundo, incluindo o Brasil.

Para a educação, trouxemos Libâneo (2002), que trata da didática e aborda temas como velhos e novos conceitos e metodologias. O autor enfatiza o papel do professor no conjunto educacional, onde, além de ser o protagonista ao levar à aprendizagem ao discente, ele também precisa fazer com que entendam e assimilem os conteúdos de uma forma que o façam enxergar as necessidades da educação e seu poder de transformação social.

A partir disso, trouxemos Alencar (2010), Beineke (2014), Barreto (2020) e Accordi (2022), que trazem em seus artigos propostas de uma aprendizagem criativa e que possam auxiliar os discentes a uma abordagem pedagógica de uma aprendizagem criativa, além de trazer uma reflexão sobre a criatividade na Educação e reflexos da Covid-19 na Educação.

Para trabalhar práticas inovadoras de ensino, trouxemos discussões como as de Marinho (2015), que trabalha isso no ensino de Geografia, e Moreira (2020), que traz a complexidade do processo de ensino remoto para o ensino de redes no contexto pandêmico, por entender que Aprendizagem Criativa + Ensino Remoto Emergencial + Ensino de Geografia podem ser trabalhadas de forma unificada, a fim de corroborar para a compreensão geográfica.



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta do evento referido no presente artigo, idealizada pela Universidade Federal do Piauí, campus Teresina, curso de Geografia, era o de incluir novas perspectivas na forma como os participantes abordavam o tema central na interação realizada no início da oficina; nesse sentido, pôde-se observar que, após a conclusão do curso, a visão ampliou-se ao ponto de termos uma unanimidade positiva quando tratamos no questionário sobre a importância da oficina em sua formação acadêmica.

Deste modo, a pesquisa aconteceu com discentes do curso de Geografia e contou com graduandos e pós-graduandos dos estados do Piauí, Maranhão e Rio de Janeiro. No quesito sobre as linhas de pesquisa, constatou-se um percentual de 75% dos participantes da linha de Ensino, com 16,7% da linha de Cartografia e Dinâmicas Socioespaciais, e 8,3%, de Agrária.

Vale a ressalva de que uma palestrante encontrava-se no Piauí, na capital Teresina; e a outra reside em Goiânia, capital de Goiás. Essas são as possibilidades que o Ensino Remoto Emergencial nos trouxe, a conexão e a interação social unindo propostas de ensino em Geografia.

Sobre isso, Moreira (2020, p. 362) destaca que essas necessidades podem definir políticas que sejam capazes de habilitar à docência em uma formação e capacitação para um ensino de qualidade, levando em consideração o desenvolvimento de projetos que possibilitem a educação digital, permitindo realizar, deste modo, uma transição do ensino tradicional de aprendizagem para um ensino remoto emergencial/ensino híbrido e uma educação digital em rede de qualidade.

Ao abordar a Aprendizagem Criativa, os participantes relataram que esse “estímulo para inovar práticas pedagógicas” é uma fuga ao “tradicional”, buscando novas alternativas, pois “atividades que buscam desenvolver dinâmicas criativas onde o aluno possa usar sua imaginação em sala de aula” é uma indução a se “pensar em uma ciência em sua totalidade, e não apenas buscando resultados rápidos”.

Neste ponto, Libâneo (2002, p. 06) enfatiza que, num contexto em comum, o professor tem como papel, no conjunto educacional, “planejar, selecionar e organizar os conteúdos” além de incentivar os alunos dentro de classe a criar condições de estudos e programar suas interações a partir do que foi dirigido em sala de aula, pois o professor, ao transpor uma atividade de aprendizagem ao colegiado, faz com que estes consigam ser “sujeitos ativos na própria aprendizagem”, pois “não há ensino verdadeiro se os alunos não desenvolvem suas capacidades e habilidades mentais, se não assimilam pessoal e ativamente os conhecimentos



ou se não dão conta de aplicá-los, seja nos exercícios e verificações feitos em classe, seja na prática da vida”.

Nesta perspectiva, Resnick (2020, p. 04) ressalta que as pessoas (e aqui citamos os discentes como referência principal neste cenário), uma vez possuindo a capacidade de pensar e agir de maneira criativa adquire um inigualável aliado no processo de ensino-aprendizagem, sendo que este pensamento criativo “também é exigido fora do local de trabalho”, pois “o ritmo de mudança continua acelerando em todos os tipos e atividades, em todos os aspectos de nossa vida” e a educação precisa acompanhá-la.

Podemos destacar que práticas de ensino de forma inovadora que possam ser criadas ou modificadas a partir de outras mais antigas, têm como finalidade a “expansão do pensamento e da expressão criativos dos estudantes com o auxílio das tecnologias digitais de informação e comunicação” (ACCORDI *et. al.*, 2022, p. 01), conhecidos pela sigla TDIC.

Importante salientar que, para Resnick (2020, p. 55), essas novas tecnologias “promovem o pensamento criativo, enquanto outros o restringem, e o mesmo se aplica às tecnologias antigas”, pois, para ele, “em vez de tentar escolher entre muita tecnologia, pouca tecnologia e nenhuma tecnologia, pais e professores deveriam procurar atividades que envolvam as crianças no pensamento e expressão criativos” e, neste viés, ensinar de uma forma produtiva envolve os desafios de ensinar os alunos a saberem filtrar os assuntos que estão sendo consumidos pelas redes e sites sociais.

Aqui destacamos a resposta dos alunos quando foi discutida a importância do uso da Aprendizagem Criativa nas aulas de Geografia, tendo o “sim” como unanimidade, alguns complementaram relatando que isso “torna os conteúdos mais interessantes e inova, saindo da velha Geografia”, além de que é “ideal nas series iniciais”, pois “o processo de aprendizagem necessita dessa ‘evolução’ para que se consiga englobar o maior número de alunos possíveis” e o pesquisado ainda lembra que “com essa nova era da informação, ela [a Criatividade] vem se tornando cada vez mais indispensável”.

A Geografia, neste ponto, pode ser uma grande aliada ao aprender brincando, pois, de acordo com Fortuna (2000, p. 153) “enquanto a aprendizagem é apropriação e internalização de signos e instrumentos num contexto de interação, o brincar é apropriação ativa da realidade por meio da representação”. Em si, a “brincadeira é, por conseguinte, uma atividade análoga à aprendizagem”.

O Feedback que os estudantes nos deram no questionário foi de grande valia para podermos discutir o tema neste artigo, pois a busca por inovações se estende para além da sala de aula, com tantos desafios educacionais e sociais que nossa sociedade enfrenta todos os dias



no âmbito de um mundo globalizado, que faz com que a sala de aula se torne muitas vezes vulnerável e desinteressante para os estudantes, uma vez que “o mundo” passa a oferecer infinitas possibilidades de ver e entender os fenômenos por contextos diferentes.

Assim, a Geografia, para ser trabalhada de forma relevante e consciente, num contexto como o da implementação do Ensino Remoto Emergencial, “deve fazer do professor e do aluno sujeitos ativos que exerçam um papel crítico percebendo as mudanças constantes que ocorrem permanentemente e as possíveis ainda de acontecer no mundo atual” (MARINHO, 2015, p. 1086).

Como ponto de maior relevância em todo o curso, o público destacou tanto a “troca de experiência entre participantes e ministradores” como a imersão em uma “criação de uma proposta para uma aula criativa”. Tais pontos são importantes, pois, como nos afirma Beineke, (2011) para as crianças, bem como os indivíduos, a aprendizagem ocorre na interação e nos processos sociais criados nos grupos de socialização; nesse sentido, percebe-se que, quanto maior a autonomia, mais se tem controle da sua própria aprendizagem.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em todo o trabalho passamos a destacar e falar um pouco sobre o processo de uma aprendizagem para além da sala de aula com a intenção de se interagir e se aperfeiçoar brincando. Na oficina ministrada, após as aulas práticas, o que se observou foram estudantes com uma perspectiva maior em relação à sala de aula e, o mais importante, entusiasmados para estarem de fato em uma.

A Aprendizagem Criativa no Ensino de Geografia pode desencadear infinitas formas de se aprender brincando, uma vez que a arte é uma das formas mais genuínas da expressão humana; na aprendizagem em sala de aula, esses fatores não deveriam ser tão distantes, pois é onde a criança ou o adolescente passa metade de seu dia, dedicando-se a disciplinas que formarão conhecimentos de um mundo totalmente novo e globalizado.

Assim, tivemos o acesso a uma aprendizagem diferenciada nos últimos três anos e isso nos levou a conceitos e ferramentas novas que foram capazes de sanar os problemas que a pandemia poderia causar no âmbito educacional; para, além disso, o uso dessas ferramentas conta com metodologias inovadoras, a partir do momento que uniu a aprendizagem com novos meios de transposição didática.

No entanto, quando tratamos da Geografia e do Ensino no contexto pandêmico, nos deparamos com processos que fazem parte, atualmente, da vida de todos os estudantes; com o



mini curso, o fato de trazermos uma Geografia capaz de se expandir e se aperfeiçoar, além de criar meios e ferramentas capaz de fazer com que o aluno entenda o que está sendo transferido, ainda auxiliou no processo de uma interação nova, que teve a capacidade de criar um ambiente totalmente novo, mas que também foi palco de uma transposição diversificada desafiando ambientes, professores e todo o corpo docente.

Portanto, a guisa de conclusão, inferimos que, após o curso, os estudantes se mostraram bem interessados pela sala de aula criativa, capaz de fazer com que o discente compreenda o mundo e a Geografia de uma forma racional, crítica e pontual, que é o desejo de todos os professores quando chegam aos locais onde lecionam.

No Ensino de Geografia enfatizamos que a prática de uma Aprendizagem Criativa bem elaborada, aplicada e desenvolvida, pode elevar os conhecimentos dos alunos e perpetuar uma educação baseada nos atos de ensinar brincando, pois é tempo de transpor o conhecimento para além dos muros da escola.

## REFERÊNCIAS

ACCORDI, Andreia Maria Ambrósio de Souza. *et al.* **A abordagem pedagógica da aprendizagem criativa: relato de experiências conduzidas de uma oficina.** # Tear: Revista de Educação, Ciência e Tecnologia, v. 11, n. 1, 2022.

ALENCAR, Eunice Maria Lima Soriano de; FLEITH, Denise de Souza. **Criatividade na educação superior: fatores inibidores.** Avaliação: Revista da Avaliação da Educação Superior (Campinas), v. 15, p. 201-206, 2010.

BARRETO, Andreia Cristina Freitas; ROCHA, Daniele Santos. **Covid-19 e educação: resistências, desafios e (im) possibilidades.** Revista Encantar-Educação, Cultura e Sociedade, v. 2, p. 01-11, 2020.

BEINEKE, Viviane. **Aprendizagem criativa na escola: um olhar para a perspectiva das crianças sobre suas práticas musicais.** Revista da ABEM, v. 19, n. 26, 2014.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antônio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? *In:* XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais.** Porto Alegre: Mediação, (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164, 2000.

LIBÂNEO, José Carlos. **DIDÁTICA: Velhos e novos temas.** Goiânia/GO: Edição do Autor, p. 134, 2002.



MARINHO, Paulo; SILVA, Nádia de Sousa Silva; OLIVEIRA, Crislane da Silva; SANTOS, Mateus Costa; OLIVEIRA, Sandra Mara Vieira. **Ensino de Geografia e práticas pedagógicas inovadoras**. XI COLÓQUIO DO MUSEU PEDAGÓGICO, [s. l.], p. 1079-1087, 2015.

MOREIRA, José António Marques; HENRIQUES, Susana; BARROS, Daniela. **Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia**. Dialogia, São Paulo, n. 34, p. 351-364, jan./abr. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5585/Dialogia.N34.17123>.

RESNICK, Mitchel. **Jardim de Infância para a Vida Toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos**. Porto Alegre: Penso, 2020.