

■ DOSSIÊ - ARTIGOS

■ Oficinas Pedagógicas do Distrito Federal: espaço para vivenciar a ludicidade e a criatividade

 *Márcia Fonseca Oliveira Cunha**
*Tamar Rabelo de Castro***

Resumo: Este artigo tem como objetivo apresentar o trabalho de formação continuada de professores realizado pelas Oficinas Pedagógicas da Secretaria de Educação do Distrito Federal. Para isso, aborda a organização do trabalho pedagógico que se concretiza a partir da ludicidade e da criatividade. Parte, assim, de um referencial teórico sobre o lúdico e sobre os processos criativos, demonstrando que vivenciar uma formação continuada repleta de recursos lúdico-pedagógicos pode levar o professor a refletir sobre a sua prática docente, possibilitando, ao educador, uma mudança de olhar sobre os tempos e espaços do aprender, bem como atuar de forma a oferecer autonomia e engajamento aos estudantes.

Palavras-chave: Ludicidade. Criatividade. Atividades lúdicas. Aprendizagem.

* *Márcia Fonseca Oliveira Cunha é graduada em história pela União Pioneira de Integração Social (2004).*

** *Tamar Rabelo de Castro é mestre em Teoria Literária - Universidade de Brasília (2004), licenciada em Letras - Português e suas respectivas literaturas pela Universidade Católica de Brasília (1998). Professora da SEEDF, atua com formação continuada de professores no Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais da Educação do DF - EAPE.*

Introdução

Este artigo é resultado de pesquisas realizadas no decorrer de atividades de formação continuada de professores desenvolvidas pelas Oficinas Pedagógicas do Distrito Federal, doravante denominadas OPs, projeto que nasceu há 30 anos na Secretaria de Estado de Educação do DF (SEEDF) e que tem a ludicidade como eixo norteador de sua prática. As várias atividades lúdicas que são aplicadas nos cursos de formação têm em vista, entre outras coisas, favorecer a criatividade e os processos de aprendizagem. No ano de 2016, foi realizado um trabalho de pesquisa sistematizado, do qual resultou este e outros artigos, de forma que a análise proposta retoma teorias sobre a criatividade e sobre a ludicidade, visando a compreensão do porquê o lúdico assume um papel importante no desenvolvimento da capacidade criativa.

O trabalho de formação continuada realizado pelas OPs envolve duas equipes: uma central, que atua no Centro de Aperfeiçoamento dos Profissionais de Educação (EAPE), responsável pela coordenação e articulação do trabalho desenvolvido pelas OPs, bem como pela formação de seus formadores; e outra que atua nas quatorze Coordenações Regionais de Ensino (CRE/SEE-DF), desenvolvendo formação continuada de professores da educação básica, por meio de cursos e oficinas temáticas, configurando-se, assim, a denominada formação em rede. Este artigo é fruto de estudos realizados nesses dois espaços: tanto no âmbito central, com atividades de coordenação, pesquisa, planejamento e estudos diversos, surgindo daí cursos novos e produções acadêmicas; quanto no espaço das OPs, situadas na CRE.

Consideramos que o princípio básico do lúdico na educação está no desenvolvimento de uma prática pedagógica que apresente os conhecimentos de forma prazerosa e brincante. Esta prática é capaz de movimentar os espaços e os tempos nos quais os sujeitos se inserem, gerando mudanças de perspectivas e novas formas de ensinar, de aprender e de se posicionar no mundo.

A partir de nossa prática e amparadas por nossas pesquisas, defendemos o desenvolvimento de atividades que favoreçam a diversidade de experiências corporais, cognitivas, sensoriais, inclusivas e imaginativas, as quais podem gerar autonomia de pensamento e promover a criatividade. Assim, consideramos, neste artigo, que trabalhar atividades lúdicas pode acionar os mecanismos propulsores da criatividade, levando os estudantes a respostas inovadoras, que se baseiam em um profundo cuidado consigo e com o outro, o que pode favorecer a formação de sujeitos mais criativos e capazes de se posicionarem frente às adversidades de maneira mais consciente de sua humanidade, com flexibilidade e liberdade.

A criatividade e os processos criativos

A criatividade é um construto da mente humana que por muito tempo foi ligado à capacidade inata ou condição de inteligência. Alencar e Fleith (2003) demonstram que pesquisadores como Guilford & Torrance buscaram formas de se diferenciar o quociente de inteligência (QI) da capacidade criativa, de modo que a criatividade passou “a ser vista como um elemento a mais no processo de inteligência e construção subjetiva

e objetiva do mundo” (RABELO-CASTRO, 2004, p.27). No entanto, ainda há muitas formas de se definir o termo.

De acordo com Alencar e Fleith (2003), “muitas são as definições propostas para o termo criatividade. Analisando-as, pode-se constatar que não há acordo quanto ao seu significado exato” (p. 64). Assim as várias áreas do conhecimento abordam a questão por prismas diferentes.

Na linha cognitivista, a criatividade é vista como um conjunto de procedimentos da percepção que o cérebro executa quando busca diferentes possibilidades para adquirir novos conhecimentos, ou quando produz novas formas de pensar e agir, a fim de produzir ideias novas e caminhos ainda não trilhados para solucionar um problema. Entretanto, este não é um conceito pacificado nas ciências que estudam o fenômeno. Uma vez que “a própria palavra carrega muitos outros significados, tais como inventividade, intuição, descoberta e genialidade” (BARBOSA e BATISTA, 2017, p. 02).

De acordo com Navega (2000), no conceito neurocientífico, a criatividade é vista como um conjunto de atividades realizadas pelo cérebro na procura de modelos que provoquem a identificação perceptual de novos elementos, ainda que utilize composições antigas, uma vez que as ideias selecionadas ocorrem por serem parecidas às coisas que já se dispunha antes. Neste sentido, ao desenvolver atividades capazes de acessar áreas inexploradas do espaço conceitual, a mente é capaz de apresentar ressonâncias que podem fazer com que surja o novo.

Na visão de Vigotski, segundo Corrêa (1999), “a vida que nos cerca está plena de premissas necessárias para criar, e tudo o que vai além da rotina, envolvendo uma partícula mínima de novidades, se origina no processo criador do homem”.

De acordo com Rabelo-Castro (2004), “alguns pesquisadores consideram que a criatividade é um construto da inteligência; outros, que é um elemento dissociado” (p. 68), mas de alguma forma ligado a ela. No entanto, há certo consenso da existência de um processo que a mente percorre no ato criador. Alencar & Fleith (2003) descrevem o ato criativo considerando três etapas: preparação, momento de iluminação e comunicação. Outros autores, como Wallas (*apud* XIMENES, 2010), consideram quatro etapas: preparação, incubação, iluminação e verificação:

Na preparação a informação é recolhida. O pensamento consciente procura dados e informações para resolver o problema. Durante este estágio podem estar envolvidos factores e influências sociais e emocionais. Na incubação ocorre um afastamento e trabalho inconsciente está a acontecer como forma de pensamento paralelo. As memórias implícitas também participam na integração de informação desse processo. A iluminação ocorre quando as soluções emergem à consciência e como consequência do período de incubação em que não se tem acesso aos processos que antecederam à ideia. Na verificação as soluções são testadas e elaboradas (XIMENES, 2010, p.71).

Isso significa dizer que há alguns elementos que são fundamentais para a existência do ato criativo e, mesmo que este não siga uma ordem ou uma sequência exata, ele se constitui como um processo que envolve problematização, busca por conhecimentos, validação do novo conhecimento e a aplicação. Desta forma, na busca de novas possibilidades, a pessoa constata as

afinidades entre seus conhecimentos prévios, a realidade que o cerca e os novos conhecimentos utilizando duas formas de estrutura de pensamento: o pensamento divergente, quando a partir de um único problema a mente busca vários caminhos para solucioná-lo e o pensamento convergente, quando estes caminhos buscam pontos de coesão para a construção da solução do problema.

No entanto, é necessário um cabedal de conhecimentos para que este processo ocorra de forma criativa. Neste sentido, concordamos com Ximenes (2010) quando afirma que “antes de as pessoas poderem executar actos criativos, quase sempre, têm de passar vários anos a desenvolver seu repertório de conhecimento e desenvolvimento de talentos” (p. 83).

Assim, tanto na arte, quanto na ciência, o “homem é provido da capacidade de ver as coisas de forma nova, não convencional” (CORRÊA, 1999, s/n); entretanto, para surgir elementos novos, a partir de uma postura criativa, “é necessário muito trabalho, materiais estimulativos, ambiente propício e liberdade de expressão” (RABELO-CASTRO, 2004, p. 28). Dessa forma, para levar o estudante ao ato criativo, é importante que o espaço da sala de aula tenha estas características a fim de favorecer novas formas de perceber, sentir, se expressar e atuar no mundo. Tudo isso, mediado por novos conhecimentos e encorajado pelo professor.

Atividades lúdicas – um espaço para a criatividade

Os estudos sobre o lúdico remontam há muitos séculos, encontramos registros sobre as atividades lúdicas e suas potencialidades desde os pensamentos de Platão. De acordo com Lima (2008), “o filósofo defendia o jogo como um meio de aprendizagem mais prazeroso e significativo” (p. 13). Assim, o lúdico – visto como elemento de prazer – tem sido estudado em diversas áreas tais como a filosofia, a antropologia, a sociologia, a psicologia, e a pedagogia, entre outras, na busca de compreender o fenômeno e suas implicações no comportamento humano.

Considerando os vários vieses, Miranda (2013) afirma que o termo ludicidade tem sua significação construída a partir de três pilares: jogo, brinquedo e brincadeira. Apesar destes elementos estarem imbricados, cada um deles tem existência, conceitos e características próprias e se constituem externamente ao sujeito. No entanto, a ludicidade em si se traduz por um sentimento de prazer subjetivo e que, de acordo com Luckesi (2005), deve ser entendida como uma forma de consciência interna do sujeito que se engaja em uma atividade lúdica.

Diante disso, levamos em consideração os estudos de Luckesi (2005) no que refere à diferença entre atividades lúdicas e ludicidade, uma vez que jogos, brinquedos e brincadeiras se constituem como atividades que pressupõem o lúdico, mas não significa dizer que a atividade por si só encerre a ludicidade. Para que esta ocorra, uma vez que é subjetiva, é necessário o engajamento do sujeito com a atividade lúdica proposta.

Vista desta maneira, a atividade lúdica, trabalhada com uma intencionalidade, pode nos colocar em contato com outras formas de ver, sentir e pensar o mundo. Nesse sentido, são capazes de estimular a percepção, podendo gerar mudanças de pontos de vista, bem como promover o engajamento, uma vez

que a “situação lúdica tem como marco principal a façanha de promover a separação do mundo habitual, criando um espaço diferente do cotidiano e isolando os participantes do resto da existência” (LIMA, 2008, p. 58).

Isto por que, de acordo com Huizinga (2014), “o jogo distingue-se da vida “comum”, tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. [...] É jogado até o fim dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui caminhos e sentidos próprios” (p. 12). Por produzir e/ou resgatar o lúdico, o jogo exerce um grande fascínio e atravessa praticamente ileso em sua estrutura durante o passar dos séculos. Isto pode ser evidenciado, por exemplo, nos achados arqueológicos que apresentam diferentes jogos com datação de centenas de anos antes de Cristo.

As atividades lúdicas, como meio de referência de conhecimento, podem romper o laço tradicionalista, adequando os conteúdos a uma prática lúdica, alegre e não usual. Segundo Piaget (*apud* MACHADO, 2006) o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade sob a forma de construções ainda espontâneas, mas imitando o real. Por meio de atividades lúdicas, podem-se criar situações nas quais os progressos intencionais vão ao encontro do que se pretende alcançar.

É nesse contexto que as atividades lúdicas devem ser inseridas no espaço escolar. Concordamos com Luckesi (2005) quando afirma que elas “possibilitam o contato com forças criativas e restauradoras muito profundas, que existem em nosso ser”. Para ele, quando se engaja em uma atividade lúdica, o sujeito “não pensa, nem age, nem sente; ele vivencia, ao mesmo tempo, sentir, pensar e agir”.

Assim, na prática de uma educação lúdica, o educar deve estar permeado do novo, do diferente, do não usual, podendo sempre que possível despertar a imaginação. As atividades lúdicas, nessa perspectiva, se constituem como um excelente recurso para estimular a criatividade, uma vez que por intermédio delas podemos explorar formas diversas de pensar o mesmo objeto, abrindo espaço para o exercício do pensamento divergente, aquele que abre as portas para que, a partir de ideias simples, se visualize uma gama de possibilidades para se construir o novo e o diferente.

Destarte, em um ambiente que estimula a prática de atividades lúdicas, é possível desenvolver a imaginação, a flexibilização frente às adversidades, estimular atitudes inclusivas e de cuidado consigo e com outro, bem como a criação de novas formas de perceber, pensar e agir diante da vida, ou seja, de criar conhecimentos, de utilizar o pensamento lógico, de refletir sobre o senso comum, de repensar o lugar das coisas, de usar o corpo como forma de expressão, de pensar criativamente. Isto significa dizer que, estando em um ambiente lúdico e propício à criatividade, o professor e o estudante poderão descobrir e trabalhar suas potencialidades e limitações, conceber e reconhecer valores e, assim, buscar novas saídas para as situações propostas.

As atividades lúdicas na formação continuada das OPs

Os cursos ministrados pelas OPs colocam em diálogo as várias disciplinas, tendo a ludicidade como elemento integrador. Por intermédio de atividades lúdicas – sejam elas jogos,

brincadeiras, contação de histórias ou vivências diversas – permitem ao professor vivenciar sua integralidade: corpo, mente e sensibilidades. Imersos nessa formação, os educadores têm a oportunidade de constatar a importância da educação do sensível, o que muda o seu olhar sobre o seu fazer pedagógico, surgindo daí outras práticas educacionais. Neste contexto, cabe à ludicidade, em comunhão com os processos criativos, o papel de instrumento para a educação das sensibilidades, assim como o de abrir novas possibilidades de perceber e vivenciar os objetos do conhecimento; parece necessário sua inserção em processos educacionais, considerando os valores éticos.

Ao vivenciar este momento lúdico, o professor assume novas posturas, atingindo, assim, o objetivo do trabalho de formação das OPs, que é atender às necessidades da escola em modificar práticas, buscar novos recursos, implementar atividades lúdicas capazes de gerar novas possibilidades de aprendizagens, nas quais os estudantes também se sintam, em sua integralidade, parte do processo de ensinagem.

A partir de uma prática consolidada, defendemos a implementação do lúdico em sala de aula. A experiência tem demonstrado, que conforme sugerem Macedo e Machado (2006), o jogo é um espaço no qual a liberdade de criar impera. Por isso, é uma das atividades lúdicas recorrentes nos cursos ofertados pelas OPs. Concordamos, pois, com Elkonin (2009, p. 19) quando afirma que o jogo “é uma atividade em que se reconstrói, sem fins utilitários diretos, as relações sociais”. Nesse sentido, ao vivenciar a realidade simulada no jogo, os estudantes sentem-se protagonistas, o que possibilita incorporar vivências que facilitarão na tomada de decisão em outros momentos da vida.

As experiências com jogos, permitem uma gama variada de sensações, que atuam no corpo e na mente de forma a deslocar o jogador do seu lugar de conforto, proporcionando novas ligações cognitivas. Segundo Prensky (2012), a neurociência aponta que os variados estímulos mudam as estruturas cerebrais, afetando no modo de pensar das pessoas. Este fenômeno recebe o nome de neuroplasticidade, pois o cérebro muda e se organiza conforme as informações recebidas ao longo de toda a vida.

É importante ressaltar que o ambiente e a cultura determinam muito os processos de pensamento. Assim, um espaço educacional rico em materiais e propostas estimulantes pode gerar neuroplasticidade, uma vez que, de acordo com Prensky (2012), o estoque das células cerebrais é constantemente reabastecido, fato que favorece a criatividade quando o sujeito é devidamente estimulado. O que é reafirmado por Alencar & Fleith (2003) quando explicam que as “condições ambientais podem favorecer ou inibir a produção criativa” (p. 15).

Assim, no espaço das OPs é possível conhecer uma infinidade de jogos, de todos os tons e formas, os tradicionais jogos de tabuleiro, jogos com sons, cores, jogos de cartas, jogos corporais, jogos de computador, jogos apenas com papel e lápis, jogos matemáticos, jogos dramáticos, jogos musicais, entre outros. Esses jogos, considerando as intencionalidades do planejamento, se adequam aos objetivos: jogos de construção, treinamento, estratégicos, de aprofundamento, jogos motores, cognitivos, competitivos, cooperativos, individuais e em grupo, recursos que podem e devem ser utilizados na sala de aula.

As brincadeiras também aparecem como atividades lúdicas recorrentes nos cursos da OPs, uma vez que corroboramos com o pensamento de Lydia Hortélio expresso no documentário Tarja Branca (2016), no qual afirma que “para se expressar em plenitude, em inteireza com todas as possibilidades que o ser humano tem, permeando aí todas as linguagens e expressões artísticas, o ser humano precisa brincar”. Nesse sentido, consideramos que o brincar é intrínseco da natureza humana.

A brincadeira é um espaço privilegiado do desenvolvimento infantil, de acordo com Kishimoto (2007). A autora explica que as situações imaginárias possibilitam a representação por meio das brincadeiras de faz de conta; afirma, ainda, que o surgimento da linguagem também é formulado numa espécie de brincadeira sócio-dramática, quando a criança começa a construir o significado dos objetos, das suas vivências e sentimentos. Para Piaget (apud Macedo e Machado, 2006, p. 23), “o jogo da imaginação constitui uma transposição simbólica que sujeita as coisas à atividade do indivíduo, sem regras nem limitações” – fator que promove a assimilação de situações vividas.

A brincadeira é propícia à criatividade e inventividade. Nesse sentido, Luckesi (2005) afirma que “o brincar é esse agir criativo no espaço potencial de todas as possibilidades, que são infinitas, e a sua conseqüente expressão objetiva, que traz ao cotidiano criativamente uma dessas possibilidades” (p.2). Essa perspectiva reafirma o pensamento de Vigotski (2014) quando explica que “os jogos da criança não são uma simples recordação de experiências vividas, mas uma reelaboração criativa dessas experiências, combinando-as e construindo novas realidades segundo seus interesses e necessidades.” (p. 6). Dessa forma, constatamos que Luckesi (2005) amplia o conceito de Vigotski, ao colocar o brincar como algo pertinente também ao adolescente e ao adulto, considerando que este “espaço pode ser vivido ludicamente pelo entretenimento ou pela criação de alguma coisa, mas é sempre o brincar, que tem a ver com a invenção do uso das possibilidades” (p. 2).

A utilização de atividades lúdicas na ação pedagógica

Alguns requisitos devem ser considerados ao selecionar atividades lúdicas para serem utilizadas como recursos pedagógicos. Dentro de um processo de ensino e aprendizagem, devemos analisar não apenas o conteúdo da atividade, mas também a maneira como esta se apresenta, levando-se em conta a faixa etária destinada. Também é importante avaliar os objetivos indiretos que elas podem propiciar, tais como: memória (visual, auditiva, sinestésica); percepção auditiva (alto, baixo, grave, agudo, melodia entre outros); percepção visual (cor, forma, composição, etc.); orientação temporal e espacial; corporeidade e coordenação motora; raciocínio lógico-matemático; expressão linguística (oral e escrita); bem como a capacidade imaginativas e criativas que a atividade pode suscitar.

Escolhida a atividade, é importante analisar as intencionalidades do planejamento no que se refere à mobilização dos estudantes, pois de acordo com Antunes (1997) as atividades lúdicas, “se praticadas ocasionalmente, ou em desacordo com o programa de desenvolvimento físico, emocional e psíquico da criança representam apenas inocentes e inconseqüentes momentos de alegria” (p. 140). Por isso, é necessário que a

escolha seja pensada estrategicamente para estimular formas diferentes de ver e pensar o que se pretende trabalhar pedagogicamente. Nesse sentido, o educador deve utilizar o lúdico como uma ferramenta que faça com que “os alunos, em sala de aula, deixem de ser apenas espectadores para serem verdadeiros protagonistas dos saberes que aprendem a aprender” (ANTUNES, 2009, p. 24).

Sendo assim, o educador não pode simplesmente propor um jogo ou uma brincadeira sem que esse esteja inserido em um propósito, mesmo que naquele momento a intenção do planejamento seja a simples recreação. Quando a atividade lúdica é inserida como parte do planejamento a fim de mobilizar conhecimentos históricos, científicos, sociais entre outros componentes do currículo, bem como estimular interações entre as diversas áreas do conhecimento, é importante planejar as etapas e como cada uma deverá ser processada, pois uma atividade lúdica com grande potencial de aprendizagens e protagonismo não pode ser reduzida a uma ação que leve o estudante a agir de forma mecânica e reprodutiva simplesmente.

Vale destacar que, no decorrer das atividades lúdicas, o professor consegue, normalmente, conhecer melhor o estudante, pois ao jogar o brincante tende a ser espontâneo e se mostra tal como é. Com isso, o educador pode buscar estratégias diferentes e novas, a fim de superar dificuldades; potencializar ações positivas; estimular novas atitudes frente ao problema; inserir novos conhecimentos para dar suporte a tomadas de decisões; além de intervir para fortalecer atitudes éticas, de respeito e cuidado consigo e com o outro.

Todavia, há de se ter em perspectiva que o engajamento que a atividade lúdica proporciona provoca, em alguns momentos, o descolamento do papel de autoridade do professor, uma vez que, absorvidos na atividade, os estudantes passam a protagonizar a ação e por isso será necessário compreender a nova ordem estabelecida, na qual os poderes da sala de aula estarão democratizados, uma vez que não será o professor o condutor de todo o processo – o espaço da cooperação deverá estar aberto a construções novas, e extremamente criativas. A este respeito Lima (2008) traz a seguinte reflexão:

Os conflitos e contradições perpassam não apenas a decisão do educador de incorporar essa atividade, no contexto educacional, mas se expressam, de forma mais intensa, quando os sujeitos se dispõem a jogar e colocar em evidência, no mundo lúdico, a oposição e a

complementaridade das suas diferentes experiências e concepções, em busca de um relacionamento humano e cultural, num determinado contexto histórico (p. 19).

Nesse sentido, o espaço do diálogo é inerente ao ambiente lúdico, pois a fala e a escuta são igualmente importantes, constituindo-se como mecanismos que possibilitam e viabilizam o autoconhecimento, o respeito às diferenças, o pensar criativo, a articulação das ideias e a inventividade. Possibilitam, também, o compartilhar de pontos de vista, o acompanhamento e a avaliação das aprendizagens, e, conseqüentemente, o replanejamento de atividades, processos indispensáveis ao trabalho pedagógico emancipatório.

Considerações finais

Nas OPs estudam formas de trabalhar pedagogicamente com as atividades lúdicas, pois entendemos a ludicidade como uma forma prazerosa de vivenciar os processos de ensinar e de aprender, nos quais alunos e professores se colocam como protagonistas do trabalho pedagógico que desenvolvem. Consideramos, ainda, o lúdico sob dois aspectos: como um elemento que traz à tona, de forma espontânea, as características do sujeito, num processo de autoconhecimento e representação de suas idiosincrasias sobre seus princípios e valores e, por outro, como uma ferramenta para a socialização dos sujeitos, trazendo a congruência de contextos sociais diversos por meio da interação, num processo de convergência, gerando aprendizagens sobre si, sobre o outro e sobre parte do conhecimento acumulado pela humanidade. Assim, a aprendizagem “transcende o ambiente da sala de aula e faz da escola uma arena de saberes e de reflexão permanente para que todos os sujeitos possam se apropriar da cultura, dialogar, interagir com os diferentes, enfim, ganhar visibilidade e se fazer valer como cidadãos na esfera pública”. Currículo em Movimento da SEEDF (2014).

Assim, por meio das atividades lúdicas, tais como jogos, brincadeiras, vivências e representações, o professor pode articular o conhecimento estudado com o conhecimento de mundo do estudante, auxiliando-o a consolidar ou articular de forma significativa os conteúdos apresentados, de forma que o uso do jogo não seja só pelo jogo, mas possa ser um trabalho planejado a partir de uma metodologia lúdica que muito pode contribuir para as aprendizagens. ■

Referências bibliográficas

- ALENCAR, Eunice Soriano de. & FLEITH, Denise Souza. **Criatividade: múltiplas perspectivas**. 3º. Editora Universidade de Brasília, Brasília, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmicas de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 12ª ed. Vozes: Petrópolis – RJ, 1987.
- _____. **Jogos para bem ensinar**. Editora IMEPH: Fortaleza-CE, 2009
- BARBOSA, Roberto Gonçalves e BATISTA e Irineia de Lourdes. **A criatividade como uma referência para discutir as bases da ciência e do seu ensino**. Disponível em: <http://www.nutes.ufrj.br/abrapec/viiiinpec/resumos/R1723-1.pdf>. Acesso em 10/05/2017.

- BATLLORI, Jorge. **Jogos para treinar o cérebro**: desenvolvimento, cognitivas e sociais. Tradução de Fina Iñiguez. 9. ed. São Paulo: Madras, 2007.
- CIVITATE, Héctor. **Jogos cooperativos e competitivos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.
- CORRÊA, Ayrton Dutra. **Criatividade e educação**. Disponível em: <http://coral.ufsm.br/lec/02_99/Ayrton-L%26CN2.htm>. Acesso em: 31 mar. 2014.
- DISTRITO FEDERAL. **Currículo em Movimento da Educação Básica** – Pressupostos Teóricos. SEEDF. 2014
- ELKONIN, Daniel B. **Psicologia do Jogo**. Tradução Álvaro Cabral. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 8ªed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida, et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- LIMA, José Milton de. **O Jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação. 2008. in: <https://unespaberta.ead.unesp.br/index.php/ebooks-2/item/247-ojrpe>.
- LUCKESI, Calos Ciprinano. **Ludicidade e Atividades Lúdicas** – uma abordagem a partir das experiências internas. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>, Publicado em 2005. Acesso em 15/05/2017.
- _____. **O que é brincar**. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>, Publicado em 2005. Acesso em 15/05/2017.
- MACEDO, Lino de; MACHADO, Nilson José. **Jogo e projeto**: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2006.
- MIRANDA, Simão de. **Oficina de Ludicidade na Escola**. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- MOZZER, Geisa Nunes de Souza; BORGES, Fabricia Teixeira. **A criatividade infantil na perspectiva de Lev Vigotski**. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/interacao/article/view/5269>>. Acesso em: 31 mar. 2014.
- NAVEGA, Sérgio. **De onde vem a criatividade?** 2000. Disponível em: <<http://www.intelliwise.com/seminars/criativi.htm>>. Acesso em: 16 maio. 2017.
- PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Tradução de Erick Yamagute. São Paulo: Senac, 2012.
- TARJA BRANCA** – a revolução que faltava. - Documentário. Direção: Cacau Rodhen. São Paulo: Produtora Maria Farinha. 2014 – DVD (80 min)
- VIGOTSKI, Lev Semionovich. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico: LIVRO PARA PROFESSORES- Lev; Apresentação e comentários: Ana Luiza Smolka. Tradução: Zoia Prestes. São Paulo: Editora Ática, 2009.
- _____. **Imaginação e criatividade na infância**: textos de psicologia. Tradução João Pedro Fróis. SP: Martins Fontes, 2014.
- XIMENES, Ellen. **As bases neurocientíficas da criatividade** – o contributo da neurociência no estudo do comportamento criativo. Dissertação de Mestrado. 2010; Lisboa – Universidade de Lisboa – Faculdade de Belas-Artes. Disponível em: http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/7285/2/ULFBA_tes%20373.pdf. Acesso em 19/05/2017.