Creatividad y Sociedad

Creatividad e inclusión en educación
A LO LARGO DE LAS DIFERENTES ETAPAS VITALES

Nº 40 - Diciembre 2024

Aprendizaje creativo e inclusión de estudiantes: un enfoque pedagógico innovador en la enseñanza de Historia

Creative Learning and Student Inclusion: An Innovative Pedagogical Approach to Teaching History

Gustavo Cezar Waltrick
Universidade do Planalto Catarinense
gustavowaltrick@uniplaclages.edu.br
https://orcid.org/0000-0002-5967-8786

Dionéia Walter Sagaz
Universidade do Planalto Catarinense
dioneia@uniplaclages.edu.br
https://orcid.org/0000-0003-4117-2645

Madalena Pereira da Silva
Universidade do Planalto Catarinense
prof.madalena@uniplac.edu.br
https://orcid.org/0000-0002-8886-2822

Recibido: 11/06/2024

Aceptado: 29/11/2024

Para citar este artículo: Waltrick, G. C., Sagaz, D. W., y da Silva, M. P. (2024). Aprendizaje creativo e inclusión de estudiantes: un enfoque pedagógico innovador en la enseñanza de Historia. *Revista Creatividad y Sociedad*, 40(6), pp. 68-85.

Recuperado de: http://creatividadysociedad.com/wp-content/uploads/2024/12/cys-40-6.pdf

Resumen

El artículo tiene como tema la interrelación del Aprendizaje Creativo y la Inclusión en la enseñanza de Historia en la Educación Primaria – Últimos Años. De esta manera, analiza en qué medida el Aprendizaje Creativo es adoptado en actividades pedagógicas en la enseñanza de Historia para promover la inclusión de estudiantes de educación especial; así como comprender su potencial como enfoque pedagógico inclusivo, con énfasis en la inclusión de estudiantes con Trastorno del Espectro Autista (TEA). La investigación cualitativa utiliza la exploración bibliográfica para identificar los procesos del Aprendizaje Creativo, demostrar expectativas y proponer acciones pedagógicas inclusivas basadas en los principios de la metodología estudiada. Se crearon actividades que ejemplifican propuestas que los docentes pueden incorporar en sus clases, asegurando que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, puedan participar y aprender. Las innovaciones tecnológicas y las metodologías activas están cada vez más presentes y ayudan a los docentes en el desarrollo de sus actividades. En este sentido, el Aprendizaje Creativo es un camino de posibilidades para dinamizar la enseñanza de Historia, destacando la creación, imaginación, el compartir, el compromiso y la inclusión de los estudiantes.

Palabras clave

Aprendizaje Creativo; Inclusión; Enseñanza de Historia; Educación Primaria.

Abstract

The article focuses on the intertwining of Creative Learning and Inclusion in History teaching for upper elementary students. It analyzes to what extent Creative Learning is adopted in pedagogical activities in History teaching to promote the inclusion of students with special educational needs, as well as understanding its potential as an inclusive pedagogical approach, with an emphasis on including students with Autism Spectrum Disorder (ASD). The qualitative research uses exploratory bibliographic methods to identify Creative Learning processes, demonstrate expectations, and propose inclusive pedagogical actions based on the studied approach. Activities were created to exemplify propositions that teachers can incorporate into their classrooms, ensuring all students, regardless of their abilities, can participate and learn. Technological innovations and active methodologies are increasingly present and assist teachers in developing their activities. In this context, Creative Learning offers a path of possibilities to energize History teaching, highlighting creation, imagination, sharing, engagement, and student inclusion.

Keywords

Creative Learning; Inclusion; History Teaching; Elementary Education.

1. Introducción

Los procesos educativos de metodologías activas, que estimulan en los estudiantes la capacidad de autonomía, un mayor sentido crítico y creatividad, forman parte del enfoque pedagógico propuesto por el profesor estadounidense Mitchel Resnick (2020), denominado Aprendizaje Creativo. Esta propuesta busca la valorización del trabajo de los estudiantes y profesores que, mediante la creatividad, pueden encontrar un nuevo sentido al conocimiento y a los espacios escolares. Los estudios sobre el Aprendizaje Creativo aún son recientes, pero están ingresando en los espacios educativos debido a la continua presencia de la tecnología y las innovaciones educativas.

Las posibilidades del Aprendizaje Creativo están basadas en principios como la participación, el compartir, el deseo de aprender y el estímulo a la creatividad. Además, puede adaptarse al proceso de enseñanza y aprendizaje en varios niveles, etapas, ambientes pedagógicos y edades. Dadas las posibilidades de la metodología de Aprendizaje Creativo, es fundamental considerar la inclusión de estudiantes con necesidades educativas especiales en el proceso de enseñanza y aprendizaje. La inclusión escolar es un derecho garantizado por leyes y directrices nacionales e internacionales.

En este sentido, es necesario proponer nuevas posibilidades para el proceso educativo, asegurando que los estudiantes puedan constituirse como parte de la sociedad en la que viven, así como tener autonomía para aprender y también enseñar, conscientes de sus entornos sociales y, por lo tanto, siendo capaces de ejercer su derecho a la ciudadanía. Las disciplinas de las Ciencias Humanas son fundamentales para este ejercicio (Filosofía, Sociología e Historia).

En el caso de la disciplina de Historia, que es el enfoque de este estudio, la enseñanza puede proporcionar al estudiante los medios para comprender, de manera más amplia, la realidad en la que está inmerso e intervenir en ella de manera consciente y propositiva. En este contexto, uno de los principales objetivos de la enseñanza de Historia en la Educación Primaria es promover la autonomía intelectual y la capacidad de entender que las acciones de los individuos están influenciadas por el contexto histórico y geográfico en el que viven, ya sea para mantener o modificar sus costumbres y comportamientos. Comprender la vasta diversidad de personas e historias, fomenta el pensamiento crítico, la autonomía y la formación para la ciudadanía (Brasil, 2017, p. 400).

En Brasil, la enseñanza de Historia se trabaja a lo largo de la Educación Básica, abarcando la Educación Infantil; la Educación Primaria (Años Iniciales: 1º a 5º grado y Años Finales: 6º a 9º grado) y la Educación Secundaria (Brasil, 2017). En el ámbito de esta investigación, nuestras propuestas pedagógicas están dirigidas a la Educación Primaria - Años Finales (6º a 9º grado). Las investigaciones muestran que la enseñanza de Historia sigue estando centrada en los libros de texto, y estos, a su vez, están desconectados de la realidad de los estudiantes; los enfoques pedagógicos aún son transmisivos, lo que contribuye al desinterés o la incomprensión de los estudiantes (da Costa, 2023). En este contexto, es necesario buscar nuevas formas de aprender y enseñar que "permitan a los estudiantes la adquisición de ciertos conocimientos. No solo en el nivel cognitivo como 'saber histórico', sino también en situaciones concretas sociales, es decir, ese saber debe tener significado para su vida política y cotidiana" (da Costa, 2023, p.3).

Los continuos cambios en los contextos sociales en todo el mundo promueven cada vez más la inserción de nuevas tecnologías en la educación, además de cambios en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como la implementación de metodologías activas y la enseñanza híbrida. Además, frente a una coyuntura incierta tras los efectos de la pandemia de COVID-19[1] en los diversos segmentos educativos y económicos, las transformaciones en las acciones pedagógicas están cada vez más presentes. Ante esto, las metodologías activas pueden ser utilizadas como herramientas pedagógicas por profesores que buscan innovación en sus experiencias educativas.

De la misma manera, los estudiantes de los últimos grados de la Educación Primaria tienen garantizados los derechos a un proceso educativo estimulante y que sea capaz de construir conocimiento mediante competencias, habilidades, actitudes y valores (Bezerra, 2013). Basándonos en lo expuesto, problematizamos las posibilidades del Aprendizaje Creativo como una metodología activa inclusiva para la enseñanza de Historia en clases de los últimos grados de la Educación Primaria. Para ello, se proponen perspectivas que lleven a los sujetos a asumir su papel crítico y constructivo en su contexto social y, así, generar efectivas transformaciones sociales.

El Aprendizaje Creativo, como metodología activa en la práctica pedagógica de los docentes, puede contribuir al aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el compromiso y el reencantamiento de los involucrados en las prácticas pedagógicas que ocurren en la educación básica. En este sentido, es necesario que los profesores de Historia se vean capaces de involucrar un componente tradicional de los currículos brasileños, presente desde el siglo XIX (Mastrantonio, 2019), en este nuevo contexto emergente.

El presente texto se orienta por la siguiente pregunta de investigación:

- ¿El Aprendizaje Creativo ha sido adoptado en actividades pedagógicas en la enseñanza de Historia para la inclusión de estudiantes de educación especial? Y para responder a esta pregunta, se compromete a analizar en qué medida el Aprendizaje Creativo es adoptado en actividades pedagógicas en la enseñanza de Historia para promover la inclusión de estudiantes de educación especial.

Desde esta perspectiva, además de explorar el uso del Aprendizaje Creativo, el texto también se propone comprender su potencial como enfoque pedagógico inclusivo. Para ello, se propondrán actividades pedagógicas que estimulen el aprendizaje y la creatividad de los estudiantes.

El artículo está organizado en secciones. Además de la introducción, este artículo presenta una revisión de la literatura, destacando los principales estudios sobre la temática abordada y también el camino metodológico. También hay una sección de discusiones teóricas sobre las categorías analizadas y los resultados propuestos, presentando las sugerencias de actividades pedagógicas basadas en el enfoque del Aprendizaje Creativo y las consideraciones finales.

---

1 Según la Organización Panamericana de la Salud (OPAS, 2021), COVID-19 es una enfermedad infecciosa de alta transmisibilidad causada por el nuevo coronavirus (SARS-CoV-2), cuyo primer caso se informó en la ciudad china de Wuhan en diciembre de 2019. Los casos en Brasil se han intensificado desde marzo de 2020, generando serias preocupaciones sobre los efectos de la proliferación de este virus en el territorio brasileño. Además de los efectos en la salud pública, la pandemia de COVID-19 también ha alertado sobre las transformaciones en las relaciones sociales, políticas y económicas. "La nueva articulación presupone un giro epistemológico, cultural e ideológico que sustente las soluciones políticas, económicas y sociales que garanticen la continuidad de la vida humana digna en el planeta [...]" (Santos, 2020, pp. 31-32).

2. El camino metodológico

Al dedicarse al estudio de un tema que posee relevancia personal y profesional, las motivaciones propuestas parten de la curiosidad y del trabajo del investigador que se propone a la lectura y a la escritura. Siendo así, partimos del entendimiento de la profesora e investigadora Suely Ferreira Deslandes (2008) sobre la constitución de una investigación ser:

> [...] fruto del trabajo vivo del investigador. Para esto, necesitará articular información y conocimientos disponibles (un amplio conjunto de saberes y técnicas), usar ciertas tecnologías (el uso de Internet o ciertos programas, p. ej.), emplear su imaginación, prestar su cuerpo al esfuerzo de realizar la tarea (Deslandes, 2008, p. 31).

Frente a tal observación, es oportuno resaltar que el proceso de creación de una investigación y su realización exige del investigador actitudes esenciales para construir el conocimiento, siendo ellas, el esfuerzo de la lectura, la reflexión, la comprensión y, posteriormente, el registro. Según Minayo (2008), una investigación puede despertar la curiosidad y la creatividad en su proceso de construcción, pues "[...] la investigación es un trabajo artesanal que no prescinde de la creatividad, pero se realiza fundamentalmente por una labor intelectual basado en conceptos, proposiciones, hipótesis, métodos y técnicas, que se construye con un ritmo propio y particular" (Minayo, 2008, p. 25).

A partir de reflexiones sobre la relevancia de constituir un camino para la investigación, este estudio se basa en un enfoque cualitativo, ya que se centró en analizar, con base en las investigaciones existentes, en qué medida el Aprendizaje Creativo es adoptado en actividades pedagógicas en la enseñanza de Historia para promover la inclusión de estudiantes de educación especial; así como comprender su potencial como enfoque pedagógico inclusivo.

Además, comprendemos que, para atender a los presupuestos establecidos, partimos del entendimiento de que "[...] la investigación cualitativa es de particular relevancia para el estudio de las relaciones sociales debido a la pluralización de las esferas de la vida" (Flick, 2008, p. 20). De este modo, el enfoque cualitativo permite al investigador vislumbrar los procesos que involucran las relaciones humanas en diferentes contextos.

Con el soporte del enfoque establecido, se definió el tipo de investigación que atendería a los objetivos y a la problemática creada. Siendo así, la investigación exploratoria del tipo bibliográfico se adecuó al propósito de identificar los procesos del Aprendizaje Creativo, de demostrar posibilidades y también proponer acciones educativas basadas en los principios de este enfoque pedagógico. Además, se constituyó la revisión de literatura, siendo una etapa de importancia en la investigación, pues "la revisión de la literatura teórica en su área de investigación puede ayudarle a encontrar respuestas para preguntas [...]" (Flick, 2008, p. 62). Asimismo, proponemos discutir los principales conceptos y fundamentos, siendo ellos, el Aprendizaje Creativo, las metodologías activas y la enseñanza de Historia en la perspectiva innovadora.

> En la investigación cualitativa, los investigadores usan la literatura de manera consistente con las suposiciones de aprendizaje del participante, y no para prescribir las preguntas que necesitan ser respondidas desde el punto de vista del investigador. Una de las principales razones para llevar a cabo un estudio cualitativo es que el estudio es exploratorio. Esto significa que aún no se ha escrito mucho sobre el tema o sobre la población en estudio, y el investigador intenta escuchar a los participantes y construir una comprensión basada en sus ideas (Creswell, 2007, p. 46, énfasis del autor).

Dado lo escrito por Creswell (2007), percibimos que la investigación permitió explorar los fenómenos involucrados en las etapas del trabajo y, además, entender la contribución de las discusiones propuestas para la implementación del Aprendizaje Creativo en la Educación. De esta forma, como parte del proceso de la investigación, se constituyó un conjunto de actividades y posibilidades pedagógicas basadas en el enfoque de la creatividad. Las proposiciones creadas ejemplifican, así, prácticas pedagógicas que pueden integrarse a las experiencias en el aula.

Secuencialmente a la etapa de la investigación bibliográfica, se propusieron actividades pedagógicas disponibles por medio electrónico para la apreciación, el análisis y la inclusión en las prácticas pedagógicas de profesoras y profesores de Historia interesados en vivir el enfoque creativo. Las actividades fueron cuidadosamente elaboradas para garantizar la inclusión de todos los estudiantes, incluidos aquellos con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Las mismas fueron elaboradas y validadas por un profesor de Historia y una profesora especialista en Educación Especial que actúa como segunda profesora con estudiantes con TEA.

De este modo, las posibilidades y aplicaciones del Aprendizaje Creativo y la enseñanza de Historia en una perspectiva innovadora e inclusiva pueden ser conocidas por más docentes y, así, fomentar nuevas posibilidades para el actual contexto educativo. Como parte de los procedimientos de la investigación, se realizó la revisión de literatura, enumerando trabajos que poseen aproximaciones con la temática investigada.

3. Revisión de Literatura

Como parte del proceso de escritura, se realizó la revisión de literatura, buscando recopilar información en plataformas digitales con bases de datos de producción científica de categorías de interés o relevantes para la investigación. En esta sección, describimos las etapas de este procedimiento y destacamos los escritos más relevantes que contribuyeron a las discusiones teóricas. La recopilación de trabajos relacionados con la investigación permite observar lo que ya se ha producido y ayuda a comprender las categorías y conceptos.

Partiendo de los presupuestos iniciales, la revisión de literatura se realizó con criterios específicos para atender a los filtros y posibilidades de temas en plataformas digitales. En la Tabla 1, enumeramos los descriptores y operadores booleanos utilizados en esta etapa de la investigación. Los descriptores se mantendrán en portugués, ya que la búsqueda se realizó con términos en dicho idioma.

Tabla 1

Descriptores utilizados en búsquedas de búsquedas relacionadas

Búsquedas realizadas	Descriptores y operadores booleanos
Búsqueda 1	"Aprendizagem Criativa" AND "Ensino Fundamental"
Búsqueda 2	"Aprendizagem Criativa" AND "Ensino de História"
Búsqueda 3	"Aprendizagem Criativa" AND "História"
Búsqueda 4	"Aprendizagem Criativa"
Búsqueda 5	"Ensino de História" AND "Metodologias Ativas"
Búsqueda 6	"Ensino de História"
Búsqueda 7	"Aprendizagem Criativa" AND "inclusão"
Búsqueda 8	"Aprendizagem Criativa" AND "Ensino Fundamental" AND "inclusão" AND "Ensino de História"
Búsqueda 9	"Aprendizagem Criativa" AND "Ensino Fundamental" AND "educação especial" AND "Ensino de História"

Fuente: datos de la investigación.

Las búsquedas se realizaron en tres plataformas digitales: el Portal de Periódicos de Capes/MEC, *Scientific Electronic Library Online* (Scielo) y Google Scholar. Para ello, se utilizaron filtros de publicaciones tipo artículo, desde el año 2015 en adelante, con escritos en portugués y relacionados con la educación. Es relevante destacar que los resultados fueron limitados en algunas búsquedas, ya que el Aprendizaje Creativo aplicado a la enseñanza y aprendizaje en las escuelas es aún reciente en nuestro país, Brasil. No obstante, la inclusión escolar ya cuenta con un mayor volumen de estudios, lo que amplió los resultados para esta temática.

En el Portal de Periódicos de Capes/MEC se realizaron las siete búsquedas descritas en la Tabla 1 (búsquedas del uno a siete), utilizando los filtros ya mencionados. En esta base de publicaciones, se encontró un artículo que cumplía con los presupuestos teóricos y metodológicos y que está relacionado con la enseñanza de Historia, siendo "A tecnologia como aliada no ensino de História e a sua adesão nas escolas de Educação Básica" de Silva, David y Mantovani (2015). Las autoras discuten la inserción de las tecnologías de información y comunicación (TIC) en las escuelas de educación básica del estado de São Paulo y destacan la preocupación por la enseñanza de Historia, señalando cómo la ausencia de tecnologías ha dificultado el proceso de enseñanza y aprendizaje en el contexto actual.

En la plataforma de *Scielo*, se observó que entre las búsquedas uno y cinco no se encontraron artículos relacionados con el tema propuesto. Las investigaciones retornadas presentaron los términos de manera inconexa o, en ocasiones, no convergían con los presupuestos del proceso de enseñanza y aprendizaje. Ante esto, en la búsqueda seis se encontró un artículo relevante, "Reflexões sobre o ensino de História" de Bittencourt (2018). La autora discute la trayectoria de la enseñanza de Historia en Brasil y el desarrollo de los hechos históricos brasileños, así como reflexiona sobre metodologías, contenidos y procesos de este componente curricular.

En la plataforma *Google Scholar*, considerando las restricciones de filtro de la herramienta, el mecanismo de selección utilizado fue el período específico desde 2015 en adelante. Realizadas las consultas, se obtuvo solo un resultado relacionado con los presupuestos de la investigación en la búsqueda dos, siendo la disertación de maestría titulada "Movimento *Maker* na Educação: *creative learning*, *fab labs* e a construção de objetos para apoio a atividades educacionais de ciências e tecnologias no Ensino Fundamental 2 (Séries Finais)" de Medeiros (2018). Entre las secciones presentadas en el escrito, la autora describe los principios del Aprendizaje Creativo a partir del pensamiento del profesor estadounidense Mitchel Resnick (2020) y el desarrollo de este enfoque en la educación básica. Según la autora, el movimiento busca estimular la inteligencia colaborativa, la creatividad y el carácter práctico del uso de las tecnologías. Es un movimiento informal, que valora la generación de conocimiento por pares y por el compartir, siendo motivado por la diversión y la autorrealización. Es una propuesta de práctica diferenciada, capaz de instigar la creatividad y la investigación, generando un conocimiento más crítico y contextualizado.

Continuando con el proceso de revisión de literatura, en la búsqueda cuatro se localizaron dos artículos. El primero de ellos, titulado "Formação do professor da educação básica na perspectiva da aprendizagem criativa" de Soares, Prado y Dias (2020). Este escrito muestra las dificultades de la implementación de las metodologías activas por los profesores de educación básica de escuelas públicas, en vista de la relación entre la formación continua y el trabajo con los estudiantes.

El segundo y último artículo de la búsqueda cuatro se titula "*The Legend of Creative Learning*: proposição de um jogo de RPG para incentivar a aprendizagem criativa" (da Silva Rodrigues, da Silva Rodrigues, Castro Bertagnolli, Schmitt & Procasko, 2020). En este artículo, los autores presentan el desarrollo de las habilidades del Aprendizaje Creativo a través de un juego de RPG (*Role Playing Games* – juegos de cooperación utilizando personajes). Además, destacan el compromiso de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y el desarrollo de los cuatro pilares de este enfoque pedagógico que son proyectos, pasión, pares y pensar jugando.

Por su parte, la búsqueda cinco tuvo como resultado un artículo de relevancia, titulado "Qual meu lugar nas aulas de história?: reflexões sobre metodologias ativas e o ensino de História a partir dos dados do projeto residente" de Cruz y Batista (2020). Las discusiones en el artículo están permeadas por los procesos de enseñanza y aprendizaje de Historia y la posibilidad de la inserción de las metodologías activas con el fin de promover una mayor autonomía y desarrollo de los estudiantes.

En la búsqueda seis, uno de los artículos encontrados está relacionado con los estudios sobre el Aprendizaje Creativo y la enseñanza de Historia, titulado "Que ensino de História cabe na escola?" de Santi (2020). En el artículo, se reflexiona sobre los contenidos y perspectivas teóricas que sustentan los procesos de enseñanza de Historia en las actividades de la educación básica. De este modo, el autor presenta posibilidades para nuevas propuestas sobre la construcción del saber histórico.

Con el objetivo de maximizar los hallazgos, realizamos tres búsquedas adicionales. En la búsqueda siete, realizada en el portal de periódicos de Capes, se obtuvieron 23 resultados. Tras analizar las investigaciones y leer los resúmenes y textos, se observó que solo dos de ellas utilizaron el Aprendizaje Creativo para la inclusión de estudiantes.

El primer artículo, de Bononi, Domiciano y Bamonte (2022), describe de forma muy superficial que el Aprendizaje Creativo puede contribuir a la inclusión de estudiantes con discapacidad visual en el entorno escolar, ya que el enfoque permite que el profesor pueda crear estrategias metodológicas que favorezcan vivencias y experiencias significativas. Los autores concluyen diciendo que se necesitan nuevas investigaciones para identificar otras contribuciones que dicha metodología puede promover en el proceso de inclusión de estudiantes con ceguera o baja visión en el contexto educativo.

El segundo artículo, de Do Carmo Barbosa (2022), presentó un estudio que relaciona, mediante objetos virtuales de aprendizaje, "[...] la inclusión escolar, los recursos y la vestimenta infantil, verificando si este último puede ser utilizado en el desarrollo de las relaciones, percepciones y deducciones que los niños hacen durante la interacción con los objetos, a través del Aprendizaje Creativo y significativo" (p. 2). Los autores consideran que la vestimenta es un recurso lúdico e interactivo que facilita la comprensión de conceptos y la valorización de las diferencias entre los niños.

La búsqueda ocho, realizada en Google Scholar, resultó en 109 recursos (libros, capítulos, artículos, entre otros). Tras leer los títulos y todos los resúmenes, sólo cuatro de ellos relacionan o abordan el Aprendizaje Creativo inclusivo en la enseñanza de Historia en la educación primaria. Los mismos se presentan a continuación.

La disertación de Elizabeth de Jesus da Silva (Silva, 2010) presenta un enfoque innovador para la inclusión de los estudios africanos en la enseñanza de Historia, enfatizando la importancia del Aprendizaje Creativo. La investigación se llevó a cabo en una escuela pública de Bahía y se basa en la utilización de los juegos africanos Mancala como mediadores en el proceso educativo. Los resultados de la investigación indican que la utilización de los juegos Mancala promovió una serie de beneficios educativos. En primer lugar, la práctica de los juegos permitió a los alumnos explorar nuevas formas de expresión y movimiento corporal, rompiendo con la rigidez tradicional de las prácticas escolares. Además, los juegos facilitaron una comprensión más profunda y crítica de la Historia y cultura africana, desafiando estereotipos y prejuicios arraigados.

Silva (2022) presenta un relato de experiencia pedagógica en una escuela rural. El relato se enfoca en un proyecto pedagógico innovador que busca integrar la creatividad en la enseñanza mediante el estudio de las culturas indígenas. Titulado "Cadê os indígenas nos livros didáticos? Tem indígenas em Pernambuco?", el proyecto se alinea con la Ley nº 11.645/2008, que obliga la enseñanza de la Historia y cultura afro brasileña e indígena en las escuelas. El proyecto fue implementado en una escuela multigrado y consistió en un análisis crítico de libros de texto, identificando la ausencia o mala representación de las culturas indígenas. A partir de ahí, se incentivó a los alumnos a explorar sus propias raíces culturales y a reconocer la importancia de la diversidad cultural en el contexto educativo. Este proceso crítico y creativo amplió las perspectivas de los estudiantes, permitiendo una comprensión más profunda y respetuosa de las culturas indígenas, al tiempo que desarrollaba habilidades analíticas y creativas.

El autor Martins (2022), desarrolló la investigación en el ámbito del "Proyecto Ágora", una iniciativa para promover la experiencia democrática entre alumnos de quinto grado de la educación primaria. Inspirado en la plaza pública de la antigua Grecia, el proyecto crea un espacio donde los alumnos pueden debatir, discutir y deliberar sobre temas relevantes para la comunidad escolar. El proyecto incentiva el protagonismo estudiantil, permitiendo que los alumnos ejerzan sus derechos y deberes como ciudadanos desde una edad temprana. La

práctica democrática se vive de manera práctica, con elecciones de representantes de clase, debates sobre temas de interés colectivo y la toma de decisiones conjuntas. Este entorno favorece el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas, además de fortalecer la comprensión y valorización de la democracia y la ciudadanía.

Zandoni (2002) discute los desafíos y las posibilidades de las prácticas de escritura significativa a través de un proyecto que involucra la construcción de memorias por parte de los estudiantes de la educación primaria mediante la escritura de historias de vida. El proceso de escritura se ve como una herramienta para la construcción de la identidad de los alumnos, ofreciendo un espacio para que sus voces y experiencias sean valoradas. El proyecto también aborda la importancia de la interacción entre el discurso individual y el colectivo, destacando cómo las narrativas personales se entrelazan con la Historia y la cultura más amplias. La actividad de escritura de memorias no solo desarrolla habilidades literarias, sino que también fortalece la autoestima y la conciencia crítica de los estudiantes sobre su papel en la sociedad.

En relación con la búsqueda nueve, realizada en Google Scholar, se obtuvieron 47 resultados, pero ninguno de ellos se alineó con el alcance de la concatenación de los descriptores anunciados en la Tabla 1. Este hecho evidencia que se necesitan nuevas investigaciones para ampliar, en especial, la educación especial en el ámbito del Aprendizaje Creativo en la enseñanza de Historia en la educación primaria.

A partir de las investigaciones realizadas, se infiere que el Aprendizaje Creativo puede contribuir a promover la inclusión escolar de diversos temas obligatorios en el currículo de la educación básica en Brasil, pero los resultados aún son inexpresivos o nulos en lo que respecta a las investigaciones sobre Aprendizaje Creativo y Educación Especial en la enseñanza de Historia. Ante lo expuesto, nos comprometemos a proponer prácticas pedagógicas basadas en el Aprendizaje Creativo en el componente curricular de Historia para la inclusión de estudiantes con TEA en la enseñanza regular, de modo que las actividades propuestas por el profesor titular puedan ser realizadas por el estudiante con TEA.

Las prácticas pedagógicas que enfatizan la creatividad, la colaboración y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes son fundamentales para garantizar un entorno educativo inclusivo. La revisión de literatura reveló que en cuanto a la imbricación de los descriptores presentados en la Tabla 1, especialmente la búsqueda nueve, no hay investigaciones correlacionadas.

4. Prácticas de Metodologías Activas en la Enseñanza de la Historia

4.1. El Aprendizaje Creativo

El contexto educativo actual vislumbra nuevas posibilidades de enseñanza y aprendizaje. La sociedad contemporánea ha implementado cada vez más el uso de la tecnología, especialmente en entornos virtuales, debido

a la pandemia. Es notable la inserción de nuevas tecnologías que atienden a estudiantes acostumbrados al acceso rápido a la información. Recursos digitales, plataformas en línea y juegos electrónicos son oportunidades para el proceso de enseñanza y aprendizaje (Rodrigues et al., 2020).

En este escenario, las metodologías activas permiten que profesores y estudiantes reconsideren sus roles en el aula, "[...] recolocando el enfoque en la enseñanza-aprendizaje-evaluación como un proceso de construcción conjunto y relacional [...]" (Cruz & Batista, 2020, p. 1). Para Bacich y Moran (2018), estos procesos metodológicos activos se contextualizan con las experiencias del siglo XXI, donde los modelos de enseñanza híbridos y adaptativos son cada vez más frecuentes. Estos autores destacan que:

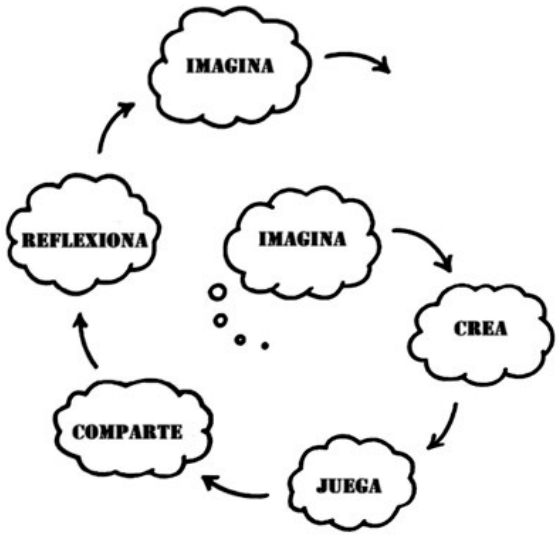
> [...] las metodologías activas enfatizan el papel protagonista del alumno, su participación directa, reflexiva en todas las etapas del proceso, experimentando, diseñando, creando, con la orientación del profesor; [...]. Las metodologías son grandes directrices que orientan los procesos de enseñanza y aprendizaje y que se concretan en estrategias, enfoques y técnicas específicas y diferenciadas (Bacich & Moran, 2018, p. 4).

Como se puede observar, las metodologías ayudan a los profesores a organizar las secuencias de aprendizaje propuestas a los estudiantes, siendo necesario superar los modelos tradicionales donde el docente es el centro del proceso y el único poseedor del conocimiento. Así, se puede considerar la presencia de la creatividad en las experiencias educativas en los diferentes niveles de la educación básica, ya que "[...] la educación basada en metodologías activas y más específicamente en el aprendizaje creativo (*creative learning*), presupone que lo que importa no son los contenidos enseñados, sino cómo estos alumnos aprenderán a aprender [...]" (Medeiros, 2018). Ser curioso estimula el aprendizaje de forma efectiva, crítica y contextualizada, proporcionando sentido a las actividades escolares para que los jóvenes puedan desarrollar habilidades de resolución de problemas futuros.

Este enfoque pedagógico se inicia con las prácticas desarrolladas por los niños en la Educación Infantil. Resnick (2020) afirma que el proceso de la creatividad surge a través de una espiral de aprendizaje que se considera "[...] el motor del pensamiento creativo. A medida que los niños de jardín de infantes recorren la espiral, desarrollan y refinan sus habilidades como pensadores creativos, aprenden a desarrollar sus propias ideas, probarlas, [...] y crear ideas basadas en sus experiencias" (Resnick, 2020, p. 12). En la Figura 1, se representa la espiral del Aprendizaje Creativo que despierta habilidades de creación, reflexión e imaginación.

Figura 1

Espiral del Aprendizaje Creativo



Fuente: Resnick (2020, p. 11)

Para la concreción del Aprendizaje Creativo es necesario comprender los cuatro principios que involucran a los participantes en esta metodología: Proyectos, Pasión, Pares y Pensar Jugando. Con estos fundamentos claros, el proceso de enseñanza y aprendizaje se transforma para que los estudiantes entiendan la importancia de resolver problemas cotidianos y puedan promover cambios en sus contextos familiares y sociales. Esta metodología estimula los procesos cognitivos a través de proyectos (Soares, Prado & Dias, 2020), creando redes de colaboración y desarrollo de habilidades esenciales para sus vidas futuras.

Los cuatro pilares también permiten que los estudiantes desarrollen otras competencias necesarias para su participación social efectiva, como la creación, la prueba y el error, superando frustraciones y miedos, construyendo conocimiento de manera segura y relevante. Al apropiarse de cada principio, los estudiantes avanzan en su espiral del conocimiento, despertando la imaginación, la creatividad, el juego, el compartir con sus pares y la reflexión crítica (Medeiros, 2018). La educación del siglo XXI requiere nuevos paradigmas.

Es importante recordar que este cambio pedagógico no ocurre rápidamente. Los docentes deben buscar formación continua para innovar en sus prácticas. En el Aprendizaje Creativo, el rol del docente es de "[...] orientador, mediador, articulador, provocador, colaborador, investigador mientras el alumno se convierte en protagonista, creador, explorador, cuestionador, productor, aprendiendo mediante la práctica y el error" (Soares, Prado & Dias, 2020, p. 1880).

Es relevante destacar que el currículo de Historia, a menudo se percibe como teórico y exigente en lectura y reflexión. Las ciencias humanas requieren momentos de disfrute, observación y crítica. Sin embargo, es necesario superar este enfoque tradicional. El Aprendizaje Creativo en las clases de Historia puede involucrar nuevos lenguajes, tecnología, creatividad y recursos audiovisuales. En la siguiente sección, discutiremos la enseñanza de Historia en el contexto contemporáneo.

4.2. El proceso de enseñanza y aprendizaje en Historia

Guiados por los principios del Aprendizaje Creativo, es crucial reflexionar y articular estos conocimientos pedagógicos innovadores con uno de los componentes más tradicionales del currículo brasileño: la Historia. Es esencial que los docentes, además de tener conocimiento y didáctica, puedan acercar a los estudiantes a nuevos espacios y prácticas educativas que dinamicen el conocimiento histórico (Silva, David & Mantovani, 2015). En esta perspectiva, es necesario que los docentes implementen nuevas propuestas pedagógicas que permitan la apropiación de conceptos y categorías históricas.

Asimismo, las prácticas de la ciencia histórica han cambiado a medida que las sociedades han evolucionado en el tiempo y el espacio. Como se menciona, "[...] la Historia es vida y conocimiento. Las personas hacen Historia todo el tiempo y en todos los lugares. Concebimos la Historia como el estudio de la experiencia humana en diferentes épocas. La Historia busca comprender las innumerables maneras en que hombres y mujeres han vivido [...]" (Guimarães, 2012, p. 41). Al consolidarse como un campo de conocimiento, la Historia se establece como un estudio esencial para rescatar los registros de nuestros antepasados.

Es importante resaltar que la enseñanza de Historia ha estado presente en las instituciones educativas desde mediados del siglo XIX, inicialmente con un objetivo cívico: reproducir el discurso a favor de los gobiernos y los héroes nacionales. En relación a esto, la profesora Circe Bittencourt (2011) reflexiona sobre los procesos pedagógicos de los profesores de Historia y el uso del libro de texto. Según ella, "[...] aprender Historia significaba saber de memoria nombres y hechos y sus fechas, repitiendo exactamente lo que estaba escrito en el libro o copiado en los cuadernos" (Bittencourt, 2011, p. 67). Sin embargo, en el siglo XXI, los paradigmas de enseñanza y aprendizaje permiten una mayor reflexión y dinamismo sobre los espacios sociales y la valorización de los sujetos históricos, quienes se reconocen como parte de la Historia de su región y país, y también como ciudadanos conscientes de sus contextos sociales, económicos y políticos.

> Pensar en la Historia y su enseñanza en el siglo XXI es dialogar con una sociedad que ha ampliado las redes de sociabilidad e información, abriendo espacio para el acceso a otras culturas y manifestaciones culturales que no tendrían espacio en los medios más comunes de difusión [...]. Marcada por una diversidad de interacciones y una abundancia de información, el presente plantea muchos desafíos a la Educación, que debe [...] transformarse cotidianamente para adaptarse a un mundo en transformación y construir [...] herramientas para la experiencia de los estudiantes en este mundo (Cruz & Batista, 2020, p. 2-3).

En este contexto, es crucial observar la importancia de la formación inicial y continua de los educadores a través de cursos libres, especializaciones y el propio intercambio de información entre pares. En este sentido, Nóvoa (2019) reflexiona sobre la formación de profesores, que necesita relacionar la complejidad del conocimiento con los contextos que involucran a los profesionales de la educación. Además, señala que los estudios no pueden centrarse solo en la preparación pragmática y profesional, sino en la capacidad de proporcionar una comprensión amplia sobre la profesión de educador.

De acuerdo con el autor, entendemos que el profesor de Historia debe aliar diversas posibilidades y herramientas para promover una práctica pedagógica eficiente en sus objetivos. Además de la visión desvalorizada que,

a veces, los estudiantes y otros profesionales atribuyen a esta asignatura (Guimarães, 2012). El docente de Historia se constituye como profesional a medida que se relaciona con sus pares, con sus estudiantes y con los sujetos de la comunidad escolar y, a partir de ello, realiza los procesos de enseñanza y aprendizaje, evalúa sus prácticas y se renueva en su camino pedagógico.

Enseñar y aprender Historia es un proceso complejo que se está modificando en la actualidad, especialmente con la inclusión de metodologías activas en los sistemas educativos. La construcción del conocimiento histórico desde la perspectiva del Aprendizaje Creativo valoraría los conocimientos previos de los estudiantes, colocándolos como protagonistas de la adquisición de sus saberes. Esto se debe a que "[...] esta dinámica hace que la producción del conocimiento sea cada vez más fundamental para profesores y estudiantes, concretando la función de la escuela en el proceso de escolarización de manera crítica, basándose en las experiencias" (Santi, 2020, p. 2). En este sentido, el docente necesita observarse y reevaluar sus experiencias, incluyendo los preceptos de esta metodología pedagógica.

Como se ha observado, el proceso de enseñanza y aprendizaje en Historia involucra factores humanos y sociales para que el conocimiento pueda dinamizarse y así atender los presupuestos y objetivos que deben desarrollarse en cada etapa de la educación primaria. Para ello, los procedimientos del Aprendizaje Creativo descritos en esta investigación pueden ser utilizados gradualmente por los docentes, siendo insertados en actividades que buscan analizar los conocimientos previos de los estudiantes o en acciones propositivas para la fijación de conceptos. De este modo, las propuestas presentadas como resultados de estos estudios están alineadas con los documentos orientadores de la educación nacional, así como con los principios que estimulan la creatividad.

4.3. Propuestas de enseñanza y aprendizaje de Historia a partir del Aprendizaje Creativo

Como resultado de los estudios sobre Aprendizaje Creativo y la enseñanza de Historia, en esta sección se describen las propuestas de actividades inclusivas construidas mediante los procedimientos teóricos y metodológicos de este enfoque. Las propuestas se alinean con las habilidades y objetos de conocimiento del documento orientador del currículo de la educación básica, la Base Nacional Común Curricular (BNCC), implementada en 2018 en Brasil (Brasil, 2017).

Elaboramos cinco actividades basadas en los principios de la espiral del conocimiento de Resnick (2020), buscando involucrar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades de imaginación, creación, compartición, reflexión y ludicidad.

Las propuestas están diseñadas para temáticas de Historia trabajadas por profesores de Educación Primaria, del sexto al noveno grado. En sus descripciones, los lectores pueden observar que las actividades incluyen objetivo propuesto, unidad temática, objeto del conocimiento y habilidades utilizadas, así como acciones propositivas, procesos evaluativos y referencias.

Con el fin de presentar estas propuestas, elaboramos la Tabla 2 que presenta los títulos de las actividades, seguidos de los objetivos propuestos, los grados en los que pueden ser utilizadas y el enlace para el acceso de los lectores. De este modo, será posible para los profesores de Historia y demás interesados acceder e incluso utilizar estas propuestas basadas en el desarrollo de la creatividad, dinamizando así el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula. Esta ejemplificación también contribuye a que otros docentes puedan desarrollar sus habilidades creativas y construir nuevas propuestas.

Las actividades desarrolladas se basaron en los principios del Aprendizaje Creativo presentados por la Red Brasileña de Aprendizaje Creativo (RBAC), consultados a través del sitio web: https://www.aprendizagemcriativa.org. Es importante resaltar que la actividad titulada "Caixas da informação" propone a los estudiantes de 6º grado estimular la creatividad mediante la construcción de cajas informativas con la información investigada por ellos mismos, cumpliendo con los principios de imaginar, crear y compartir. Además, esta actividad se enmarca al inicio del Proyecto, ya que los estudiantes aprenden de manera más significativa (Soares, Prado & Dias, 2020) a medida que sus creaciones surgen de sus propias experiencias, siendo planeadas y organizadas para concretarse.

Por otro lado, la actividad "Cápsula do tempo às avessas (sociedades indígenas brasileiras)" tiene como objetivo provocar la reflexión sobre la cuestión del tiempo y su conteo. En esta propuesta, los estudiantes investigarán sobre las sociedades que habitaban los territorios brasileños antes de la colonización europea. El principio de pares puede ayudar a docentes y estudiantes a realizar esta propuesta, ya que el trabajo compartido estimula el aprendizaje (Medeiros, 2018).

La propuesta "Manchetes da independência" implica la creación de noticias basadas en el conocimiento previo de los estudiantes y la investigación de hechos desconocidos. Esta actividad también puede fomentar discusiones sobre la proliferación y los efectos de las noticias falsas. El principio de Pasión promueve la significación del aprendizaje (Rodrigues et al., 2020) y ayuda a la continuidad del proceso creativo.

La actividad "A história do dinheiro brasileiro" estimula la colaboración y la creatividad al construir una línea de tiempo sobre la Historia monetaria de Brasil. El principio de Pensar Jugando permite a los estudiantes crear libremente, en un proceso de ensayo y error (Soares, Prado & Dias, 2020), experimentando y aprendiendo a resolver problemas que surgen durante la creación.

Finalmente, la actividad "Verdadeiro ou falso com placas divertidas", común a todas las clases, implica que los estudiantes construyan sus propias afirmaciones y placas, estimulando su creatividad.

Las propuestas desarrolladas en esta investigación consideran tanto el proceso creativo como los conceptos y categorías inherentes a la enseñanza de Historia. Las propuestas resultantes son prototipos que ayudan a comprender las posibilidades de innovación e inclusión en la educación, discutidas a lo largo del artículo.

Tabla 2

Actividades desarrolladas para el componente curricular de Historia (Educación Primaria – Últimos Años) basadas en el Aprendizaje Creativo

Nombre de la Actividad	Objetivo	Grado	Enlace para acceso
Cuadros de información	Construir con los estudiantes de 6º grado cajas informativas sobre los pueblos de la Antigüedad en África (egipcios) y Oriente Medio (mesopotámicos).	6º grado	https://drive.google.com/file/d/1dcGwBgIE-a3eCmq7L_fbLFpstXqiq5Hy/view?usp=sharing
Cápsula del tiempo al revés (sociedades indígenas brasileñas)	Proponer a los estudiantes de 7º grado la construcción de una cápsula del tiempo con hechos históricos ya ocurridos, registrando información de las sociedades indígenas que habitaban el territorio brasileño.	7º grado	https://drive.google.com/file/d/1oAH6t1x56iRoR_jcUoIfuY5rdBpbdOzK/view?usp=sharing
Titulares de independencia	Proponer a los estudiantes de 8º grado la creación de portadas de periódicos o revistas sobre el proceso de emancipación de Brasil en 1822.	8º grado	https://drive.google.com/file/d/1XZv2Y9dle7k7dnSsuwTU0hdD4Ho8Uytz/view?usp=sharing
La Historia del dinero brasileño	Construir con los estudiantes de 9º grado una línea de tiempo colaborativa presentando las diferentes monedas que ha tenido Brasil.	9º grado	https://drive.google.com/file/d/1IH6XcuDpIhpK_N-i37VhTm4VlvkmYfhz/view?usp=sharing
Verdadero o Falso con carteles divertidos	Analizar con los estudiantes afirmaciones mediante placas elaboradas por ellos mismos.	Todos los grados	https://drive.google.com/file/d/17s0NAkNEp6t576ShUsQ_of-7oKgOkfqk/view?usp=sharing

Fuente: datos de la investigación.

5. Consideraciones finales

El trabajo pedagógico desarrollado en los diversos componentes curriculares, se caracteriza actualmente por el ejercicio continuo de la práctica docente y de los estudiantes como actores activos en su propio proceso de construcción del conocimiento. Las innovaciones tecnológicas y las metodologías activas están cada vez más presentes y ayudan a los profesores en el desarrollo de sus experiencias educativas. De este modo, el Aprendizaje Creativo, como metodología activa, propone ofrecer experiencias envolventes que estimulen la colaboración, el pensamiento crítico y la inclusión de los estudiantes.

Las clases de Historia pueden modificarse y volverse envolventes, ya que los estudiantes experimentan entornos de aprendizaje contextualizados, dinamizando el conocimiento histórico en la Educación Primaria. De esta forma, se atienden los objetivos, habilidades y objetos de conocimiento definidos por los documentos orientadores de este componente curricular. Así, el desafío del profesor de Historia en el contexto actual es promover posibilidades que asocien prácticas relevantes, involucren la tecnología y nuevas metodologías que aseguren la inclusión de los estudiantes, comprometiéndolos con la construcción del conocimiento.

Las actividades ejemplificadas, que también forman parte de estos escritos, no solo ayudan a aquellos interesados en enfoques pedagógicos innovadores, sino también a quienes buscan garantizar la inclusión de estudiantes con TEA, ofreciendo las adaptaciones y el soporte necesarios.

Las proposiciones pedagógicas propuestas en esta investigación no fueron aplicadas, pero los investigadores tienen la intención de aplicarlas en el Sistema Municipal de Educación de Lages, Santa Catarina, Brasil, a través de una intervención mixta (investigación-acción con resultados cuantitativos-cualitativos) con grupo(s) de control y experimental, prueba previa y prueba posterior, para observar los resultados de prácticas pedagógicas con Aprendizaje Creativo en comparación con propuestas tradicionales.

En síntesis, comprendemos que el Aprendizaje Creativo es una posibilidad concreta para dinamizar las acciones pedagógicas y la enseñanza de Historia, promoviendo un entorno educativo inclusivo y equitativo. Evidentemente, los cambios estructurales y curriculares permitirán gradualmente la presencia de este enfoque en la Educación Primaria – Últimos Grados. De esta forma, la educación puede avanzar en su objetivo de construir conocimiento y, al mismo tiempo, potenciar las habilidades para las experiencias humanas, garantizando que todos los estudiantes sean incluidos y valorados en su proceso de aprendizaje.

Las búsquedas realizadas revelaron una laguna significativa en la literatura relacionada con el empleo del Aprendizaje Creativo en la Educación Especial en la Enseñanza de Historia, especialmente en las búsquedas ocho y nueve. A pesar de encontrar materiales relevantes sobre el Aprendizaje Creativo en general, pocos estudios abordan directamente la inclusión de estudiantes con necesidades especiales en este contexto. Este hecho evidencia la necesidad de más investigaciones para explorar y desarrollar estrategias inclusivas dentro de la enseñanza de Historia utilizando el Aprendizaje Creativo.

6. Bibliografía

Bacich, L., y Moran, J. (Orgs.). (2018). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Penso.

Bezerra, H. G. (2013). Ensino de História: conteúdos e conceitos básicos. En L. Karnal (Org.), *História na sala de aula: conceitos, práticas e propostas* (6ta ed.), (pp. 37-48). Contexto.

Bittencourt, C. M. F. (2011). *Ensino de História: fundamentos e métodos* (4ta ed.). Cortez.

Bononi, J., Domiciano, C. L. C., e Bamonte, J. L. B. M. (2022). Vestuário pedagógico e inclusivo como recurso de aprendizagem infantil. *Revista de Ensino em Artes, Moda e Design*, 6(2), 1–12. https://doi.org/10.5965/25944630622022e1806

Brasil. Ministério da Educação. (2017). *Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar. Segunda versão revista*. Ministério da Educação, Brasília. http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf

Creswell, J. (2007). *Projeto de Pesquisa: método qualitativo, quantitativo e misto* (2da ed.). Artemed.

Cruz, M. M., & Batista, R. A. S. (2020). *Qual é o meu lugar nas aulas de História? Reflexões sobre metodologias ativas e o ensino de história a partir dos dados do projeto residente*. XI Encontro Nacional Perspectivas do Ensino de História - Perspectivas Web 2020, Ponta Grossa, (pp. 1-11). https://www.perspectivas2020.abeh.org.br/resources/anais/19/epeh2020/1605120852_ARQUIVO_b047370a7ce455b38f6d4d99b2f94a38.pdf

Da Costa, R. (2023). O Ensino de História no Ensino Fundamental. *Gestão & Educação*, 6(5), 1-8. http://revista.faconnect.com.br/index.php/GeE/article/view/353/338

Da Silva Rodrigues, G., da Silva Rodrigues, L., de Castro Bertagnolli, S., Schmitt, M. A. R., & Procasko, J. C. S. R. (2020). The Legend of Creative Learning: proposição de um jogo de RPG para incentivar a aprendizagem criativa. *Revista de Educação, Ciência e Tecnologia*, 9(1),1-20. https://doi.org/10.35819/tear.v9.n1.a4044

Deslandes, S. F. (2008). O projeto de pesquisa como exercício científico e artesanal intelectual. En M. C. de S. Minayo, S. F. Deslandes e R. Gomes (Orgs.), *Pesquisa Social: teoría, método e criatividade* (1ra ed.), (pp. 29-55). Vozes.

Do Carmo Barbosa, A. (2022). A utilização da Aprendizagem Criativa no ambiente escolar e suas contribuições no processo de inclusão de estudantes com deficiência visual. *Research, Society and Development*, *11*(6), e57211629711.

Flick, U. (2008). *Introdução à Pesquisa Qualitativa* (3ra ed.). Artemed.

Guimarães, S. (2012). *Didática e Prática de ensino de História* (13ra ed. rev. ampl.). Papirus.

Mastrantonio, T. M. (2019). *Uma proposta de utilização de mapas conceituais no processo de ensino e aprendizagem de história no sétimo ano do ensino fundamental* [Tesis de Maestría, Instituto Federal Sul-Rio-Grandense]. http://biblioteca.ifsul.edu.br/pergamum/anexos_sql_hom81/00004c/00004cb6.pdf

Medeiros, J. (2018). *Movimento Maker na Educação: creative learning, fab labs e a construção de objetos para apoio a atividades educacionais de ciências e tecnologias, no ensino fundamental 2 (séries finais)*. [Tesis de Maestría, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, Porto Alegre]. https://dspace.ifrs.edu.br/xmlui/handle/123456789/108

Minayo, M. C. de S. (2008). O desafio da pesquisa social. En M. C. de S. Minayo, S. F. Deslandes e R. Gomes (Orgs.), *Pesquisa Social: teoría, método e criatividade* (1ra ed.), (pp. 9-28). Vozes.

Nóvoa, A. (2019). Os Professores e a sua Formação num Tempo de Metamorfose da Escola. *Educação & Realidade*, 44(3), 1-15. https://www.scielo.br/j/edreal/a/DfM3JL685vPJryp4BSqyPZt/

Organização Pan-Americana da Saúde. (2021). *Folha informativa sobre COVID-19*. https://www.paho.org/pt/covid19

Resnick, M. (2020). *Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos*. Penso.

Santi, W. da S. (2020). *Que ensino de História cabe na escola?* XVII Encontro Regional de História da ANPUH-PR, Maringá, Brasil. https://www.encontro2020.pr.anpuh.org/resources/anais/24/anpuh-pr-erh2020/1610496130_ARQUIVO_6713e2384df7a600c27cbbd40cbd7b4d.pdf

Silva, E. de J. da. (2010). *Um Caminho para a África São as Sementes: Histórias sobre o Corpo e os Jogos Africanos Mancala na Aprendizagem da Educação das Relações Étnico-Raciais*. [Tesis de Maestría, Universidade Federal da Bahia, Salvador].

Silva, H. M. G. da, David, C. M., & Mantovani, A. (2015). A tecnologia como aliada no ensino de história e a sua adesão nas escolas de educação básica. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, *10*(2), 390-399. http://dx.doi.org/10.21723/riaee.v10i2.7707