

# Estúdio Móvel e brincadeira do coco: um projeto para o ensino de música na escola de educação básica

Carla Pereira dos Santos  
Rosenilha Fajardo Rocha  
Élcio Rawlison Marques Gomes

---

## Resumo:

Este artigo apresenta propostas para a realização de um projeto para o ensino de música na escola de educação básica, que tem como foco a brincadeira do coco a partir do projeto de estúdio móvel. O texto tem como objetivo refletir sobre propostas de ensino que possam surgir a partir da realidade, do contexto e das demandas dos próprios alunos, a partir de concepções que fundamentam o contexto escolar e a pedagogia de projetos. As sugestões de atividades apresentadas foram elaboradas considerando a brincadeira do coco e a gravação em estúdio, visando articular a cultura popular regional e a tecnologia em sala de aula.

**Palavras-chave:** Ensino de música na educação básica. Pedagogia de projetos. Brincadeira de coco.

---

## A Mobile Studio and “Coco’s Game”: a project for teaching music in elementary schools

## Abstract:

*This article presents proposals for the realization of a project for teaching music in elementary school, which focuses on the traditional “coco’s game” based on a project with a mobile sound studio. The objective of the article is to reflect on teaching proposals that can arise from the reality, context and demands of the students themselves, based on concepts that underlie the school context and the pedagogy of projects. The activities suggested were developed by considering the use of the coco’s game and studio recording, to articulate regional popular culture and technology in classrooms.*

**Keywords:** Music education. Elementary school. Pedagogy of projects. Coco’s game.



Ilustração: Robson Cavalcante



## Por que pensar em projetos para a sala de aula?

Uma das estratégias para o ensino de música na escola de educação básica que vem ganhando espaço entre as discussões e práticas de ensino tem sido a pedagogia de projetos. A ideia da pedagogia de projetos, também conhecida como projetos de ensino, projetos pedagógicos ou de aprendizagem, busca articular os saberes escolares com os saberes sociais, na busca de promover um ensino a partir de objetivos concretos. Nessa proposta, o professor pode procurar incorporar os conteúdos a partir de situações-problema e de acordo com a demanda do contexto, dos indivíduos e do próprio projeto proposto, que deverá surgir também de um problema real pesquisado pelo professor (Del-Ben, 2011).

Conforme Pimenta e Lima (2012), os projetos em sala de aula possibilitam vivenciar o processo de ensino em suas diferentes etapas, que compreendem o diagnóstico, o planejamento, a execução e a avaliação da proposta “em um espaço de tempo com começo, meio e fim, e lhe permite ser aprendiz e autor simultaneamente, enquanto aprende a organizar e gerir o que é necessário e possível em um determinado tempo” (Pimenta; Lima, 2012, p. 228).

Nesse processo, a observação diagnóstica torna-se fundamental, haja vista que é a partir dela que o professor poderá entender seu campo de atuação e quais os problemas,

as demandas e as perspectivas apresentadas. Segundo Pimenta e Lima (2012), é esse olhar prévio e atento que “poderá mostrar-nos a distância ou a proximidade entre o escrito e o vivido, o dito e o feito” (Pimenta; Lima, 2012, p. 226). É nessa direção que essa proposta pode ser um caminho para evitar a fragmentação dos conteúdos e se aproximar da realidade e do interesse dos estudantes, ajudando a fazer com que o ensino tenha sentido para os indivíduos.

É por esses motivos que consideramos a pedagogia de projetos uma proposta que permite ao professor construir as bases para sua atuação profissional de maneira crítica e reflexiva, sobretudo porque ele estará trabalhando com um tema que nasceu de uma situação-problema real e que será o fio condutor de sua prática na escola.

## A escola: um lugar para se compartilhar experiências

A escola, ao lado de outras instituições, pode ser caracterizada como uma importante agência de socialização. Entretanto, diferentemente das demais instituições, a escola parece agregar e formalizar um conjunto de saberes que são considerados comuns e ne-



cessários à formação dos indivíduos para a vida na sociedade. Além de possuir um funcionamento próprio que a diferencia das demais instâncias, a escola, conforme Delory-Momberger (2008) em seus estudos sobre (auto)biografia e história de vida, possui um projeto para os indivíduos, e ele se traduz nos currículos, nos programas, nos conteúdos, nas normas e nas prescrições, sendo, desta forma, “um espaço fortemente estruturado e dotado de função, que atende ao projeto de aprendizagem coletivo, que é o da instituição escolar” (Delory-Momberger, 2008, p. 136).

Assim, compreendida como uma instituição socializadora constituída pela ideia de operacionalização de um projeto educativo, a escola é, ao mesmo tempo, ordenadora do social e produtora de sentimentos, valores, comportamentos e sensibilidades, como afirmou Faria Filho (1998). Nesse sentido, podemos entender que é a partir desse projeto educativo que a escola possibilita que crianças e jovens vivenciem e compartilhem suas experiências e saberes do cotidiano.

É em meio a esse projeto coletivo da instituição escolar que a música pode ser parte integrante da cultura escolar, compreendida, a partir de Viñao Frago (2006), como “toda a vida escolar”<sup>1</sup>. Assim, como parte desse “todo”, a música pode estar presente nas brincadeiras, nos momentos de lazer, nos

projetos escolares e também como componente curricular, caracterizado como uma disciplina específica do projeto de formação escolar, podendo ser vivenciada e experimentada por pessoas diversas.

- Você sabia que o ensino de música na educação básica vem sendo foco de debates desde a década de 1980, mas que foi somente em 2008 que se abriu um efetivo caminho para o ensino de música na escola, reconhecido pela própria legislação educacional, alterada para incluir a música como conteúdo obrigatório, através da Lei 11.769/2008?



<sup>1</sup> Ver VIÑAO FRAGO, Antonio. Sistemas educativos, culturas escolares y reformas: continuidades y cambios. 2. ed. Madrid: Ediciones Morata, 2006.



Nessa perspectiva, a música na escola pode estar pautada numa concepção também diversa e integradora, articulada com os múltiplos contextos, com as necessidades e demandas da sociedade, que valorize o processo, mas também os conteúdos, que desenvolva valores, sensibilidades e que respeite a condição natural do indivíduo.

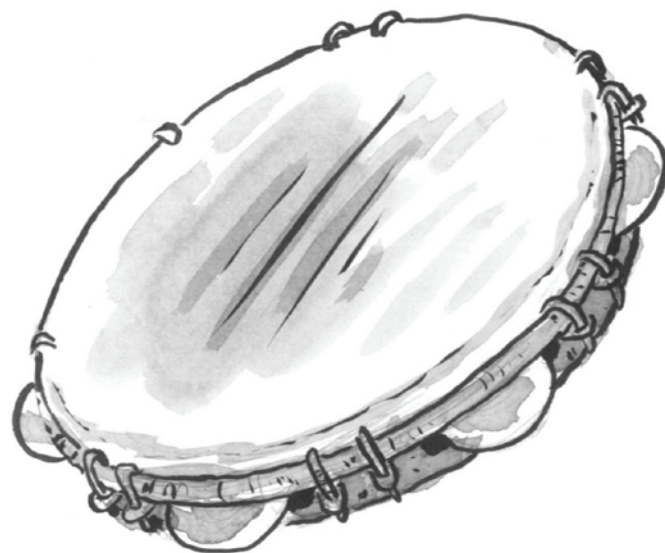
Com base nessa concepção é que acreditamos que os projetos podem ser ferramentas significativas para o ensino de música na educação básica. E é assim que, entre as

diversas possibilidades de projetos, apresentaremos aqui uma proposta que tem como foco trabalhar a brincadeira do coco a partir de um projeto de Estúdio Móvel. Essa proposta pode ser significativa na medida em que une numa mesma atividade duas ferramentas de mundos distintos: a vivência do coco, do universo da cultura popular, e a experimentação do programa Audacity, do contemporâneo.

## O coco: um momento de brincar

Dentre as manifestações culturais populares existentes no Brasil, a brincadeira do coco se apresenta de forma vívida no estado da Paraíba. Tal manifestação pode ser encontrada no espaço urbano da capital e nas cidades do interior do estado, na zona rural das cidades interioranas e nas regiões litorâneas, em assentamentos, em aldeias indígenas e em comunidades quilombolas. Não há uma data fixa para a brincadeira acontecer, estando essa manifestação desvinculada de contexto ritualístico e ligada a festividades e entretenimento. Daí pode advir a denominação brincadeira de coco.

Vários aspectos dessa manifestação revelam sua possível identidade cultural afro-brasileira. Dentre eles, destacam-se, majoritariamente, os instrumentos de percussão: ganzá, zabumba ou bumbo, zambê ou pau furado e caixa ou tarol.



A dança, com o movimento de simulação da umbigada, também remete ao universo afro-brasileiro. O coco pode se configurar como coco dançado ou coco cantado. É cantado num sistema de pergunta e resposta entre o solista e os dançadores da seguinte forma: cantam-se as estrofes seguidas de refrão. Os temas abordados são variados. Nos cocos dançados se incluem, além do canto e do ritmo, também a dança, geralmente realizada em roda.

- Que tal conhecer e ouvir um pouco da brincadeira do coco? Acesse o YouTube e digite: “Coco de roda na Paraíba”. Você encontrará uma sequência de vídeos com diferentes grupos de coco.



São muitas as denominações e tipos de coco. Essas variações se revelam nas maneiras peculiares de cantar, tocar e dançar de cada brincadeira.



**Ficou curioso para conhecer os instrumentos usados no coco? Olha aí!**



Instrumentos usados no coco: caixa, ganzá e zabumba (bumbo).

O coco pode ser brincado por homens e mulheres, independentemente da faixa etária. No entanto, assim como em muitas manifestações culturais tradicionais, comumente a maior adesão é por parte dos mais velhos e das crianças pequenas, tendo a juventude uma atitude de distanciamento desse bem cultural. Nesse sentido, ações voltadas para a valoração do coco pelos vários atores sociais onde a brincadeira é realizada, bem como a promoção desse mundo musical no contexto escolar, pode tanto ser uma estratégia de reconhecimento da importância desse bem cultural quanto uma possibilidade de diálogo entre os discursos musicais formais e informais.

Nesse sentido, a escola, enquanto lugar para trocar experiências, que acolhe e dissemina a fruição de saberes, pode ser o lócus ideal para que estratégias plurais de ensino e aprendizagem musicais sejam efetivamente experienciadas.

## Estúdio Móvel: um projeto para brincar com o coco e com a tecnologia em sala de aula

Entre os diversos desdobramentos de projetos, que podem surgir a partir das demandas e necessidades de cada contexto, o Estúdio Móvel é uma proposta de projeto que pode ser desenvolvida na escola de educação básica, tendo como objetivo aproximar os estudantes das práticas da cultura popular regional – nesse caso específico do coco – e, ao mesmo tempo, desenvolver a capacidade criativa e perceptiva dos estudantes através da manipulação do *software* livre Audacity de gravação e edição digital de áudio. A utilização desse *software* com os estudantes é oportuna, no sentido de que seu *download* é disponibilizado gratuitamente na internet e sua manipulação é simples e versátil.



DICA

Baixe o *software* Audacity gratuitamente pelo site Baixaki: [www.baixaki.com.br](http://www.baixaki.com.br).

### Etapas e atividades

O projeto poderá ser realizado a partir de três principais etapas:

A primeira etapa consistirá na experimentação e na vivência de diferentes modalidades de coco, através da apreciação, da realização de jogos musicais, da prática instrumental e vocal, da dança e da movimentação corporal. É nessa etapa que os alunos, sob orientação do professor, poderão começar a utilizar o *software* Audacity, para registro de atividades e criações sonoro-musicais. É também no decorrer desse primeiro momento que a proposta do projeto deverá ser apresentada e discutida com os alunos, que, de forma coletiva, deverão participar das definições que irão delinear o andamento do projeto e a estruturação do Estúdio.

A segunda etapa é a de montagem, produção e prática de estúdio. Com foco no coco, os alunos assumirão diferentes funções dentro desse Estúdio, entre elas, a de técnico de gravação, diretor musical, intérprete – como instrumentista e/ou cantor, compositor, entre outras funções necessárias.

Por fim, na terceira etapa, a sugestão é realizar a gravação de alguns cocos interpretados ou (re)criados pelos alunos. A escolha das músicas, a gravação, a produção e edição desse material deverão ser feitas pelos próprios alunos, apenas com a mediação do professor. O áudio gravado poderá ser compartilhado com os alunos e divulgado entre a comunidade escolar.

Elaboramos a seguir algumas atividades que poderão ser realizadas pelos professores para propiciar a experiência musical com o coco e com a gravação de estúdio. As ati-

vidades sugeridas não estão em sequência e poderão compor as diferentes etapas do projeto. Nessa perspectiva, a apreensão do conhecimento se dá de maneira não compartimentada, buscando uma intersecção entre a linguagem musical e a tecnológica. Consideramos importante destacar também que as atividades aqui propostas não representam o projeto em si, sendo este constituído a partir das escolhas e definições coletivas. As atividades se apresentam como sugestões e recortes que poderão servir de inspiração para a criação e desdobramentos de outras atividades a serem desenvolvidas em cada contexto específico.

## Explorando e gravando o coco

Ao considerar que a proposta principal do projeto é que os estudantes tenham experiência em gravação e edição digital de estúdio, uma sugestão inicial é que os alunos gravem sons ambientes percebidos na escola, em casa, bem como sons corporais produzidos por eles. Esse material coletado deverá ser enviado ao educador através das mídias comuns a ambos (Facebook, WhatsApp, e-mail etc.), criando um banco de dados sonoro que será usado posteriormente. Esse banco de dados pode continuar a ser alimentado durante as aulas, com gravações das atividades de produção sonora e também com fontes sonoras de estilos musicais que os estudantes mais apreciam, como o funk e o rap, por exemplo. Estando os estudantes mais familiarizados com o processo de gravação, a atividade pode ser ampliada para a elaboração de um remix a partir do material sonoro coletado durante o processo de experimentação e dos ritmos de coco já vivenciados. Aliando o tradicional com o contemporâneo, o coco com o rap (por exemplo), a escuta ativa

com a captação e a edição de áudio, ampliamos a vivência musical e, em consequente, a aprendizagem musical dos estudantes, levando-os a se familiarizarem com o coco a partir de músicas que estão mais próximas às suas experiências de vida – o que torna o fazer musical mais interativo e dinâmico.

- Que tal estimular os estudantes a conhecerem a história, o ritmo e os instrumentos utilizados no coco de roda? Busque no YouTube e assista ao documentário “Curta! Danças Regionais - coco de roda” – esse vídeo apresenta o contexto histórico do coco de roda, as maneiras de dançar, seu ritmo e instrumentação.



Outra sugestão para aproximar os estudantes da brincadeira do coco é apresentar aos alunos partes do documentário sugerido (*Curta! Danças Regionais - coco de roda*), destacando, sobretudo, o ritmo do coco e sua instrumentação.



**Você sabia que o coco pode se configurar de várias maneiras? Segundo Ayala, pode-se supor que o coco é mais de uma manifestação cultural que recebe a mesma nomenclatura, devido “às diferenças de contexto, à natureza dos cocos (dança coletiva, canção ou canto em desafio), às várias formas poéticas e à diversidade de nomes (coco praieiro, coco de roda, coco de embolada etc.)” (Ayala, 2017, p. 30).**

Após a apreciação, a sugestão é realizar um jogo de adivinhação. Nesse jogo, o educador poderá separar a turma em grupos (dois ou mais), e os estudantes deverão relacionar o tipo de instrumento visualizado no vídeo ao tipo de som produzido pelo professor (a partir de um banco de sons previamente selecionado pelo professor ou criado pelos alunos). Ao executar o som de um determinado instrumento, o professor deverá perguntar a cada um dos grupos a que instrumento do coco de roda o som está relacionado.

Outra atividade que poderá ser realizada é uma adaptação da conhecida brincadeira da “cabra-cega”. A turma deverá ser dividida em grupos (dois ou mais). Com uma venda nos olhos, um estudante de cada grupo deverá posicionar-se de costas para os instrumentos utilizados no coco, que deverão estar expostos sobre uma mesa. O educador deverá tocar um dos instrumentos ou uma sequência de instrumentos para que um dos estudantes que estará de costas identifique e repita a sequência executada pelo educador. Essa é uma ótima atividade para os alunos realizarem a gravação dos sons de instrumentos que poderão compor o banco de dados sonoro.



## DICA

**Esse banco de dados sonoro pode ser elaborado pelos alunos a partir da gravação de sons pelo *software* Audacity.**

## Brincadeiras com o coco de praia

Como atividade de apresentação do ritmo do coco, uma sugestão é utilizar o coco de praia, indicado na partitura de *Menino do Mar*. Conforme o exemplo, o professor poderá trabalhar com o jogo de perguntas e respostas e com movimentações corporais. Por exemplo:

**O professor canta:** Balança a rede,

**Os alunos respondem:** Menino do mar.

Enquanto é cantado o coco, os alunos devem, ao mesmo tempo, bater palma no primeiro tempo de cada compasso e, no segundo tempo, bater com as mãos nos ombros. Conforme a indicação da partitura, os motivos se repetem de acordo com a estrutura da música até que todos cheguem ao penúltimo compasso e batam alternadamente os pés no chão. Nesse trecho final, os alunos poderão cantar os três últimos compassos (tu-iu-iu, tu-iu-tu, tá-tá-tá). Essa música pode ser uma boa opção para a gravação que irá compor a terceira etapa do projeto.



**Você pode escutar o coco *Menino do mar* através do link:**  
<https://www.palcomp3.com/chinelodeiaia/menino-do-mar/>



## Melodia Menino do mar (cultura popular)

Melodia

Ba-lan-ça re-de me-nino do mar Ba-lan-ça re-de me-nino do mar Ba-lan-ça

Palmas

Ombro

Pés

re - de me - nino do mar tu - iu - iu tu - iu — tu - iu - iu ta - ta

A próxima atividade foi elaborada com o intuito de possibilitar a internalização da marcação da pulsação rítmica do coco de roda. Antes de iniciar o jogo, os estudantes deverão marcar a pulsação rítmica do coco através de um simulador de pulso (que poderá ser gravado no *software* Audacity pelos alunos, juntamente com o professor). Os

estudantes poderão marcar o pulso com o pé e, em seguida, marcar apenas o primeiro tempo de cada compasso, movimentando o corpo conforme a brincadeira do coco.

**Em seguida, o educador ensinará a melodia da música *Coco de praia* indicada na partitura abaixo.**

## Melodia Coco de praia (adaptado da cultura popular)

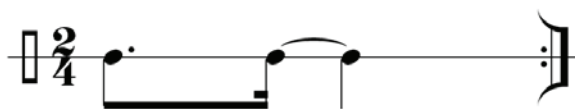
É no ba-lan-ço da ca-no-a que nos va-mos vi-a-jar olha o co-co da jan-  
E quem a-in-da não brin-cou a-pan-hao co-co pra brin-çar olha o co-co da jan-  
olha o co-co pe-gue o co-co não deixe o co-co pra lá e olha o coco da jan-  
olha o co-co pise o co-co e en-tão va-mos co-me-çar olho o co-co da jan-

ga-da nas on-das do mar olha o co-co pe-gueo co-co tra-gao co-co pise o co-co olha o co-co na jan-  
ga-da nas on-das do mar  
ga-da nas on-das do mar  
ga-da nas on-das do mar

ga - da nas on - das do mar

Nessa atividade os estudantes deverão marcar o pulso com os pés e cantar junto com o educador, que assumirá a função do mestre de coco. Para uma vivência mais aproximada da brincadeira do coco, o educador baterá palmas, preenchendo a célula rítmica do coco (conforme figura abaixo), e os estudantes responderão de acordo com o exemplo descrito no texto destacado abaixo:

### Célula rítmica do coco



Após aprender a música e acompanhar o pulso com os pés, é só cantar as frases conforme a indicação a seguir:

Mestre: **É no balanço da canoa que nós vamos viajar**

Alunos: **Olha coco na jangada nas ondas do mar**

Mestre: **E quem ainda não brincou apanha o coco pra brincar**

Alunos: **Olha o coco na jangada nas ondas do mar**

Mestre: **Olha o coco, pega o coco, não deixe o coco pra lá**

Alunos: **Olha coco na jangada nas ondas do mar**

Mestre: **Olha o coco, pise o coco e então vamos começar**

Alunos: **Olha o coco na jangada nas ondas do mar**

Mestre: **Olha o coco**

Alunos: **Pegue o coco**

Mestre: **Traga o coco**

Alunos: **Pise o coco**

Todos: **Olha o coco na jangada nas ondas do mar**



## Remixando o coco

Após a montagem da atividade, o professor poderá, juntamente com os alunos, gravar a realização da brincadeira no *software* Audacity e ouvir o resultado. Essa escuta pode ser um exercício de autoscopia, no qual o material gravado é analisado posteriormente, em uma ação reflexiva dos estudantes por meio da verbalização no decorrer da análise do material gravado. Esse exercício pode ser de grande valia no processo de formação e aprendizagem musical, pois promove, além da avaliação do indivíduo, um fortalecimento dos conteúdos e empoderamento de sua própria prática musical. Sugerimos uma adaptação da ferramenta da autoscopia nessa atividade, lançando mão apenas da gravação em áudio no *software* Audacity.

Originalmente, a autoscopia utiliza o recurso da videogravação de uma prática como ferramenta para que os sujeitos possam realizar posteriormente uma análise e uma autoavaliação do material gravado. Faz parte dessa análise e autoavaliação a verbalização do que foi observado na videogravação. Para um maior aprofundamento deste conceito e sua aplicabilidade, consulte Sadala e Larocca (2004).



Outra sugestão é ensinar aos alunos a célula rítmica do coco e gravá-la de diferentes maneiras. Essa gravação poderá ser editada coletivamente, servindo de base para várias

outras propostas. Por exemplo, os alunos poderão cantar acompanhados da gravação rítmica feita por eles próprios, bem como criar seus próprios cocos a partir de uma base rítmica previamente gravada e editada.

Após algumas atividades propostas pelo professor, que possibilitem a familiarização com o ritmo do coco e o uso do *software*, os alunos poderão começar a assumir a condução do Estúdio Móvel, passando a escolher, criar ou remixar, bem como elaborar os arranjos das músicas que serão gravadas, editadas e divulgadas. Por ser um Estúdio Móvel, as músicas poderão ser gravadas em qualquer ambiente escolhido pelos alunos, basta ter um notebook com o *software* Audacity instalado e um microfone acoplado.

Assim, ao final do projeto, além de um banco de dados sonoro, será possível ter a gravação de todas as atividades realizadas em sala de aula, que poderá ser utilizada como material didático. A culminância do projeto será a gravação de um repertório que tenha como base o coco, mas que seja definido, elaborado, gravado, produzido e divulgado pelos próprios alunos.

## Encerrando a brincadeira

Como a proposta da pedagogia de projetos busca articular o encontro de saberes (escolares e sociais), na tentativa de promoção de um ensino a partir de objetivos concretos e de uma situação problema real, a proposta das atividades elencadas anteriormente vai de encontro a esse prisma.

Articular o tradicional – a brincadeira de coco, própria do contexto cultural nordestino – ao contemporâneo – o manuseio de ferramentas tecnológicas, presente no cotidiano dos estudantes – pode se apresentar como uma das diversas ideias possíveis de projetos a serem desenvolvidos na escola de educação básica.

Nesse sentido, torna-se salutar refletir sobre a possibilidade de o educador transversalizar mundos distintos (local e global) numa junção que seja significativa para o estudante, possibilitando a vivência e o compartilhamento desses mundos.



Ilustração: Robson Cavalcante



## Autores



**Carla Pereira dos Santos**

musiviver@hotmail.com

Doutora em Música, área de concentração Educação Musical, pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Atualmente é professora adjunta II do Departamento de Educação Musical da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), instituição na qual atua como chefe de departamento. Foi professora da Escola de Música da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), professora substituta do Departamento de Educação Musical da UFPB e da Escola de Música Antenor Navarro, em João Pessoa. Foi regente do Coral infantil da Paraíba e é regente titular da Orquestra de Violões da Paraíba.



**Rosenilha Fajardo Rocha**

rosenilhafajardo@gmail.com

Doutoranda em Etnomusicologia (UFPB), mestra em Etnomusicologia (UFPB), especialista em Educação Musical (UFMG), graduada em bacharelado em Piano e em licenciatura plena em Educação Artística/Música (CBM). Atualmente é professora da Universidade Federal da Paraíba e da Rede Municipal de Ensino da cidade de Tibau do Sul/RN. É atuante em projetos sociais. Trabalhos publicados: Cartilha de atividades no livro *Folguedos da Mata* e *Iniciação à Flauta Doce* através de ritmos brasileiros. CDs gravados: *Sons da Mata* e *Caixinha de Memórias*.



**Élcio Rawlison Marques Gomes**

wavemixstudio@gmail.com

Bacharel em Contrabaixo pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), atualmente é aluno do 7º período do curso de Licenciatura em Música da UFPB, com habilitação em contrabaixo. Atua como bolsista pelo projeto PIBID, é professor de música do ensino fundamental I e II do projeto Mais Educação. É professor de Baixo Elétrico do Instituto Paraibano do Ensino do Contrabaixo (IPEC). Trabalha em estúdio de gravação, além de ser músico instrumentista de diversos segmentos musicais da cidade de João Pessoa.



## Referências

AYALA, Maria Ignez Novais. *Os cocos: uma manifestação cultural em três momentos do século XX*. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php>>. Acesso em: 17 mar. 2017.

DEL-BEN. Música nas escolas. In: *Salto para o futuro: educação musical escolar*. Ano XXI, boletim 08. TV escola, p. 24-33, junho 2011.

DELORY-MOMBERGER, Christine. *Biografia e educação: figuras do indivíduo-projeto*. Tradução de Maria da Conceição Passegi, João Gomes da Silva Neto, Luis Passegi. Natal: EDUFRN; São Paulo: Paulus, 2008.

FARIA FILHO, Luciano Mendes. O espaço escolar como objeto da história da educação: algumas reflexões. *Revista da Faculdade de Educação*, São Paulo, v. 24, n. 1, jan./jun. 1998.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. *Estágio e docência: diferentes concepções*. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

SADALLA, Ana Maria Falcão de Aragão; LAROCCHA, Priscila. *Autoscopia: um procedimento de pesquisa e de formação*. *Educação e pesquisa*, São Paulo, v. 30, n. 3, p. 419-433, set./dez. 2004.