

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E BIOLÓGICAS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Silvia Pinheiro Montijo

**PROCESSOS CRIATIVOS NA INFÂNCIA: DO BRINCAR À REPRESENTAÇÃO
CRIATIVA**

Sorocaba

2021

Silvia Pinheiro Montijo

**PROCESSOS CRIATIVOS NA INFÂNCIA: DO BRINCAR À REPRESENTAÇÃO
CRIATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Licenciatura em Pedagogia para
obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientação: Prof. Dr. Lucia Maria Salgado dos
Santos Lombardi

Sorocaba
2021

Montijo, Silvia Pinheiro

Processos criativos na infância: do brincar à
representação criativa / Silvia Pinheiro Montijo -- 2021.
32f.

TCC (Graduação) - Universidade Federal de São Carlos,
campus Sorocaba, Sorocaba

Orientador (a): Lucia Maria Salgado dos Santos
Lombardi

Banca Examinadora: Elina Elias de Macedo, Luciana
Silvia Evangelista

Bibliografia

1. Imaginação criativa. 2. Processo criativo na infância.
3. Criatividade. I. Montijo, Silvia Pinheiro. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática
(SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Maria Aparecida de Lourdes Mariano -
CRB/8 6979



FUNDAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
COORDENAÇÃO DO CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA - CCPedL-So/CCHB
 Rod. João Leme dos Santos km 110 - SP-264, s/n - Bairro Itinga, Sorocaba/SP, CEP 18052-780
 Telefone: (15) 32295978 - <http://www.ufscar.br>

DP-TCC-FA nº 23/2021/CCPedL-So/CCHB

Graduação: Defesa Pública de Trabalho de Conclusão de Curso

Folha Aprovação (GDP-TCC-FA)

FOLHA DE APROVAÇÃO

SILVIA PINHEIRO MONTIJO

PROCESSOS CRIATIVOS NA INFÂNCIA: DO BRINCAR À REPRESENTAÇÃO CRIATIVA

Trabalho de Conclusão de Curso

Universidade Federal de São Carlos – Campus Sorocaba

Sorocaba, 25 de junho de 2021

ASSINATURAS E CIÊNCIAS

Cargo/Função	Nome Completo
Orientador	Prof. ^a Dr. ^a Lucia Maria Salgado dos Santos Lombardi
Membro da Banca 1	Prof. ^a Dr. ^a Elina Elias de Macedo
Membro da Banca 2	Prof. ^a M. ^a Luciana Silvia Evangelista



Documento assinado eletronicamente por **Lucia Maria Salgado dos Santos Lombardi, Professor(a)**, em 25/06/2021, às 15:48, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Elina Elias de Macedo, Professor(a) Substituto(a)**, em 25/06/2021, às 18:44, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site <https://sei.ufscar.br/autenticacao>, informando o código verificador **0423936** e o código CRC **A9024EF0**.

Referência: Caso responda a este documento, indicar expressamente o Processo nº 23112.011794/2021-16

SEI nº 0423936

Modelo de Documento: Grad: Defesa TCC: Folha Aprovação, versão de 02/Agosto/2019

Prof.^a M.^a Luciana Silvia Evangelista

DEDICATÓRIA

A minha mãe, que nunca poupou esforços para que eu pudesse realizar meus sonhos, que sempre teve palavras de carinho e um colo acolhedor.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Maria Miriam, que permaneceu e permanece ao meu lado em todos os momentos, mostrando o caminho e me incentivando as conquistas.

Ao meu pai, Silvio Luiz, que lidera pelo exemplo e sempre me mostrou que dedicação, honestidade e disciplina nos levam longe nessa caminhada que é viver.

À minha orientado Lucia Maria Salgado dos Santos Lombardi, pela disposição, atenção e ajuda durante a pesquisa e escrita desse trabalho mesmo diante das situações adversas que vivi neste processo. Seu trabalho é fonte de inspiração para mim.

Aos amigos da graduação, especialmente a Giane e a Caroline, por todos os momentos inesquecíveis que pudemos viver e compartilhar. Nossa amizade é um presente que levarei sempre comigo.

À UFSCar, pela transformação através do conhecimento nesses seis anos de estudo. Foi uma longa e feliz caminhada, me despeço com o coração apertado, mas grata pelas experiências vividas.

As crianças criadoras, que passaram e passarão pelo meu caminho e me inspiram a enxergar no mundo, assim como elas, as mais variadas possibilidades de fazer e ser arte.

*“Nada existe realmente a que se possa dar o
nome Arte. Existem somente artistas.”
E.H Gombrich, em A História Da Arte.*

RESUMO

MONTIJO, Silvia Pinheiro. *Processos criativos na infância: do brincar à representação criativa*. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal de São Carlos *campus* Sorocaba, Sorocaba, 2021.

O ato de criar é uma atividade presente o tempo todo na vida dos indivíduos. Ao realizar as atividades mais simples do seu dia a dia o ser humano cria e/ou utiliza ferramentas oriundas de atividades criadoras anteriores. O mundo que rodeia os sujeitos é cheio de suas criações e é esse mundo também que propicia as experiências necessárias para tal fenômeno. Esse trabalho teve como objetivo investigar e discutir de que maneira ocorrem esses processos de criação, especificamente na infância. A fim de investigar este tema foi realizado um estudo de natureza qualitativa e de caráter bibliográfico. O percurso de escrita deste trabalho está dividido em três capítulos. O primeiro sendo o Memorial, onde a autora conta suas experiências e memórias da infância que a levaram ao tema escolhido. O segundo capítulo apresenta e descreve a metodologia utilizada. E o terceiro capítulo constituído pelo quadro teórico, se estabelece o que é processo criativo, as relações do imaginar para a criação, as relações do brincar e da criação e a aprendizagem pela ação e a representação criativa. As considerações finais apontam para a importância da imaginação no desenvolvimento psicológico e social das crianças e a importância do educador na promoção de situações e ambientes que colaborem para o protagonismo infantil consequentemente possibilitando a criação e seu desenvolvimento.

Palavras-chave: Imaginação Criativa. Processo Criativo Infância. Criatividade Infância.

ABSTRACT

MONTIJO, Silvia Pinheiro. *Creative processes in childhood: from playing to creative representation*. 2021. Undergraduate thesis (Licenciatura in Pedagogy) - Federal University of São Carlos *campus* Sorocaba, Sorocaba, 2021.

The act of creating is an all time present activity in a person's life, when performing the simplest activities of their daily lives, the human being creates and/or uses tools from previous creative activities, in fact, the world that surrounds this individual is full of his creations and it is this world that also provides the necessary experiences for such activities. This work aims to investigate and discuss how these creation processes occurs, specifically in childhood. In order to investigate this theme, a qualitative and bibliographic study was carried out. This work is divided into three chapters. The first is the Memorial, where the author tells her experiences and childhood memories that led her to the chosen theme. The second chapter presents and describes the methodology used. At last, the third chapter consists of the theoretical framework, which establishes what the creative process is, the relationships between imagining and creating, the relationships between playing and creation and the action learning and creative representation. The final considerations point to the importance of imagination in the psychological and social development of children and the importance of the educator in promoting situations and environments that contribute to child protagonism, consequently enabling creation and its development.

Keywords: Creative Imagination. Childhood Creative Process. Childhood Creativity.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Memórias de infância _____ 13

LISTA DE QUADROS

Quadro I - Levantamento bibliográfico Biblioteca Digital Brasileira de Teses
Dissertações _____ 16

Quadro II – Levantamento bibliográfico SciELO _____ 18

QUADRO III – Levantamento bibliográfico Portal de Periódicos CAPES _____ 19

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

UFSCar Universidade Federal de São Carlos

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. CAPÍTULO I: MEMORIAL	13
3. CAPÍTULO II. METODOLOGIA	16
4. CAPITULO III. QUADRO TEÓRICO.....	20
4.1 O QUE SÃO OS PROCESSOS CRIATIVOS	20
4.1.2 RELAÇÕES DO IMAGINAR	22
4.2 AS RELAÇÕES DO BRINCAR E DA CRIAÇÃO NA INFÂNCIA	24
4.3 APRENDIZAGEM PELA AÇÃO E REPRESENTAÇÃO CRIATIVA	26
4.3.1 O DESENROLAR DA REPRESENTAÇÃO CRIATIVA	27
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31

1. INTRODUÇÃO

De acordo com o Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa, a definição da palavra criar¹ (vt.) é: 1. Dar existência a; 2. Gerar; dar origem a; 3. Imaginar, inventar; 4. Alimentar. 5. Fundar, Instituir; 6. Cultivar; 7. Instruir, educar; 8. Adquirir (Criar coragem. P.); 9. Educar-se, 10. Originar-se.

Em maior ou menor grau o homem está sempre criando, pautado na cultura e experiências anteriores ele foi capaz de conceber todas as coisas do mundo, que constituem essa grande criação coletiva da humanidade.

a criatividade é a essencialidade do humano no homem. Ao exercer o seu potencial criador, trabalhando, criando em todos os âmbitos do seu fazer, o homem configura a sua vida e lhe dá um sentido.
Criar é tão difícil ou tão fácil como viver. E é do mesmo modo necessário.
(OSTROWER, 2001, p. 166)

Este trabalho surge como a materialização dessa inquietação antiga em tentar compreender de que maneira ocorre a criação e quais são os processos que nos levam até ela. Como estudante de Pedagogia e atuante na Educação Infantil, essa inquietação toma um rumo mais específico para tentar compreender a criação e seus processos na infância.

Iniciando essa jornada para a compreensão dos processos criativos na infância, realizei uma pesquisa de natureza qualitativa e caráter bibliográfico que se apoia em diversos pesquisadores, dentre os quais, Lev Semyonovich Vigotski (2009), Fayga Ostrower (2001), Tizuko Morchida Kishimoto (2008), Mary Hohmann e David P. Weikart (1997), Marita Redin e Paulo Fochi (2014) para o desenvolvimento da escrita.

O trabalho é organizado em três capítulos. O primeiro deles é o Memorial, onde relato as experiências que suscitaram minhas indagações sobre o criar. A Metodologia, trecho no qual descrevo a pesquisa realizada e apresento as tabelas do levantamento bibliográfico. E por fim o Capítulo III - Quadro Teórico, onde se assenta a fundamentação teórica do tema abordado. Nele, apresento a definição do que são os processos criativos, as relações da imaginação e da criação, as relações do brincar e da criação, a representação criativa da criança e as possibilidades da abordagem High Scope na aprendizagem pela ação.

¹ XIMENES, Sérgio. Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa. 2ª ed. Reform.- São Paulo: Ediouro, 2000.

2. CAPÍTULO I: MEMORIAL

Eu não sabia o que queria ser, só sabia que era... era livre para brincar pelo pasto, correr entre as magueiras e enterrar os brinquedos na horta. Me esconder no galinheiro e fugir para pescar no lago. Andar a cavalo e dormir ouvindo os grilos lá fora.



Figura 1 – *Memórias de uma infância* (Fonte: acervo da autora)

Me chamo Silvia Pinheiro Montijo, nasci em 29 de agosto de 1994 na cidade de São Paulo, mas ainda bebê meus pais resolveram se mudar para Salto, onde moro até hoje. Iniciei esse memorial recuperando minhas melhores lembranças da infância, na chácara onde cresci cercada de um mundo só meu para explorar, criar e recriar todos os dias.

Continuei a explorar outros mundos, agora longe do lugar que guardo com carinho na memória, e iniciei minha trajetória na vida escolar. Estudei unicamente em escolas públicas e me interessava muito pelas aulas de Arte.² Desenhar era minha brincadeira favorita e daí se seguiram alguns anos de aulas particulares de pintura e desenho.

² O termo Arte é grafado com letra inicial maiúscula ao longo do trabalho quando faz referência aos campos de conhecimento que representa ou à disciplina, enquanto que “arte” ou “artes” com letra inicial minúscula, se referem às linguagens artísticas.

A escola sempre foi um grande estímulo para a minha criança artista e observando agora vejo que tive a oportunidade de encontrar professores sensíveis ao longo do caminho. Mesmo dentro de um modelo de educação tradicional, que cerceia e desestimula a criatividade, pude ser agente no meu criar.

No ensino médio descobri o mundo da história da Arte e, em uma dessas aulas, ao assistir a um vídeo sobre as invenções e obras de Da Vinci, soube o que queria ser... queria “ser artista”.

Mas as andanças da vida me levaram por outros caminhos e cheguei até a UFSCar como estudante de Pedagogia. Nunca me imaginei professora, mas as vivências em sala de aula, nos períodos de estágio obrigatório, me mostraram que tinha algo ali para mim. Durante esses anos da graduação pude trabalhar em duas escolas com propostas totalmente diferentes e observar e trabalhar com as crianças de diversas formas.

Acredito que somos em existência um apanhado de nossas experiências e sonhos. Quando cheguei à faculdade um pouco perdida, mas ainda assim animada, vi ali que talvez “ser artista” como eu imaginava já não me cabia mais. Ora, mas o que seria eu agora?

Trabalhando com as crianças e vivenciando seu dia a dia, suas relações umas com as outras em suas buscas por compreender o mundo, me vi interessada em saber: como isso era possível? Como elas se organizam internamente e atribuem sentido às coisas? Como cinco cadeiras enfileiradas de repente podem se tornar um trem? Como situações triviais viram uma grande brincadeira de faz de conta?

Foi buscando compreender esses processos de criação na infância que entendi o que eu poderia ser agora: artista da grande obra que é o fazer pedagógico. Ao pensar em criar, criação, criatividade naturalmente associamos tal atividade ao trabalho artístico, quando na verdade a criação é condição para a vida, é essencial para o desenvolvimento, é como o ser humano modifica e é modificado, transforma e se transforma.

Sendo assim, observando desse lugar de educadora, considero importante falar sobre os processos criativos, principalmente na infância; compreender seus mecanismos para possibilitar um ambiente escolar que propicie às crianças meios para que possam ser agentes do seu fazer, da sua criação. A trajetória é longa, mas gosto de pensar que o caminho percorrido até aqui serviu para me transformar em uma educadora mais sensível como as que encontrei quando pequena, para que eu também possa ser facilitadora dos processos imaginativos das crianças que cruzarem seus caminhos com o meu.

Termino esse memorial com um poema de Loris Malaguzzi (EDWARDS, GANDINI, FORMAN, 1999, np), que me incentiva a apreciar a potência que é ser criança!

“A criança é feita de cem.

A criança tem cem mãos, cem pensamentos, cem modos de pensar,
de jogar e de falar.

Cem, sempre cem modos de escutar as maravilhas de amar.

Cem alegrias para cantar e compreender.

Cem mundos para descobrir. Cem mundos para inventar.

Cem mundos para sonhar.

A criança tem cem linguagens (e depois, cem, cem, cem),
mas roubaram-lhe noventa e nove.

A escola e a cultura separam-lhe a cabeça do corpo.

Dizem-lhe: de pensar sem as mãos, de fazer sem a cabeça, de escutar e de não falar,

De compreender sem alegrias, de amar e maravilhar-se só na Páscoa e no Natal.

Dizem-lhe: de descobrir o mundo que já existe e, de cem,
roubaram-lhe noventa e nove.

Dizem-lhe: que o jogo e o trabalho, a realidade e a fantasia, a ciência e a imaginação,
O céu e a terra, a razão e o sonho, são coisas que não estão juntas.

Dizem-lhe: que as cem não existem. A criança diz: ao contrário,
as cem existem.”

3. CAPÍTULO II. METODOLOGIA

A metodologia escolhida para a escrita desse trabalho foi de abordagem qualitativa através da pesquisa bibliográfica, buscando relacionar os títulos encontrados, durante o levantamento bibliográfico, com outras leituras prévias acerca do tema escolhido.

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhadas por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes de temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos. (SEVERINO, 2014, p. 106)

As bases de dados utilizadas para o levantamento foram a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD (<https://bdtd.ibict.br>), SciELO – Scientific electronic Library Online (<https://scielo.org>) e Portal de Periódicos CAPES (<https://www-periodicos-capes-gov-br.ezl.periodicos.capes.gov.br>).

As palavras-chave utilizadas foram Imaginação Criativa, Processo Criativo Infância e Criatividade Infância. O critério utilizado para filtrar os textos foi por título e assunto ou por título e/ou assunto, buscando conseguir uma quantidade menor e mais específica para análise e seleção. O resultado do levantamento bibliográfico é apresentado nas tabelas a seguir.

QUADRO I - Levantamento bibliográfico Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações

Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD)			
*critérios de pesquisa: por assunto e título			
Palavra-chave	Nº de referências encontradas no total	Nº de referências selecionadas para a pesquisa	Títulos selecionados
Imaginação criativa	16	2	- MARCELLO, Talyta Moreira de Souza Bezerra. Trabalho docente e a emergência da imaginação e da criatividade na aprendizagem: possibilidades e desafios. 2016. 156 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) —

			<p>Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: < http://repositorio.unb.br/handle/10482/20701> Acesso em: 2020-02-10.</p> <p>- FÉ, Maria Silvia Pinto Santa. A imaginação no processo de ensino/aprendizagem: uma abordagem histórico-cultural. 2012. 256 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2012. Disponível em: < http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/1870> Acesso em: 2020-02-10.</p>
Processo Criativo AND Infância	2	0	
Criatividade AND infância	4	0	

QUADRO II – Levantamento bibliográfico SciELO

SciELO - Scientific Electronic Library Online			
Palavra-chave	Nº de referências encontradas no total	Nº de referências selecionadas para a pesquisa	Títulos selecionados para a pesquisa
Imaginação criativa	14	0	

Processo Criativo AND Infância	03	0	
Criatividade AND Infância	10	01	-VIANA, Cássio Vinícius Afonso, IMBRIZI, Jaquelina Maria e JURDI, Andrea Perosa Saigh. NARRATIVAS SOBRE O BRINCAR: APROXIMAÇÃO DA EXPERIÊNCIA INFANTIL. Psicologia & Sociedade [online]. 2017, v. 29 [Acessado 10 Fevereiro 2020], e160002. Disponível em: < https://doi.org/10.1590/1807-0310/2017v29160002 >. Epub 07 Maio 2018. ISSN 1807-0310. https://doi.org/10.1590/1807-0310/2017v29160002 .

QUADRO III – Levantamento bibliográfico Portal de Periódicos CAPES

Portal de Periódicos CAPES			
Palavra-chave	Nº de referências encontradas no total	Nº de referências selecionadas para a pesquisa	Títulos selecionados para a pesquisa
Imaginação criativa	03	0	
Processo Criativo Infância	01	0	
Criatividade Infância	07	0	

Ao realizar o levantamento dos textos foi preciso afinar ao máximo a pesquisa, já que muitos dos resultados obtidos em uma pesquisa mais geral acabavam por apresentar uma quantidade muito grande de textos que se afastavam do tema proposto. Os títulos selecionados então, nas tabelas acima, são os que julguei mais interessantes para a escrita desse trabalho e que se alinhavam melhor ao tema e falavam da criação.

Depois de selecionados os títulos realizei uma leitura superficial dos textos. De acordo com Malheiros (2011, p. 119):

A leitura superficial é um tipo de leitura que foca no resumo e no sumário da obra. Seu objetivo é compreender se o texto que é analisado condiz com a pesquisa que será desenvolvida. Após as leituras superficiais de todos os textos que foram selecionados é possível identificar aspectos faltantes e, com isso, partir para a complementação desses textos de trabalho.

Feito isso, segui para uma leitura mais aprofundada, realizei os fichamentos e os cruzamentos de ideias entre as pesquisas estudadas.

4. CAPÍTULO III. QUADRO TEÓRICO

4.1 O que são os processos criativos

Escolhi aqui as palavras de Fayga Ostrower em seu livro “Criatividade e Processos de Criação” (OSTROWER, 2001) para começar a discussão,

Criar é basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo. Em qualquer que seja o campo de atividade. Trata-se, nesse “novo”, de novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos. O ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender, e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar. (OSTROWER, 2001, p. 9)

Segundo a autora estamos sempre em busca de relacionar fenômenos, tendo nós mesmos como ponto de referência; e é exatamente nessa busca por ordenar, relacionar e dar significado a fenômenos e experiências que mora a motivação para criar.

Somos seres sensíveis, intuitivos, estamos a todo tempo criando, modificando e significando. “Os processos de criação ocorrem no âmbito da intuição. [...] Intuitivos, esses processos se tornam conscientes na medida em que são expressos, isto é, na medida em que lhes damos uma forma.” (OSTROWER, 2001, p. 10).

“O ser humano geneticamente tem a consciência e a sensibilidade criadora, mas o seu potencial criador só pode se desenvolver quando em um contexto social.” (OSTROWER, 2001, p. 11). A artista nos apresenta então, o conceito de sensível-cultural³ e frisa que a cultura serve ao indivíduo como referência, sendo assim, tudo que ele comunica, faz, elabora e conseqüentemente toda criação parte de referências do contexto social/cultural em que esse indivíduo se encontra.

A definição de atividade criadora de Vigotski segue em concordância com a já apresentada, uma vez que ele diz “Chamamos de atividade criadora do homem aquela em que se cria algo novo. Pouco importa se o que se cria é algum objeto do mundo externo ou uma construção da mente ou do sentimento[...]” (VIGOTSKI, 2009, p. 11). Para Vigotski (2009) a criação se expressa no comportamento humano em duas atividades principais: a reconstituidora ou reprodutiva e a combinatória ou criadora.

A primeira atividade baseia-se na capacidade de reprodução ou reconstituição, daquilo que já existe, a partir de experiências anteriores. Esse processo está ligado à memória – que só

³ Para Ostrower é na integração do consciente, do sensível e do cultural que se baseiam os comportamentos criativos do homem e este será consciente e sensível em qualquer contexto cultural. E é justamente dessa integração que ela fala quando usa o termo “ser consciente-sensível-cultural”.

pode ser desenvolvida através das experiências materiais dos sujeitos e são historicamente determinadas – e é possível graças à plasticidade do cérebro humano. É essa plasticidade que permite aos homens a conservação e assim reprodução da experiência anterior; mas também que permite a combinação e criação de novas imagens. Sob o mesmo ponto de vista, Ostrower (2001) também fala sobre o papel instrumental da memória em orientar as ações dos indivíduos e sua importância para o criar: “Evocando um ontem e projetando-o sobre o amanhã, o homem dispõe em sua memória de um instrumental para, a tempos vários, integrar experiências já feitas com novas experiências que pretende fazer” (OSTROWER, 2001, p. 18).

A segunda atividade necessária à criação, para Vigotski (2009) baseia-se nessa capacidade do indivíduo de criar novas outras imagens ou ações através da reelaboração das já citadas experiências anteriores. É essa capacidade de reelaboração e combinação para criação de novas imagens e/ou ações que propicia ao homem promover condições para mudar sua realidade, caso contrário ele só se adaptaria as mudanças.

Toda atividade do homem que tem como resultado a criação de novas imagens ou ações, e não a reprodução de impressões ou ações anteriores da sua experiência, pertence a esse segundo gênero de comportamento criador ou combinatório. O cérebro não é apenas o órgão que conserva e reproduz nossa experiência anterior, mas também o que combina e reelabora, de forma criadora, elementos da experiência anterior, erigindo novas situações e novo comportamento. [...] É exatamente a atividade criadora que faz do homem um ser que se volta para o futuro, erigindo-o e modificando o seu presente. (VIGOTSKI, 2009, P. 13)

Sendo assim, podemos colocar como condições para o processo de criação em Vigotski os seguintes elementos: atividade criadora ou combinatória, atividade reconstituidora ou reprodutora, conservação da experiência e plasticidade do cérebro. Em seu texto, o autor também nega a ideia da genialidade das criações individuais, já que ele entende que toda criação é uma criação coletiva, uma vez que não criamos do nada, mas sim baseados naquilo que já existe tornando assim o papel da imaginação coletivo.

Da mesma forma, a criação, na verdade, não existe apenas quando se criam grandes obras históricas, mas por toda parte em que o homem imagina, combina, modifica e cria algo novo, mesmo que esse novo se pareça a um grãozinho, se comparado às criações dos gênios. Se levarmos em conta a presença da imaginação coletiva, que une todos os grãoszinhos não raro insignificantes da criação individual, veremos que grande parte de tudo o que foi criado pela humanidade pertence exatamente ao trabalho criador anônimo e coletivo de inventores desconhecidos. (VIGOTSKI, 2009, p. 15-16)

Vigotski (2009) diz ainda que, a capacidade de criação e imaginação não é restrita apenas a uns poucos eleitos, munidos de grandes habilidades, mas sim parte da vida cotidiana do ser humano, uma vez que tudo que faz parte da cultura e existe no mundo/sociedade (com exceção da natureza) é fruto de criações/invenções humanas; e é condição necessária para sua sobrevivência.

No cotidiano, designa-se como imaginação ou fantasia tudo o que não é real, que não corresponde à realidade e, portanto, não pode ter nenhum significado prático sério. Na verdade, a imaginação, base de toda atividade criadora, manifesta-se, sem dúvida, em todos os campos da vida cultural, tornando também possível a criação artística, a científica e a técnica. Nesse sentido, necessariamente tudo o que nos cerca e foi feito pelas mãos do homem, todo o mundo da cultura, diferentemente do mundo da natureza, tudo isso é produto da imaginação e da criação humana que nela se baseia. (VIGOTSKI, 2009, p. 14)

Neste mesmo sentido, ao refletir sobre a criação na infância, Marita Redin e Paulo Fochi (2014) também afirmam que a premissa de se tornar criativo tem relação com oportunidades singulares para experimentar processos de pesquisa e exploração sobre algo que seja do seu interesse. A criatividade, de acordo com esses autores, não é um dom agraciado a poucos, mas sim a forma de pensar daqueles que, ao longo de sua vida, têm oportunidades diferenciadas, com linguagens diferentes, em espaços e tempos diferenciados que os convidam, permanentemente, a encontrar formas de organizar e criar maneiras de estar no mundo.

Entendendo a atividade criadora como necessária e fundamental à existência humana, Ostrower também acrescenta à discussão, evidenciando a importância de pensar o trabalho como expressão criativa, a ideia de que:

O homem elabora seu potencial através do trabalho. É uma experiência vital. Nela o homem encontra sua humanidade ao realizar tarefas essenciais à vida humana e essencialmente humanas. A criação se desdobra no trabalho, porquanto este traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. Nem na arte existiria criatividade se não pudéssemos encarar o fazer artístico como trabalho, como um fazer intencional produtivo e necessário quem amplia em nós a capacidade de viver. (OSTROWER, 2001, p. 31)

Tendo alcançado certa definição do que seja o processo criativo, partimos a seguir para a compreensão das relações que a imaginação estabelece com a realidade, as experiências vividas e a construção de aprendizados.

4.1.2 Relações do imaginar

Definimos em linhas gerais o que seriam os processos criativos, mas parte importante, e diria até fundamental de tais processos é a imaginação que segundo Vigotski (2009, p. 14) é “base de toda atividade criadora”.

Para compreender o mecanismo psicológico da imaginação e da atividade de criação a ela ligada, é melhor iniciar pelo esclarecimento da relação entre fantasia e realidade no comportamento humano. [...] Esse esclarecimento ajudará a compreender que a imaginação não é um divertimento ocioso da mente, uma atividade suspensa no ar, mas uma função vital necessária. [...] Seria um milagre se a imaginação inventasse do nada ou tivesse outras fontes para suas criações que não a experiência anterior. (VIGOTSKI, p.19-20)

Como já dito a priori, as experiências dos indivíduos são essenciais para a criação, pois estas servem à imaginação. Quando falamos sobre a atividade combinatória ficou claro que é justamente essa reelaboração do acúmulo dessas experiências vividas que nos permite criar algo totalmente novo, e a imaginação é justamente esse algo novo. Ela parte da realidade dos indivíduos e transforma-se a partir de tais reelaborações. De acordo com Vigotski:

Dessa forma, a imaginação sempre constrói de materiais hauridos da realidade. É verdade que [...] a imaginação pode criar, cada vez mais, novos níveis de combinações, concertando, de início, os elementos primários da realidade [...] e, posteriormente, as imagens de cunho fantástico [...]. Porém, os elementos primários dos quais se cria uma representação fantástica distante da realidade serão sempre impressões da realidade. (VIGOTSKI, 2009, p. 21-22)

Vigotski tece em seu texto quatro formas de relação entre imaginação e realidade; a primeira sendo justamente essa construção da imaginação pautada em experiências anteriores vividas pelos sujeitos, já explicada acima. A segunda, “[...] mais complexa, e não diz respeito à articulação entre os elementos da construção fantástica e a realidade, mas sim àquela entre o produto final da fantasia e um fenômeno complexo da realidade” (VIGOTSKI, p. 23).

Para entender melhor essa segunda relação, tomemos como exemplo: ao ler um livro que relate um acontecimento histórico ou narre as aventuras de alguém em um lugar desconhecido por mim até o momento, posso viver essas experiências e criar combinações a respeito do que foi lido. Isso também resulta em criação e imaginação, porém “ela não reproduz o que foi percebido por mim numa experiência anterior, mas cria novas combinações dessa experiência.” (VIGOTSKI, 2009, p. 24).

A terceira forma de relação é de caráter emocional, onde “[...] qualquer sentimento tende a se encarnar em imagens conhecidas correspondentes a esse sentimento.” (VIGOTSKI, 2009, P.25), ou seja, o estado emocional dos indivíduos influi na imaginação conseqüentemente a imaginação também influi nos sentimentos. Vale lembrar, que ao falar sobre emoções e imaginação Vigotski (2009) faz um parêntese para explicar que todas as formas de imaginação criativa apresentam elementos de caráter afetivo.

Por fim, o autor nos apresenta a quarta relação entre fantasia e realidade que se dá através da imaginação cristalizada. A imaginação aqui se torna realidade, ganha materialidade e pode então influir no mundo real.

A sua essência consiste em que a construção da fantasia pode ser algo completamente novo, que nunca aconteceu na experiência de uma pessoa e sem nenhuma correspondência com algum objeto de fato existente; no entanto, ao ser externamente encarnada, ao adquirir uma concretude material, essa imaginação “cristalizada”, que se fez objeto, começa a existir realmente no mundo e a influir sobre outras coisas. (VIGOTSKI, 2009, p. 29)

Em suma, os processos da imaginação mostram-se extremamente complexos. Faço aqui então um recorte de tais processos e dos vários caminhos que levam à criação para falar especificamente da criação na infância através do brincar.

4.2 As relações do brincar e da criação na infância

Ao pensar sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira, Kishimoto (2008) fala da complexidade em apresentar uma definição exata de tais conceitos, principalmente do que é jogo, pois vários fenômenos podem ser considerados jogo, afinal. “Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros” (KISHIMOTO, 2008, p. 13).

A professora também aponta, que cada cultura define, dentro de seu contexto, o que considerar jogo, brincadeira e brinquedo. Kishimoto (2008) afirma que o jogo pode ser visto como resultado de um sistema linguístico dentro de um contexto social assumindo a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui; um sistema de regras específicas que permite a identificação de suas modalidades; e um objeto empregado na brincadeira. Então para Kishimoto (2008, p. 21), a brincadeira é “(...) ação que a criança desempenha para ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”

Com base na produção da professora Kishimoto (2008) a brincadeira pode ser compreendida como situações criadas, sendo elas pré-estabelecidas por um objeto (brinquedo), ou simplesmente a partir de situações da vida da criança.

A relação do brincar e do criar encontra-se dessa forma então, pois o criar manifesta-se na infância através da brincadeira e por meio desta a criança vai significando, criando e imaginando outras formas de resolver conflitos da realidade vivida e desenvolver novas formas de relação.

A brincadeira da criança não é uma simples recordação do que vivenciou, mas uma reelaboração criativa de impressões vivenciadas. É uma combinação dessas impressões baseadas nelas, a construção de uma realidade nova que responde às aspirações e aos anseios da criança. (VIGOTSKI, 2009, p. 17)

Ostrower (2001, p. 127) também aponta que “nas crianças, a criatividade se manifesta em todo o seu fazer solto, difuso, espontâneo, imaginativo, no brincar, no sonhar, no associar, no simbolizar, no fingir da realidade e que no fundo não é senão o real. Criar é viver para a criança”. Do mesmo modo, Fé (2012), ao investigar o papel da imaginação e sua relação com

o processo de ensino/aprendizagem tendo como referência a psicologia histórico-cultural, entende que as maiores aquisições das crianças são feitas por meio do ato de brincar – em conformidade com o que constatou Vigotski –, quando a percepção do mundo à volta da criança ganha força. Essa autora afirma que, da parte da professora, no ambiente lúdico da criança é possível visualizar sua atitude de busca e incentivá-la a desenvolver uma postura de questionamento criativo, de procura por soluções próprias, de descoberta e criação de relacionamentos alternativos.

Quando a criança brinca, ela nos mostra seu modo de habitar e experienciar o mundo adulto. Podemos ver ali a expressão de suas impressões da cultura que a cerca. Viana, Imbrizi, Jurdi (2017, p. 3) afirmam que “o brincar pode-se fazer também como uma linguagem. Uma linguagem que se organiza de forma diferente da fala racional-adulta e expressa melhor as construções da infância [...]”.

O brincar da criança é ainda objeto de socialização, o lúdico permite a ela a interação com a cultura em que está inserida e a comunicação e cooperação com seus pares. Possibilitando desse modo, a troca de saberes.

A brincadeira e a criação relacionam-se ainda com a dimensão do protagonismo infantil, quando a criança pode ser agente do seu brincar. Redin e Fochi (2014) ao pensar sobre a infância criadora, articulando-a com a ação pedagógica na Educação Infantil, sublinham os aspectos produtivos que uma pedagogia preocupada com o protagonismo das crianças nas suas experiências educativas pode oferecer para gerar um espaço criativo e rico de possibilidades de elaboração de formas com as quais as crianças possam conhecer e apreender o mundo. Para estes autores, distinguir o que é preciso ensinar, daquilo que as crianças podem descobrir sozinhas, é uma grande habilidade, e afirmam:

A educação é um processo contínuo de vida, e, muitas vezes, a condição de não saber pode ser uma base de estímulo para a ação criativa. Aceitar o fato de que as crianças podem criar coisas que os adultos desejariam ter criado ou esperar ver algo que não se tinha visto antes pode ajudar a fortalecer a crença no protagonismo infantil. (REDIN; FOCHI, 2014, p. 26)

Observando as relações entre a brincadeira, a criação e o protagonismo pela ótica da escola e da sala de aula, Kishimoto observa que esse protagonismo só acontece quando o educador permite a ela brincar e ser criadora e produtora de culturas.

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver. (KISHIMOTO, 2010, p. 1)

Ao falarmos da criança produtora de cultura assumimos que ao estabelecer suas relações no dia a dia e ao reelaborar as experiências do mundo cultural do adulto, ela acaba por criar suas próprias culturas. Filho (2007, p. 4) afirma que “não se pode dissociar a produção cultural produzida para a criança daquela produzida pela criança, pois é preciso pensar na criança como receptora e produtora de cultura.”

[...]as culturas da infância possuem, antes de mais, dimensões relacionais; constituem-se nas relações com seus pares e com os adultos, estruturando-se nessas relações formas e conteúdos representacionais distintos. Elas exprimem a cultura social em que se inserem, mas fazem-no de modo distinto das culturas adultas, ao mesmo tempo em que veiculam formas especificamente infantis de inteligibilidade, representação e simbolização do mundo. (FILHO, 2007, p. 7, apud PINTO, M.; SARMENTO, M. J, 1997)

4.3 Aprendizagem pela ação e representação criativa

A fim de desenvolver o raciocínio iniciado no capítulo anterior, a respeito do protagonismo infantil para a criação e o papel do educador em criar situações e organizar espaços que possibilitem esse protagonismo; adoto aqui os estudos de Hohmann e Weikart (1997) à luz da abordagem High Scope para pensar essas questões mais profundamente.

Discutimos anteriormente que os processos criativos partem das experiências anteriores, sejam elas vivenciadas pelos próprios indivíduos ou não. Sendo assim, pensar uma abordagem pedagógica visando possibilitar e promover às crianças as mais diversas experiências, que estimulem seus processos criativos e conseqüentemente seu desenvolvimento, se faz muito necessário. E a abordagem High Scope, desenvolvida por Hohmann e Weikart mostra-se um caminho interessante para tal.

Com base nos fundamentos da teoria do desenvolvimento piagetiana e na filosofia de educação de John Dewey, a abordagem High Scope centra-se na ideia da aprendizagem pela ação da criança e no papel do adulto educador como potencializar dessa aprendizagem.

De acordo com Hohmann e Weikart (1997, p. 22) “a aprendizagem pela ação é definida como a aprendizagem na qual a criança, através de sua ação sobre os objetos e da sua interação com as pessoas, ideias e acontecimento, constrói novos entendimentos.”

Os autores descrevem que a aprendizagem pela ação apresenta quatro elementos críticos, sendo eles: a ação direta sobre os objetos; a reflexão sobre as ações; a motivação intrínseca, invenção e produção e a resolução de problemas.

A aprendizagem pela ação dos objetos se dá na interação das crianças com os objetos a elas disponíveis;

começa quando as crianças manipulam os objetos e usam os seus corpos e todos os sentidos para descobrir coisas sobre esses objetos. Agir sobre os objetos dá às crianças qualquer coisa de ‘real’ para pensar e conversar com os outros. Através deste tipo de experiências ‘concretas’ com materiais e pessoas, as crianças começam gradualmente a formar conceitos abstratos (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 22-23)

A reflexão sobre as ações diz respeito a interação de forma consciente, da criança, sobre o mundo que a rodeia. Hohmann e Weikart (1997, p23) explicam que “as ações da criança e as reflexões sobre essas ações resultam no desenvolvimento do pensamento e da compreensão”. Dessa forma a aprendizagem ativa envolve a interação com os objetos, mas também a reflexão e interpretação dessas interações produzidas.

O elemento crítico da motivação intrínseca, invenção e produção trata do ímpeto de aprender que surge de dentro da criança. Seus interesses pessoais e questionamentos as levam experimentar, testar e explorar e hipóteses. Elas “[...] combinam materiais, experiências e ideias para produzir efeitos que são novos para elas. Ainda que os adultos tomem como certas as leis da natureza e da lógica, cada criança as irá descobrir como se fosse a primeira vez.” (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 24).

Por fim, a resolução de problemas trata do processo pelo qual a criança passa quando confrontada com obstáculos para suas ações, ou quando essas não produzem os resultados esperados por ela. Hohmann e Weikart (1997, p. 24) apontam que essas experiências “[...] são cruciais para o desenvolvimento das suas capacidades de pensamento e raciocínio. [...] o processo de conciliar o inesperado com aquilo que já sabem sobre o mundo estimula a aprendizagem e o desenvolvimento.”

Observando então que as crianças aprendem através de suas experiências e descobertas, os autores questionam qual seria então o papel do adulto educador nesse contexto da aprendizagem pela ação? Trataremos disso mais adiante.

4.3.1 O desenrolar da representação criativa

Hudolf Arnheim (1974/1954) e Claire Golomb (1974), citados por Hohmann e Weikart (1997, p. 476) entendem a representação criativa como um “processo de resolução de problemas criativo no qual as crianças inventam formas estruturalmente adequadas de simbolizar objetos e acontecimentos complexos”.

Hohman e Weikart (1997) apontam para o fato de que as crianças conseguem interiorizar as experiências e relações que estabelecem com outras pessoas e objetos. São

capazes de representar e formar imagens mentais, e comunicam essas imagens mentais através da imitação, interpretação de imagens e reproduções, desenho, pintura, faz-de-conta etc.

[...] criar representações desenvolve-se a partir das experiências reais das crianças, fortalece as suas imagens mentais e torna mais vivo o significado por detrás dos símbolos que encontram no mundo. Através do processo de criação dos seus próprios símbolos as crianças ganham uma compreensão mais profunda das coisas reais que estão a tentar representar; e ganham também uma compreensão, em primeira mão, da natureza e significado dos próprios símbolos. (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 477)

As representações das crianças são sempre intencionais, pois visam expressar suas imagens mentais e comunicar suas impressões e compreensão do mundo. Os autores também pontuam que as representações das crianças começam simples e vão se tornando mais complexas à medida que elas vão se tornando mais adeptas do agente mediador (que pode ser a brincadeira de faz de conta, tintas, marcadores etc.). Estas representações são únicas e “reflexo dos seus interesses e preocupações específicos.” (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 478).

Voltamos aqui ao questionamento que deixamos em suspenso: qual é então o papel do adulto educador no contexto da aprendizagem pela ação? Para Hohman e Weikart (1997), tendo em vista que a criança aprende pelas suas experiências e descobertas o papel do adulto torna-se encorajar as crianças, de maneira que:

[...] não dizem as crianças o que aprender ou como aprender – em vez disso dão as crianças o poder de terem o controle sobre a sua própria aprendizagem. Ao desempenhar este papel, os adultos não só são ativos e participantes, mas igualmente observadores e reflexivos; sendo observadores-participantes conscientes. (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 27)

Isto é, o adulto educador precisa primeiro observar e interagir com as crianças para entender como elas pensam e raciocinam. A partir disso Hohmann e Weikart (1997, p. 27) sugerem que ele pode apoiá-las através:

- Da organização do ambiente e das rotinas destinados à aprendizagem através da ação
- Do estabelecimento de um clima de interação social positivo
- Do encorajamento de ações intencionais, da resolução de problemas e da reflexão verbal por parte das crianças
- Da observação e da interpretação das ações de cada criança em termos dos princípios desenvolvimentistas e da sua incorporação nas experiências-chave do currículo High Scope
- Do planejamento de experiências que sejam alicerçadas nas ações e interesses das crianças.

Quando falam da representação criativa Hohmann e Weikart (1997) apontam seis experiências-chave que o adulto educador deve se basear para planejar a ação das crianças: reconhecer objetos através da visão, do som, do tato e do cheiro; imitar ações e sons; relacionar reproduções, imagens e fotografias a lugares e coisas reais. Estas três primeiras se relacionam com o uso, nas crianças, de sinais sensoriais e de imitação.

As outras três dizem respeito à representação simbólica através da teatralização e da arte e são as seguintes: fazer-de-conta e representar papéis; fazer objetos e estruturas através de plasticina, blocos e outros materiais; e desenhar e pintar.

Ao apoiar as supracitadas experiências-chave da representação criativa, “o adulto educador encoraja as crianças a experimentar com materiais de arte e a brincar faz-de-conta para criar os seus próprios símbolos e textos narrativos.” (HOHMANN; WEIKART, 1997, p. 480).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciei esse trabalho com a tarefa de compreender como acontecem os processos imaginativos na infância. Acredito que obtive sucesso e pude sanar as manifestações iniciais dessa inquietação. No entanto, foi notória a dificuldade em encontrar durante as minhas pesquisas títulos que respondessem diretamente aos questionamentos que me propus a investigar, à exceção dos autores renomados, mencionados na Introdução, como Vigotski (2009) e Ostrower (2001), que proporcionaram o embasamento teórico principal da escrita do texto.

Ao pensar nos processos de criação na infância, não podemos ignorar o fato de estes serem ato essencial do desenvolvimento e da aprendizagem. Já que é inventando que as crianças elaboram, modificam e fazem sentido do mundo do adulto e do seu. Sendo assim, também foi considerado necessário conhecer como o educador pode e deve incentivar a criação imaginativa, sendo apresentadas proposições de uma prática pedagógica voltada à criação e o protagonismo infantil, à luz da abordagem High Scope. O olhar para o brincar também foi discutido já que esse relaciona-se diretamente com o criar na infância.

Ainda que tenha discutido a questão do educador inserida nesse contexto dos processos criativos, sinto que darei continuidade a esses estudos a fim de me aprofundar mais por esse caminho, já que justamente, como estudante de Pedagogia e inserida na sala de aula trabalhando com as crianças pequenas, me percebi muitas vezes sem saber como orientar meu fazer pedagógico. Marcello (2016, p 10) aponta para a importância do professor criativo quando diz:

O professor criativo, da escola contemporânea, busca não só conhecer os aspectos psicológicos dos alunos, mas, mais do que isso, procura dialogar com o seu público para conhecer o nível de informação e de conhecimento de seus alunos. É fundamental conhecer o contexto histórico-cultural em que esses estão inseridos, aprender com as dúvidas, acertos e erros e, através da análise dessas informações ser capaz de adequar suas estratégias.

No mais, finalizo essa escrita ressaltando a importância das reflexões acerca das crianças e seus processos criativos, de modo a enxergar suas potencialidades. Só assim, enxergando a potência da criança e permitindo a ela ser criadora e agente de suas criações é que podemos vislumbrar um fazer pedagógico mais respeitoso com o ponto de vista das crianças.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EDWARDS, Carolyn; GANDINI, Lella; FORMAN, George. **As cem linguagens da criança: a abordagem de Reggio Emilia na educação da primeira infância**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul, 1999

REDIN, Marita Martins; FOCHI, Paulo Sérgio. **Infância e Educação Infantil II: linguagens**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2014.

HOHMANN, M.; WEIKART, D. **Educar a criança**. Ed. Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

MARTINS FILHO, A. J. **Refletindo sobre as produções culturais das crianças pequenas nas instituições de Educação Infantil**. Revista Linhas, [S. l.], v. 5, n. 2, 2007. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1217>. Acesso em: 1 jun. 2021.

FÉ, Maria Silvia Pinto Santa. **A imaginação no processo de ensino/aprendizagem: uma abordagem histórico-cultural**. 2012. 256 f. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2012. Disponível em: <<http://tede.mackenzie.br/jspui/handle/tede/1870>> Acesso em: 2020-02-10.

MARCELLO, Talyta Moreira de Souza Bezerra. **Trabalho docente e a emergência da imaginação e da criatividade na aprendizagem: possibilidades e desafios**. 2016. 156 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) —Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/20701>> Acesso em: 2020-02-10.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 15ª edição. Petropolis: Vozes, 2001.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2014

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da Pesquisa em Educação**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

VIANA, Cássio Vinícius Afonso, IMBRIZI, Jaquelina Maria e JURDI, Andrea Perosa Saigh. **Narrativas sobre o brincar: aproximação da experiência infantil**. Psicologia & Sociedade [online]. 2017, v. 29, e160002. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1807-0310/2017v29160002>>. Acessado 10 Fevereiro 2020.

VIGOTSKI, Lev. S. **Imaginação e criação na infância: ensaio psicológico**. Apresentação e comentários de Ana Luiza Smolka. Tradução de Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.