

ENCANTANDO O ALUNO: APRENDIZAGEM CRIATIVA EM DOCUMENTO OFICIAL DA REDE MUNICIPAL DO RECIFE ¹

Bruno Fernando da Silva Oliveira²

RESUMO: Este trabalho se baseia nas ideias da Aprendizagem Criativa (Resnick,2020), metodologia interativa que se afasta da visão tradicional de ensino e busca encantar o aluno em sala de aula, tendo como resultado o engajamento nas atividades escolares. O objetivo deste estudo foi a análise do documento Política de Ensino da Rede Municipal do Recife - Ensino Fundamental (1º ao 9º Anos), de 2021, de modo a identificar possíveis orientações e/ou incentivos a um ensino que dialogue com a Aprendizagem Criativa e favoreça o encantamento do aluno em todas as áreas, de um modo mais geral, e, de modo mais específico, nas disciplina de Língua Portuguesa. Metodologicamente este trabalho é qualitativo e usa pressupostos básicos de Análise do Conteúdo, a saber, pesquisa por palavras-chaves, classificação de categorias e construção de significados. Os resultados apontam para a existência de três categorias que indicam a existência de proposições relacionadas à Aprendizagem Criativa e ao Encantamento do aluno ao longo de todo o documento. No entanto, na seção específica de Língua Portuguesa, quase não há referências a essa perspectiva.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem Criativa; Engajamento em sala de aula; Encantamento do aluno.

RESUMEN/ABSTRACT:

Este trabajo se basa en las ideas del Aprendizaje Creativo (Resnick,2020), una metodología interactiva que se aleja de la visión tradicional de la enseñanza y busca deleitar a los alumnos en el aula, lo que resulta en el compromiso con las actividades escolares. El objetivo de este estudio fue analizar el documento Política de Ensino da Rede Municipal do Recife - Ensino Fundamental (1º ao 9º Anos), 2021, ás general, y, más específicamente, en la asignatura de Lengua Portuguesa. Metodológicamente, este trabajo es cualitativo y utiliza los presupuestos básicos del Análisis de Contenido, a saber, la búsqueda de palabras clave, la categorización y la construcción de significados. Los resultados apuntan a la existencia de tres grandes categorías que indican la existencia de proposiciones relacionadas con el Aprendizaje Creativo y el Encantamiento del Alumno a lo largo de todo el documento. Sin embargo, en la sección específica sobre la Lengua Portuguesa, casi no hay referencias a esta perspectiva.

PALABRAS CLAVE/KEYWORDS: Aprendizaje creativo; Compromiso en el aula; Encantamiento del Alumno.

¹ Trabalho apresentado na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso — TCC, ministrada pelo Prof. Dr. Ewerton Ávila dos Anjos Luna, como requisito parcial para a conclusão do curso de Licenciatura em Letras Português-Espanhol da Universidade Federal Rural de Pernambuco — UFRPE, sob orientação do Prof^a Dra Hérica Karina Cavalcanti de Lima. E-mail: herica.lima@ufrpe.br

² Graduando(a) em Licenciatura em Letras Português-Espanhol pela UFRPE/SEDE. E-mail: bruno.fernando@ufrpe.br

Considerações iniciais

Na atualidade, certamente todo(a) professor(a) tem se perguntado sobre como atrair a atenção dos estudantes para suas aulas, de modo que consigam construir aprendizagens significativas e duradouras. Mas, cada vez mais, nos vemos diante do desafio que é encantar os alunos. Quando voltamos essa reflexão para as aulas de Português, o desafio parece ainda maior. Como podemos, então, construir aulas engajadoras e atrativas para nossos(as) alunos(as)?

Segundo Lück (2014,p.46), “a aprendizagem significativa é um processo que envolve o aluno por inteiro para estimular a motivação mediante atividades pedagógicas”. Nesses termos, vemos a necessidade do estímulo ao engajamento do aluno em sala de aula como indispensável para o processo ensino-aprendizagem. Para isso, o referido autor ainda afirma que é do professor a responsabilidade direta pelos resultados de seus alunos. Assim, caberia a ele estimular os alunos por meio de uma boa aula. O professor deve, como propõe Bordenave (2008), planejar, controlar a aprendizagem do aluno.

Esse objetivo, porém, não é fácil de ser alcançado na modernidade, conforme destacou Zygmunt Bauman, sociólogo polonês falecido em 2017, em entrevista à Revista Isto É, em 2010, ao explicar o tempo em que vivemos: “os tempos são ‘líquidos’ porque tudo muda tão rápido. Nada é feito para durar”. Essa “velocidade” que se vive hoje exige do professor em sala de aula, além do planejamento, criatividade e disposição para conseguir engajamento por parte dos alunos. É difícil competir pela atenção deles quando existe um universo de estímulos externos, na maioria digitais, que comprometem a sua concentração. Vídeos curtos, com conteúdos rápidos são a “moda” dessas plataformas, para os quais são suficientes apenas segundos de atenção. Logo, um vídeo é substituído por outro, e depois por outro, num processo quase interminável, reduzindo assim o pensamento crítico e a imaginação dos usuários. Horas expostas a esse padrão de visualização podem gerar no cérebro uma indisposição de concentração, sendo observável no rendimento em sala de aula (entenda-se como rendimento, atenção, interesse e concentração).

Mas acredita-se que a “responsabilidade” pelo desinteresse pelas aulas não é exclusiva do aluno que inevitavelmente vive nessa modernidade líquida. Juan Días Bordenave, no livro Estratégias de Ensino-aprendizagem, comenta que é preciso pensar a esse respeito:

O professor não pode obrigar o aluno a aprender; se o aluno não aprender, todo o esforço feito para ensiná-lo estará perdido; de tudo quanto se ensina, apenas uma parte é efetivamente aprendida. A culpa é do professor? do Aluno? Está no próprio ensino. (Bordenave, 2009, p. 39-40)

Assim, o professor precisa facilitar esse processo, na sala de aula, por meio de ações, metodologias e estratégias que levem ao encantamento do aluno, conquistando sua atenção. É por essa razão que esta temática tem sido alvo de reflexão por parte de docentes que verdadeiramente querem ser bem-sucedidos em sua profissão.

Levando em conta tais questões e refletindo sobre a realidade local, o presente trabalho visa, de um modo geral, a partir de uma pesquisa documental de cunho qualitativo, analisar as contribuições do documento oficial rede de ensino do Recife, chamado Política de Ensino da Rede Municipal do Recife - Ensino Fundamental (1º ao 9º Ano), doravante PEMR, publicado em 2021, no que se refere ao desenvolvimento de aulas atrativas para os alunos, principalmente para turmas de Língua Portuguesa do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental. De modo mais específico, observaremos se houve a preocupação, nesse documento, para aquilo que Mitchel Resnick (2020) chama de Aprendizagem Criativa: um modelo de ensino em espiral que se baseia no processo criativo que se inicia com a imaginação, o brincar, o compartilhar e o refletir, retornando à imaginação. Assim, observaremos se, no documento, há informações que dialogam com tais conceitos. Para tanto, utilizamos a metodologia da Análise de Conteúdo, definindo o estudo em três partes: pesquisa no documento por palavras-chave, classificação de categorias e construção de significados.

Este estudo está, então, organizado da seguinte forma: após esta introdução, traremos os autores e os estudos que fundamentam nossa base teórica; na sequência, explicaremos a metodologia do trabalho; posteriormente, analisaremos e discutiremos os resultados e, por fim, apresentaremos nossas considerações finais, seguidas das referências.

Acreditamos que estudos como esse possam colaborar com a prática de professores de Português no que se refere à realização de aulas mais atrativas e ao engajamento dos estudantes.

1. Reflexões sobre Aprendizagem Criativa e encantamento do aluno

Os conceitos principais que utilizaremos neste artigo estão baseados na definição de Aprendizagem Criativa (Resnick, 2020), que é fruto de um aprendizado que se dá de forma diferente do tradicional, ou seja, do ensino pautado exclusivamente em aulas expositivas, que seguem geralmente a seguinte sequência: 1 – o professor explica oralmente o conteúdo, com o auxílio do quadro branco ou de algum recurso tecnológico, como datashow; 2 – o professor realiza um exercício como exemplo da aplicação do conteúdo exposto; e finalmente 3 – o professor apresenta (seja copiando no quadro ou apresentando ficha antecipadamente impressa) exercícios para que os alunos respondam.

Bordenave (2008), quando ponderando sobre como incentivar a participação ativa dos alunos em sala de aula, assegura que muitos professores estão preocupados em apenas “passar a matéria” e não se comunicar de forma que possa

despertar a atenção do aluno. Para o autor, essa postura não dará certo pois o aluno tem a tendência de não prestar atenção ao que o professor está dizendo.

Nesse sentido, quando usamos a expressão “encantar o aluno” estamos nos referindo a situações em que o professor, utilizando-se de diferentes metodologias, consegue mobilizar o aluno, estimular sua atenção e o motivar para a aula.

O dicionário on-line Michaelis, define a palavra engajar, termo presente no título desse trabalho, como abraçar um ideal filosófico, social, político etc.; alinhar-se a determinada ordem de ideias ou ação coletiva; pôr-se a serviço de uma causa; empenhar-se, esforçar-se; tomar parte em.

Neste estudo, a ideia de engajamento parte da reflexão sobre a construção de aulas que consigam despertar no aluno o abraçar da proposta do professor em sala de aula, ou seja, de quando o aluno participa ativamente da proposta pedagógica aplicada pelo professor; quando os alunos se disponibilizam no desejo de saber para a decisão de aprender.

Phillippe Perrenoud (2000) comenta que há uma diferença entre o desejo de saber para a decisão de aprender :

Aprender exige tempo, esforço, emoções dolorosas: angústias do fracasso, frustração por não conseguir aprender, sentimento de chegar aos limites, medo do julgamento de terceiros (Perrenoud, 2000 p. 70)

Assim, nessas palavras vemos que pode haver um conflito interno no aluno que geralmente faz com que ele escolha, mesmo que inconscientemente, evitar a possibilidade de frustração de não conseguir aprender. Se perguntarmos a todos os estudantes se eles querem aprender, todos afirmarão que sim. O autor afirma que “a grande maioria das pessoas interessa-se, em alguns momentos, pelo jogo da aprendizagem [o desejo de saber] se lhes oferecem situações abertas, estimulantes, interessantes”(p.70). E os motivos para aprender são múltiplos: “Saber para compreender, para agir de modo eficaz, para passar em um exame, para ser amado ou admirado” (Perrenoud, 2000, p.70).

Mas a decisão de fato, juntamente com as atitudes necessárias para isso, dependem de outras coisas além do desejo. A diferença entre o desejo e a decisão de aprender é um caminho a ser trilhado. Claro que isso é apenas uma faceta que poderia explicar o não engajamento do aluno em sala de aula, mas não seria a única. Assim, “Educar é, portanto, estimular a decisão de aprender” (Perrenoud, 2000, p. 71).

Para realização desta pesquisa, utilizamos como base teórica o conceito de Aprendizagem Criativa, de Mitchel Resnick, pesquisador do Massachusetts Institute

of Technology – EUA (MIT) , que parte da metodologia de aprendizagem que Friedrich Froebel (1782 – 1852) propôs na Educação Infantil, no século XIX. Para Resnick (2017, em palestra promovida pelo TEDx), a proposição do chamado Jardim da infância, conceito desenvolvido pelo educador, foi a grande invenção dos últimos mil anos, pois, nesse período, houve a preocupação, inédita na época, de oferecer uma educação voltada para crianças menores de 6 anos. Dentre os principais conceitos de Froebel, Resnick usa a autoeducação livre, no qual a criança busca aprender aquilo que lhe interessa, pensa quando está agindo, aprender fazendo e aprender a aprender.

Assim, com essas ideias, Resnick desenvolve o conceito de aprendizagem criativa, uma proposta que abarca um método de aprendizagem que se baseia naquilo que ele denomina de 4 Ps, bem como no espiral da aprendizagem. Os 4 Ps (do inglês: Projects, Peers, Passion, and Play) referem-se à abordagem pedagógica que seja formada por projetos, paixão, pares e pensar brincando. O ensino parte de um projeto, um objetivo a ser alcançado. É importante que esse projeto faça parte do interesse, ou seja, paixão do aluno. Quanto mais interessado, mais atento e focado se torna o aluno. Outra coisa fundamental é a participação de outros alunos que possuem o interesse comum no projeto, formando pares e grupos. E finalmente deve haver uma movimentação e manipulação daquilo que se está produzindo, aquilo que Resnick denomina como pensar brincando. Brincar aí vai além do lúdico, mais uma verdadeira atitude de ausência de medo de tentar, de errar. Soares (2020) que assim resume essa proposta:

A Aprendizagem Criativa busca apoiar-se na ressignificação das estratégias da educação infantil em qualquer nível de ensino, propondo atividades lúdicas e trabalho por pares com objetivo de que os alunos aprendam de forma prazerosa e baseados nos seus interesses por meio de desafios de construção e raciocínio, utilizando materiais de diversas naturezas.”
(Soares, *et. al.*, 2020, p.2)

Dentro de cada passo há um espiral cíclico, em que se segue o pensamento das atividades que são feitas até nos dias de hoje na educação infantil: imaginar, criar, brincar, refletir, reiniciar o ciclo imaginando.

Resnick (2020) traz uma contribuição relevante ao construir esse conceito de Aprendizagem Criativa. Para ele, trata-se de uma aprendizagem que tem como fundamento aquilo que Froebel (2021) propôs, ou seja, um método no qual o aluno é protagonista, no qual há o brincar e o manusear como ações fundamentais ao desenvolvimento do aprender. Em seu interessante livro, Jardim da infância para toda vida (2020), Resnick provoca a reflexão sobre a possibilidade da continuação do método de ensino utilizado no jardim da infância (equivalente aqui no Brasil à Educação Infantil).

Estou certo de que a aprendizagem baseada no modelo do jardim de infância seja exatamente o que é preciso para ajudar pessoas de todas as idades a desenvolverem as capacidades criativas necessárias para prosperar na sociedade de hoje, que vive em constante mudança (Resnick, 2020, p.35)

O autor traz que o ensino de então, baseado apenas em transmissão de conhecimentos – professor fala, alunos apenas ouvem, não daria certo com os alunos da educação infantil. Ele percebeu que os alunos aprendiam melhor quando havia interação com o mundo ao seu redor (Resnick, 2020). Sem perceber, Froebel estava criando o modelo de ensino interativo “dando às crianças oportunidades de interagir com brinquedos, materiais de artesanato e outros objetos” (p.36). Resnick denuncia que há um afastamento das ideias de interação de Froebel da Educação Infantil tornando essa modalidade escolar mais semelhante às modalidades seguintes da Educação Básica. Para ele o que deveria acontecer era o inverso: uma educação mais próxima ao Jardim da Infância, em que há espaço para interação, experimentação (p.38). Em outras palavras: encantamento do aluno.

O mundo de hoje necessita de pessoas que estejam preparadas para soluções de problemas inéditos, e isso exige aprender a pensar e agir de maneira criativa conforme aponta Resnick (2021). O autor, que sistematiza essa aprendizagem a partir daquilo que ele chama de 4 Ps, como já dito: projetos, paixão, pares e pensar brincando, entende-se que: aprendemos melhor a partir de projetos que permitem o exercício, visando o refinamento do trabalho. Quando há uma atividade social com as pessoas compartilhando ideias, há um crescimento exponencial de possibilidades de soluções de problemas, uma verdadeira tempestade de ideias. Quando Resnick se refere à paixão, ele está querendo dizer que projetos feitos em comum interesse despertam a atenção e dedicação dos envolvidos. E finalmente, o pesquisador reconhece que aprender envolve experiências divertidas: “testar coisas novas, manipular diferentes materiais, testar livremente, assumir riscos, repetir algo várias vezes” (Resnick, 2021, p.9)

Para comprovar sua teoria, Resnick apresentou a experiência do projeto *Scratch*, que diz respeito a um site de programação onde há a possibilidade de recriação de projetos a partir de outros, promovendo o surgimento de uma verdadeira árvore de recriação em que existe troca de conhecimento, o despertar de interesse e o pensar brincando. Este último, Resnick enfatiza ser entendido por ele como algo além de se divertir,

é uma atitude e uma forma de se relacionar com o mundo. Associamos brincadeira com a possibilidade de assumir riscos, testar coisas novas e testar limites. Um processo de manipulação, experimentação e exploração e esses aspectos são fundamentais para o processo de aprendizagem (Resnick, 2021, p.9)

De posse desses conceitos e do que dizem os autores apontados, partiremos do pressuposto que a Aprendizagem Criativa é um caminho eficaz para que o professor possa encantar o aluno em sala de aula. A palavra-chave é a criatividade.

O professor Leandro Karnal, em seu livro “Conversas com um jovem professor” (2013), dedica um capítulo à criatividade. O autor define o termo como a capacidade de inventar, de não repetir, de surpreender e de ser original (Karnal, 2013 p. 38). O filósofo chama a atenção para o fato de que aulas tradicionais podem sim atingir seus objetivos, porém há pouca retenção duradoura, principalmente quando não há uma serventia cotidiana do conhecimento construído. O conhecimento então será apagado brevemente da memória. Por outro lado uma aula criativa prende a atenção e o conhecimento por mais tempo na memória uma vez que trabalha com outras emoções, sensações e experiências. Assim, vemos que “ a criatividade tem a função básica de facilitar a compreensão e a retenção.” (Karnal, 2013 p.40).

Karnal ainda destaca que há também uma confusão sobre como se desenvolve a criatividade. Muitos a imaginam como se ela fosse uma inspiração superior conquistada sem esforço e dedicação, mas isso não é criatividade (Karnal, 2013 p.44). Assim, para preparar uma aula que encante o aluno, é preciso que o docente tenha dedicação, trabalho e tempo. A escolha do tema e de links que podem ser encontrados na realidade em acontecimentos recentes, bem como a reflexão sobre como os textos são tratados tradicionalmente, perceber se a temática pode estimular outro campo, outro espaço, são as sugestões do autor o para o começo de uma aula criativa.

Como já apontado, um conceito importante neste trabalho é o de engajamento. Quando nos referimos a este termo, remetemos à participação ativa dos alunos em sala de aula. Bordenave (2008), quando tratando do tema, salienta que muitos professores, algumas vezes, por motivos diversos acabam não promovendo uma comunicação ativa com os alunos, o que dificulta sua atenção e interesse. Para o autor, essa comunicação ativa, bem como a atenção e o interesse dos alunos devem ser provocados pelo professor. Entre as consequências dessa não provocação está a tendência de o aluno não prestar atenção ao professor (p. 184), de ter “preguiça de pensar ” (p. 185) e a “ausência de desejo de aprender” (p.185).

Como forma de desenvolver nos estudantes o engajamento no processo de ensino-aprendizagem, Santos (1997) sugere o trabalho com o lúdico que, para ele facilita a aprendizagem. Mesmo vindo do latim “*ludus*” e significando “brincar” (p. 9), o lúdico não pode ser visto apenas mas como diversão mas como algo afetivo que envolve emoções e sentimentos.

O envolvimento em atividades como jogos e brincadeiras, onde existem regras e limites, junto com o prazer facilita a construção de novos conhecimentos, conforme apontam Brito e Moura (2023). Assim o engajamento em sala de aula está associado à presença da ludicidade, a qual pode se dar através de atividades sequenciais de ações motoras, jogos e exercícios, jogos de “faz de conta”, jogos

simbólicos e/ou jogos de situações cotidianas, jogo com regras etc (Brito;Moura, 2023).

Após apresentarmos os conceitos utilizados no nosso estudo seguiremos agora para a Metodologia, tendo em mente a importância da ludicidade e o encantamento do aluno como molas de estímulos para o processo de aprendizagem dos alunos em sala de aula. Assim, analisaremos a possível existência desses fundamentos em documento oficial de ensino da Prefeitura de Recife.

2. Metodologia

O presente trabalho tem seu foco de desenvolvimento na pesquisa documental qualitativa. Chizzotti (2008, p.18) afirma que “a pesquisa documental é parte integrante de qualquer pesquisa sistêmica”, por isso a sua utilização neste estudo. Outro método que será usado nesta pesquisa é a Análise de Conteúdo (Bardin, 2011), que, também para Chizzotti (2008, p. 98) “se aplica à análise de textos escritos ou de qualquer documentação (oral, visual, gestual) reduzida a um texto ou documento” . Em outras palavras, buscamos, com essas metodologias de pesquisa, entender de forma crítica o que está oculto nas comunicações para além do conteúdo que está explícito nos documentos.

Neste estudo, baseamo-nos em alguns conceitos que são centrais para o seu desenvolvimento, como já apontado no referencial teórico: a Aprendizagem Criativa é a ação pedagógica que busca a dinamização das práticas de sala de aula, fazendo com que o aluno construa o aprendizado a partir de pilares que o tiram da inércia, e o fazem protagonista (Resnick, 2020). Quando o aluno muda de status do desejo de saber para a decisão de aprender de fato (Perrenoud,2000), permitindo-se envolver com as propostas educativas, surge algo além da motivação, que nesta pesquisa denominamos de engajamento. A ludicidade, manifestada pela presença de brincadeiras e jogos, constrói um ambiente facilitador em sala de aula possibilitando o encantamento dos estudantes (Brito;Moura, 2023). E a criatividade, é a força que potencializa todo o ser humano e sua ativação vem pela educação quando essa faz uso da experimentação, ludicidade e investigação. (Waltrick, 2022).

Partindo desses conceitos-chaves, analisaremos um importante documento que rege/orienta a educação no município de Recife-PE: Política de Ensino da Rede Municipal de Recife – Ensino Fundamental 1º ao 9º anos (Recife, 2021).

Partindo do pressuposto de que os fundamentos da Aprendizagem Criativa representam importantes estratégias para uma aula encantadora, na qual o aluno está engajado no processo de ensino-aprendizagem, analisaremos se nesse documento há orientações, sugestões ou até mesmo incentivos para que o professor de Língua Portuguesa possa criar aulas na perspectiva da Aprendizagem Criativa defendida no nosso estudo.

A análise será baseada na busca em todo o documento, por palavras-chave que dialogam com a temática e os conceitos aqui apresentados. Após a identificação de tais palavras, verificaremos o contexto de sua citação e as inferências

identificadas pela utilização de tais termos. Analisaremos, ainda, se no referido documento há referências para que o professor possa criar aulas na perspectiva da Aprendizagem Criativa.

3. Aprendizagem Criativa e encantamento do aluno na Política de Ensino da Rede Municipal do Recife

Tendo em vista a existência de um documento oficial que norteia o planejamento do Ensino Fundamental no município de Recife, chamado de Política de Ensino da Rede Municipal do Recife, decidimos usá-lo como fonte de análise, uma vez que este documento é recomentado para uso e consulta por parte dos professores da rede, para que produzam suas aulas e pensem suas metodologias de ensino. Nossa pretensão é perceber, com o auxílio da Análise de Conteúdo, se há orientações, sugestões ou incentivos para o desenvolvimento da Aprendizagem Criativa em sala de aula, objetivando a possibilidade de encantar o aluno.

Os dados foram coletados do documento Política de Ensino da Rede Municipal de Recife – Ensino Fundamental 1º ao 9º ano (Recife, 2021). Trata-se do volume 3, de uma coleção de 6 livros, publicados pela Secretaria de Educação da cidade do Recife, que aborda, em cada livro os seguintes temas: fundamentos teórico-metodológicos, educação infantil, ensino fundamental, educação de jovens e adultos, educação inclusiva e tecnologias na educação.

O documento em questão, mais uma vez, reforçamos, foi escolhido porque volta aos educadores do Ensino Fundamental e, obviamente à disciplina de Língua Portuguesa, foco deste trabalho. Estruturalmente, essa obra possui uma divisão em quatro partes: há um contexto histórico da construção da política de ensino de Recife (nos períodos 2014/2015), a revisão dessa política (2018/2020), seguida as relações entre o plano de ensino e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), finalmente, encontram-se os componentes curriculares.

O principal objetivo desse documento é a “adequação à homologação da BNCC” (Recife, 2021, p. 17), documento que pode ser entendido como:

um documento que define as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras de toda a Educação Básica, da Educação Infantil até o Ensino Médio. Ela tem como objetivo garantir o direito à aprendizagem e o desenvolvimento pleno de todos os estudantes. Por isso, é um documento importante para promover a igualdade no sistema educacional, colaborando para a formação integral e para a construção de uma sociedade mais justa, democrática e inclusiva (O QUE É BNCC? Instituto Ayrton Senna. Rio de Janeiro, 07 de dez. de 2022 Disponível em < <https://11ng.com/1UmuY> >)

Percebemos por essa definição, o valor e a importância desse documento e da necessidade de haver um diálogo entre o documento local com o documento nacional, que é a BNCC. Além disso, o PEMR se propõe a criar um currículo que seja uma ferramenta que modifique a realidade (Recife, 2021, p.19) e, finalmente, um documento que consolide as concepções que norteiam as ações educativas da rede municipal de ensino (idem, p. 20).

Utilizando premissas da Análise de Conteúdo, seguimos alguns passos para analisar este documento. Primeiramente, fizemos uma codificação, identificando temas e padrões que aproximem do conceito de Aprendizagem Criativa ou do espiral educativo, proposto por Resnick (2020). Em seguida, desenvolvemos categorias principais e subcategorias. A frequência desses códigos também foi considerada. Criamos, assim, representações visuais que nos auxiliaram na compreensão desse documento, contando também com citações de trechos do mesmo. Ainda tentamos fazer uma triangulação entre essas representações, os trechos e o que dizem os autores e pesquisadores, promovendo diálogos possíveis e conectando as análises encontradas às discussões teóricas realizadas.

Na etapa de codificação, elegemos e buscamos algumas palavras-chave no seu conteúdo do documento. Essas palavras representavam as ideias principais da Aprendizagem Criativa e os termos principais apresentados neste artigo.

Inicialmente, verificamos a quantidade desses termos e, em seguida, o contexto de sua citação, para, finalmente, refletir sobre a possível aplicação ao ensino de Língua Portuguesa e a sua relação com o encantamento do aluno em sala de aula (aqui usado como sinônimo da Aprendizagem Criativa). De posse desses dados, desenvolvemos o quadro a seguir:

Quadro 1 – Palavras-chave relacionadas à Aprendizagem Criativa

Palavras chaves	Quant. citação	Contexto (s) de citação(ões)	Relacionamento com o Encantamento do aluno	Exemplo(s) de trechos em que ocorrem citação(ões) direta(s) desses termos
Brincar	6	Conteúdo/ saberes de Ed.Física; Conteúdo/ saberes História	sim	“Fundamentos gestuais e de organização: técnicas/formas de jogar/brincar, táticas/ estratégias de jogo/brincadeira” (p.138)
				“Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas,

Criatividade	7	<p>Competência Geral da Ed. Básica (BNCC); Eixo tecnológico do plano de Ensino de Recife;</p> <p>Objetivo de aprendizagem Língua portuguesa (produção de textos escritos)</p>	sim	<p>elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas”(p.25);</p> <p>“A Tecnologia consiste em mais um eixo da Política de Ensino e apresenta o Programa Municipal de Tecnologia na Educação (PMTE), apontando o uso da tecnologia a serviço da socialização do conhecimento, e o do exercício da criatividade, e a importância de educar os(as) estudantes, enquanto pessoas que precisam se posicionar, diante das diferenças; compreendê-las, como resultado das singularidades dos grupos” (p. 26);</p> <p>“Busca-se, com isso, o desenvolvimento do senso crítico, a criatividade, o trabalho colaborativo, e a autoria dos (as) estudantes. Todos esses princípios e ações assinaladas encontram paralelo com a primeira e a quinta competência da BNCC que ao se referir à compreensão e usos das tecnologias digitais de informação e comunicação, defende que seja baseada em uma vivência significativa e ética nas diversas práticas sociais” (p.26);</p> <p>“Dessa forma, pode-se identificar a relação com a segunda Competência que apresenta, como proposição, exercitar a curiosidade intelectual, e</p>
--------------	---	--	-----	--

				<p>recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para a compreensão das causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas, e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.” (p. 27, 28);</p> <p>“Desenvolver a capacidade imaginativa, a criatividade, a fantasia.” (p.286)</p>
Curiosidade	10	<p>Competência Geral da Ed. Básica (BNCC); Ambiente escolar; Ensino ciência da natureza; Ensino e direito de aprendizagem de Geografia</p>	sim	<p>“Dessa forma, o ambiente educacional pode proporcionar experiências que o estimulem à curiosidade e à autonomia nas diversas situações desafiadoras da vida.”(p.27);</p> <p>“Dessa forma, pode-se identificar a relação com a segunda Competência que apresenta, como proposição, exercitar a curiosidade intelectual, e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para a compreensão das causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas, e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. “(p. 27, 28) ;</p> <p>“O(a) professor(a) de Ciências deve estimular a curiosidade dos(as) estudantes, com atividades, adequadas</p>

				à sua maturidade cognitiva, favorecendo a autonomia, a responsabilidade, o diálogo crítico, quando os(as) estudantes podem expressar-se livremente, argumentando de forma respeitosa, confrontando explicações, e examinando pontos de vista contraditórios, e o trabalho cooperativo, que favorecerão o desenvolvimento intelectual e ético, e a apropriação dos conceitos e da linguagem científica” (p.104);
Encantar	1	Ensino de História	sim	“Da mesma forma, essa perspectiva sugere que ensinar História, antes de tudo, pode encantar os(as) estudantes com narrativas sobre tempos e espaços, próximos ou distantes, que digam das experiências humanas, vivenciadas nos percursos de sociedades diversas” (p.212);
Encorajar	0	-	-	-
Engajar	0	-	-	-
Estimular	4	Ensino de Ciências da Natureza; Ensino de História; Currículo de geografia	sim	“Pensa-se que o papel de todos se encontra, justamente, na ação de lançar Questionamentos sobre as diferentes narrativas, acerca do passado, problematizá-las, estimular os(as) estudantes, para que lancem um olhar crítico, que compreendam informações consistentes, pautadas, sobretudo, na investigação. Desse modo, propõe-se que os(as) estudantes sejam sujeitos, críticos das narrativas e de versões apresentadas, tanto na sala de aula, quanto nos diferentes espaços, em que os saberes são construído” (p.212);

				<p>“Estimular leitura e interpretação de imagens, gráficos, e mapas sobre o espaço brasileiro.” (p.205);</p> <p>“Estimular leitura e interpretação de imagens, gráficos e mapas sobre o espaço brasileiro.” (p.206)</p>
Imaginar	0	-	-	-
Lúdico	22	Objetivo e direito de aprendizagem Inglês; Eixo curricular e objetivo de ensino de arte; Eixo curricular e o objetivo ensino de Ed. Física	sim	Se referindo aos eixos de ensino de Ed. Física: “a) jogos e brincadeiras: elementos lúdicos e simbólicos: nesses estão contidos jogos e brincadeiras populares, configurados em contextos da comunidade, da região, do Brasil e do Mundo, e também aqueles que estão presentes em matrizes indígenas e/ou africanas.” (p. 137)
Paixão	0	-	-	-

Fonte: PEMR (2021)

As palavras eleitas se relacionam com os principais conceitos que ancorados nesta pesquisa: nas etapas da aprendizagem criativa (Resnick, 2020) e no conceito que foi desenvolvido neste artigo, a saber, encantar o aluno. As palavras que se referem direta e indiretamente ao conceito de aprendizagem criativa, pesquisadas no PEMR, foram: **brincar; criatividade; curiosidade; paixão e lúdico** (grifo nosso). Aqui a criatividade pode ser um equivalente do imaginar, presente da espiral da aprendizagem criativa. E curiosidade refere-se ao pensar brincando, um dos 4 Ps de Resnick.

Pensando no conceito que discutimos neste artigo, o de encantar o aluno em sala, ampliamos as possibilidades de pesquisa no documento alvo desse estudo. A ideia aqui são palavras que refletem as formas de prender a atenção do aluno em sala de aula e, conseqüentemente, criar ambiente favorável à aprendizagem. As palavras são encantar; encorajar; estimular e engajar.

Quadro 2 – Palavras-chave Eleitas para Pesquisa no PEMR

Palavras Eleitas para pesquisa no PEMR	
Aprendizagem Criativa	BRINCAR; CRIATIVIDADE; CURIOSIDADE; PAIXÃO; LÚDICO
Encantar o Aluno	ENCANTAR; ENCORAJAR; ESTIMULAR; ENGAJAR

Fonte: PEMR (2021)

Após essa busca, foram identificadas três categorias, cujos termos foram organizados da seguinte forma: (1) Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora, porém não estão especificamente relacionados ao ensino de Língua Portuguesa;(2) Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora porém não aparecem ao longo da PEMR; e (3) Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora e estão relacionados especificamente ao ensino de Língua Portuguesa.

A seguir, refletiremos sobre os resultados relacionados a cada uma dessas categorias.

3.1 Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora, porém não estão especificamente relacionados ao ensino de Língua Portuguesa

O documento PEMR volta-se para todos os componentes curriculares. Portanto, há uma subdivisão para cada disciplina que é ofertada no Ensino Fundamental da Rede Municipal de Ensino do Recife. Dessa forma, identificamos termos relacionados à aprendizagem criativa/aula encantadora, mas que não se destinam especificamente a reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa.

Identificamos, por exemplo, que a palavra **brincar**, fundamental no conceito de aprendizagem criativa, presente nos 4 Ps (pensar brincando) e na espiral da aprendizagem criativa, aparece 6 (seis) vezes na PEMR, mas todas elas em discussões sobre as disciplinas de Educação Física e em História. Além disso, aparecem sempre estando relacionadas a conteúdos a serem trabalhados e não como sugestão de metodologia para o ensino em sala de aula.

A palavra **encantar**, termo-chave de todo esse trabalho, não aparece na parte destinada a reflexões sobre o ensino de Língua Portuguesa. É relacionada à disciplina de História é citado uma única vez. Para a PEMR:

Da mesma forma, essa perspectiva sugere que ensinar História, antes de tudo, pode encantar os(as) estudantes com narrativas sobre tempos e espaços, próximos ou distantes, que digam das experiências humanas, vivenciadas nos percursos de sociedades diversas. (Recife, 2021, p. 20)

Essa afirmação alinha-se à ideia de Aprendizagem Criativa, pois equivale à paixão, um dos 4 Ps de Resnick, ou seja, a um ensino que envolva o aluno e desperte nele surpresa e atenção. Somente alinhado pelo interesse (paixão) é que se pode desenvolver uma aprendizagem significativa.

Seguindo o caminho do despertar o interesse do aluno em sala de aula, outro termo que reflete essa ideia é **estimular**. Em todo PEMR há quatro menções a esse termo, mais especificamente nas disciplinas de Ciência da Natureza, História e Geografia. Mais uma vez, a disciplina de Língua Portuguesa ficou fora dessa relação. É na disciplina de História que PEMR detalha a importância do estímulo do aluno:

Pensa-se que o papel de todos se encontra, justamente, na ação de lançar questionamentos sobre as diferentes narrativas, acerca do passado, problematizá-las, estimular os(as) estudantes, para que lancem um olhar crítico, que compreendam informações consistentes, pautadas, sobretudo, na investigação. Desse modo, propõe-se que os(as) estudantes sejam sujeitos, críticos das narrativas e de versões apresentadas, tanto na sala de aula, quanto nos diferentes espaços, em que os saberes são construídos (Recife, 2021, p. 212)

Essa ideia compartilha do mesmo conceito de encantar o aluno em sala de aula, aquilo que Bordenave (2008) discute sobre a responsabilidade do professor em provar a aprendizagem do aluno: para encantar o aluno em sala de aula, o professor deve estimular uma visão analítica, usando, para isso, a investigação. Também lembra a tese de Resnick (2020) de que na espiral da aprendizagem criativa, busca-se um ciclo de investigação pelo imaginar, criar, brincar e refletir. Os pesquisadores Gustavo C. Waltrick e Madalena P. da Silva, comentando sobre a aprendizagem criativa, também lembram que o professor deve estimular o aluno (Waltrick; Silva, 2022).

Outra palavra que tem relação com a Aprendizagem Criativa e o encantamento do aluno é o **lúdico**. Reforçamos, assim como Santos (1997) que o lúdico é fundamental para facilitar a aprendizagem. A PEMR parece perceber essa importância quando cita esta palavra vinte e duas vezes. Essas ocorrências podem ser encontradas nas disciplinas de Língua Inglesa, Arte e Educação Física. O lúdico aqui é apresentado como direito, objetivo e eixo de aprendizagem aos alunos. Não há, porém, referência à ludicidade nas seções destinadas à Língua Portuguesa. Referindo-se aos eixos de ensino de Educação Física, assim está registrado na PEMR:

Jogos e brincadeiras: elementos lúdicos e simbólicos: nesses estão contidos jogos e brincadeiras populares, configurados em contextos da comunidade, da região, do Brasil e do Mundo, e também aqueles que estão presentes em matrizes indígenas e/ou africanas. Além disso, são incluídas discussões sobre jogos eletrônicos, e de salão (Recife, 2021, p. 137).

Vemos aí que há uma orientação para os professores de Educação Física prepararem suas aulas utilizando elementos lúdicos, uma vez que a ludicidade possibilita o encantamento e a participação dos alunos nas atividades em sala de aula (Brito; Moura, 2023). Na seção de Língua Inglesa, o termo lúdico está presente nos objetivos de aprendizagem: “Explorar o aspecto lúdico do idioma, por meio de jogos variados, textos de humor e letras de canções populares, e/ou folclóricas” (Recife, 2021, p. 251). No ensino de dança, dentro da disciplina de Arte, apresenta-se também como objetivo de aprendizagem: “Experimentar o corpo em movimento no Jogo de Capoeira, levando em consideração seu aspecto lúdico” (idem, p. 41).

Finalmente, a última palavra desta categoria é **curiosidade**, termo fundamental da aprendizagem criativa. É por meio dela que o aluno “acende a luz” do interesse e que o professor, desperta a sua vontade de conhecer, “joga a isca” para prender a atenção da turma. Aqui, podemos relacionar a curiosidade ao conceito de Resnick de “pensar brincando”. Esta estratégia de aprendizagem leva a reflexão sobre possibilidades, assim como leva a tentativas, e ao prazer. Trata-se de fugir do tradicional, de trazer surpresa para o aluno quando ele percebe uma quebra do padrão de etapas, como era esperado. Reforçando o conceito de curiosidade na aprendizagem criativa, os pesquisadores Bertuncello e Bortoleto comentam que

A curiosidade tem que ser instigada para que novas descobertas sejam feitas, os alunos têm que ter esta liberdade para expor suas curiosidade mas sempre sem invadir a privacidade do outro, o professor não simplesmente cuspir seu conhecimento como uma verdade acabada, mas deixar a interrogação para que a curiosidade vai além, que sua aula seja um espaço

para desbravar novos conhecimentos nos livros, jornais, revistas e nas novas tecnologias que estão aí fazendo parte do nosso dia a dia. (Bertuncello; Bortoleto, 2017, p.3)

Esse termo aparece 10 (dez) vezes em todo o documento PEMR, uma vez de maneira geral, como competência da Educação Básica, conforme a BNCC e de forma específica nas disciplinas de Ciências da Natureza e Geografia. Em Língua Portuguesa não há ocorrência do termo. Falando para os professores de Ciências está dito:

O(a) professor(a) de Ciências deve estimular a curiosidade dos(as) estudantes, com atividades, adequadas à sua maturidade cognitiva, favorecendo a autonomia, a responsabilidade, o diálogo crítico, quando os(as) estudantes podem expressar-se livremente, argumentando de forma respeitosa, confrontando explicações, e examinando pontos de vista contraditórios, e o trabalho cooperativo, que favorecerão o desenvolvimento intelectual e ético, e a apropriação dos conceitos e da linguagem científica. (Recife, 2021, p. 104)

Há referência à curiosidade quando há referência às competências da Educação Básica na BNCC: “Exercitar a curiosidade intelectual” (Recife, 2021, p.25). A curiosidade, como defende Resnick (2023), é fundamental para ajudar na solução dos problemas atuais que necessitam de respostas. Vale destacar que as competências no contexto da BNCC podem ser entendidas como a união de conhecimentos, habilidades e atitudes básicas para o desenvolvimento para vida, cidadania e para o mundo do trabalho (Brasil, 2018).

3.2 Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora, porém não aparecem ao longo da PEMR

Essa categoria refere-se às palavras que estão ausentes do documento PEMR. Podemos dizer que a ausência é significativa, pois revela que determinados aspectos que procedem dessas palavras-chave não foram refletidos na construção desse documento oficial. As palavras foram: **encorajar, engajar, imaginar e paixão.**

A não menção a esses termos nos leva à indagação sobre os principais motivos dessa elipse. Pelos menos duas ideias surgem como possibilidades de resposta: a motivação intencional e a ação involuntária. Numa, teria havido a vontade proposital de não referenciar essas palavras, uma vez que representam o envolvimento do aluno em sala de aula e a relação com a afetividade. E a outra seria acreditar que houve uma omissão por haver assuntos que podem abarcar essas

palavras necessárias à aprendizagem criativa. Um outro estudo mais detalhado, talvez com entrevistas a quem participou da elaboração do documento, seria interessante para encontrar as respostas mais adequadas.

3.3 Termos que se referem à Aprendizagem Criativa/aula encantadora e estão relacionados especificamente ao ensino de Língua Portuguesa

A única palavra-chave que dialoga com a aprendizagem criativa que pôde ser encontrada na parte específica do PEMR sobre a Língua Portuguesa é **criatividade**. Em todo o documento, existem sete citações desse termo. Ele está presente quando resgata as Competências da Educação Básica da BNCC:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas. (Recife, 2021, p. 25)

Falando sobre a tecnologia, um dos eixos da PEMR, também a criatividade está lá:

Tecnologia consiste em mais um eixo da Política de Ensino e apresenta o Programa Municipal de Tecnologia na Educação (PMTE), apontando o uso da tecnologia a serviço da socialização do conhecimento, e o do exercício da **criatividade**, e a importância de educar os(as) estudantes, enquanto pessoas que precisam se posicionar, diante das diferenças; compreendê-las, como resultado das singularidades dos grupos; conhecer o direito de cada cidadão e cidadã a novas ideias e valores, e as diferentes maneiras de ser e viver. O principal objetivo da Política de Tecnologia na RMER é contribuir no atendimento às demandas sociais por uma formação de qualidade, tendo, como princípio, a tecnologia a serviço da construção e socialização do conhecimento, e do exercício da cidadania. Busca-se, com isso, o desenvolvimento do senso crítico, a **criatividade**, o trabalho colaborativo, e a autoria dos (as) estudantes. (Recife, 2021, p. 26, grifo nosso)

A referência ao termo criatividade, na parte específica da disciplina de Língua Portuguesa está presente nos objetivos de aprendizagem, no eixo de produção do texto escrito: “Desenvolver a capacidade imaginativa, a criatividade, a fantasia.” (Recife, 2021, p. 286).

A criatividade é tão relevante para a tese de Resnick (2020) que está presente no termo que o denomina: Aprendizagem Criativa. A criatividade existe potencialmente em todo ser humano, mas sua ativação, como já comentado, deve ser foco da educação (Waltrick; Silva, 2022).

4. Considerações finais

Este trabalho pretendeu discutir as orientações no PEMR sobre Aprendizagem Criativa, verificando a existência de recomendações aos professores de Língua Portuguesa nessa perspectiva metodológica de ensino, utilizando para isso uma pesquisa qualitativa com pressupostos da Análise do Conteúdo.

Eis os principais conceitos construídos que auxiliaram nesta pesquisa: encantar o aluno em sala de aula é o caminho para realizar aulas atrativas. A Aprendizagem Criativa, uma metodologia que se afasta da forma tradicional de ensino, facilita a aprendizagem, uma vez que utiliza, como base, a criatividade, a experimentação e a ludicidade. Este último é um adicional nesta equação, pois favorece o ensino quando consegue libertar o aluno da formalidade dos conteúdos, levando à investigação e à interação. Ao fim das contas, também se aprende brincando.

Para atingir o objetivo dessa pesquisa, seguimos alguns passos: (1) analisamos os termos principais que norteiam a aprendizagem criativa, (2) elegemos e pesquisamos essas palavras-chave no documento que rege o plano de ensino oficial da prefeitura de Recife, (3) classificamos e categorizamos esses termos e, finalmente, (4) analisamos de modo mais específico a presença deles na seção de Língua Portuguesa.

Verificou-se que, no documento em questão, havia referências aos termos Encantamento do Aluno e Aprendizagem Criativa ao longo do texto. Porém, especificamente na seção destinada à Língua Portuguesa, há apenas uma citação direta, na qual se orienta o uso da criatividade para ensino de produção textual.

A partir dessas reflexões, podemos entender a hipótese levantada se confirmou, uma vez que há orientações e incentivos para uma aula significativa reforçada pelos termos presentes, os quais dialogam com a Aprendizagem Criativa. Todavia, comparada à seção de Língua Portuguesa, sentimos um silenciamento desses termos, o que pode levar a entender a ausência de orientações sobre a metodologia de encantamento do aluno quando o ensino é de Língua Portuguesa.

Esse resultado abre caminho para outras questões que devem ser abordadas em futuras pesquisas: os professores da rede municipal de Recife têm conhecimento acerca da Aprendizagem Criativa? Eles utilizam essa metodologia ou preferem as tradicionais? Quais os principais obstáculos para a realização de aulas encantadoras? Por que, no PEMR, há mais incentivo para aulas encantadoras de outras disciplinas e não na de Língua Portuguesa?

As respostas a esses questionamentos possibilitarão maior compreensão da realidade em sala de aula, das visões dos professores, da rede de ensino, e das práticas pedagógicas abordadas, bem como das suas consequências e dos

obstáculos para sua implementação. Só um trabalho conjunto pode contribuir para uma sala de aula encantadora.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001

BERTUNCELLO; BORTOLETO. Curiosidade e prazer de aprender: o papel da curiosidade na aprendizagem criativa. **Revista Criar Educação**, Criciúma, v. 6, nº2, julho/novembro 2017.– PPGE – UNESC. Disponível em < <https://periodicos.unesc.net/ojs/index.php/criaredu/article/view/2570/3683> > Acesso em 08 de jan. 2024

BORDENAVE, Juan Diaz. **Estratégias de Ensino-aprendizagem**, Petrópolis RJ, Vozes, 2009

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018

BRITO, Thiago Rodrigo Veríssimo de; MOURA, Jefferson Castro de. O ensino lúdico no desenvolvimento do saber. **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, v. 23, nº 9, 14 de março de 2023. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/9/o-ensino-ludico-no-desenvolvimento-do-saber>> Acesso em 26 de dez. de 2023

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em ciências humanas e sociais**. 9. ed. - São Paulo - Cortez , 2008

Engajar. In: **Dicionário da língua portuguesa**. Editora Melhoramentos, 2024. Disponível em < [Engajar | Michaelis On-line \(uol.com.br\)](https://www.uol.com.br/michaelis/engajar) > Acesso em 18 de Dez. De 2023

FROEBEL, Friedrich W. A. **A Educação do Homem**. Tradução Maria Helena Camara Bastos. Passo Fundo. UPF, 2001

Instituto Ayrton Senna, 2022. **O que é BNCC?** Disponível em < <https://l1nq.com/1UmuY> > Acesso em 05 de jan. de 2024

KARNAL, Leandro. **Conversas com um jovem professor**. São Paulo. Contexto. 2013

LÜCK, Heloísa. **Gestão do Processo de Aprendizagem pelo Professor** - Petrópolis - RJ - Vozes, 2014

PERRENOUD, Philippe. **10 competências para ensinar**, Porto Alegre, Artmed, 2000

ProfSalva. **Grandes Educadores – Ep.18 – Freiderich Froebel**. YouTube, publicação em 08 de ago. De 2020. Disponível em < [Grandes Educadores - Ep.18 - Freiderich Froebel \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...) > Acesso em 11 de Dez. De 2023

RECIFE (PE). Secretaria de Educação **Política de ensino da rede municipal do Recife** / coordenação: Alexandra Felix de Lima Sousa, Jacira L'Amour Barreto de Barros, Nyrluce Marília Alves da Silva. – 2. ed. rev. e atual. – Recife: Secretaria de Educação, 2021. 6 v Di. deponível em < <http://www.recife.pe.gov.br/efaerpauloivre/politica-de-Ensino>> acesso em 02 de Jan. de 2024

RESNICK, Mitchel. **Jardim da infância para toda a vida, por uma aprendizagem criativa mão na massa e relevante para todos**. São Paulo. Penso, 2020

RESNIK, Mitchel. **Dê uma chance aos Ps: Projetos, Parcerias, Paixão, Pensar Brincando**. 2021 Disponível < https://drive.google.com/file/d/1ldLZ0n4Pcr3_cRkY6SgQDVj14rfhrcx3/view> Acesso em 26 dez. de 2023

SANTOS, Santa Marli Pires (org.) **O Lúdico na formação do Educador**, Petrópolis, RJ. Vozes, 1997

SOARES, Aparecida Alves. (et. al.) Formação do professor da educação básica na perspectiva da aprendizagem criativa. **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v.18, n.4, p. 1879-1894 out./dez. 2020.

TEDx Talks. **Kindergarten For Our Whole Lives | Mitchel Resnick | TEDxBeaconStreet**. Youtube, publicação em 30 de nov. de 2017. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=lfvgVpQI56I> > Acesso em 10 de Dez. De 2023

WALTRICK, Gustavo Cezar; SILVA, Madalena Pereira da. Aprendizagem Criativa: A Ação Pedagógica Interdisciplinar De Professores Dos Anos Finais Do Ensino Fundamental. # Tear: **Revista de Educação Ciência e Tecnologia**, v.11, n.1, 2022.