

PEDAGOGIA DA IMAGINAÇÃO: *ROLE PLAYING GAME*, APRENDIZAGEM CRIATIVA E PRÁTICAS FANTÁSTICAS NA EDUCAÇÃO

Lincoln Aguiar Santos ¹
Marília Flores Seixas de Oliveira ²

RESUMO

Imaginamos, e por imaginarmos moldamos o mundo. Um elemento importantíssimo para as sociedades – tanto antigas quanto modernas – é a linguagem, caminho que abre inúmeros e variados espaços para novas leituras e, conseqüentemente, construções de realidades. Através de suas múltiplas manifestações e entendendo que o “fazer de conta” é uma das atividades mais essenciais para o desenvolvimento de novos conhecimentos, busca-se, neste trabalho, investigar a emergência de abordagens educativas que se baseiem nas faculdades da fantasia e da imaginação humana. Partindo do emprego do termo “pedagogia da imaginação”, por Italo Calvino, a pesquisa evoca a discussão sobre sua possível definição conceitual analisando documentos, relatos, bibliografias, entre outros materiais, – assinados cientificamente ou não – focando-se, principalmente, na frequência de utilização da terminologia pelos registros. Ademais, é discutida a aplicação de tal abordagem nas esferas educacionais através de práticas de metodologias ativas – mais precisamente o Role Playing Game (RPG) – e dos aspectos construcionistas da Aprendizagem Criativa, amparando tais reflexões em conceitos e experiências apresentadas por Sonia Rodrigues, Ricardo Amaral, Seymour Papert e Mitchel Resnick. Um último pilar referencial da pesquisa são os conceitos de fantasia ativa e fantasia passiva, de Paolo Legrenzi, funcionando como chave de ignição para uma proposta de atuação docente pautada no fomento à criatividade, tendo como ponto de partida os interesses próprios das/os estudantes.

Palavras-chave: Imaginação, Pedagogia da Imaginação, Role Playing Game, Aprendizagem Criativa, Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

Se, em algum momento da vida, você já simulou resoluções de problemas, planejou uma festa ou qualquer outro tipo de evento, elaborou uma pesquisa científica ou participou da criação de um produto artístico, com toda certeza já experimentou na pele a potência que a imaginação e a fantasia possuem. Nesse texto é provocada uma discussão acerca desta força da humanidade: imaginar. Ao mesmo tempo, a análise de alguns conceitos trazidos aponta para

¹ Mestrando pelo Curso de Pós-Graduação em Letras: Cultura, Educação e Linguagens (PPGCEL) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – BA, linksakai@hotmail.com;

² Doutora em Desenvolvimento Sustentável. Professora do Curso de Pós-Graduação em Letras: Cultura, Educação e Linguagens (PPGCEL / DFHC) da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) – BA, mariliaflores@uesb.edu.br;

uma perspectiva de educação baseada em nossa faculdade fantástica, tornando a escola um espaço mais significativo, atraente e próximo à comunidade que a constrói.

Porém, antes de iniciarmos as discussões geradas no trabalho, é importante deixar exposto o fato de este documento se tratar de uma pesquisa em andamento, sendo, portanto, parte do processo de construção de uma dissertação de mestrado, proposta por mim e orientada pela Prof.^a Dr.^a Marília Flores Seixas de Oliveira, dentro do Programa de Pós-graduação em Letras: Cultura, Educação e Linguagens (PPGCEL), da Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB), *campus* de Vitória da Conquista.

Dentro do escopo da pesquisa, analisamos alguns documentos, relatos de experiência e referenciais teóricos a partir do termo “Pedagogia da Imaginação” e sua ideia conceitual, empregado por Calvino (1990) no livro *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*, que reúne – como o nome sugere – seis conferências presididas pelo escritor italiano na universidade de Havard, na década de 80. Tal expressão aparece no texto a partir do capítulo 4, intitulado “visibilidade”.

Penso numa possível pedagogia da imaginação que nos habitue a controlar a própria visão interior sem sufocá-la e sem, por outro lado, deixá-la cair num confuso e passageiro fantasiar, mas permitindo que as imagens se cristalizem numa forma bem definida, memorável, autosuficiente, “icástica” (Calvino, 1990. p. 108.)

Calvino nos provoca a pensar uma proposta de “pedagogização” da própria imaginação. Ora, se a imaginação é uma atividade por si só, não pode ela mesma ensinar? É dessa chave de ignição que parte nossa inquietação. Qual é a ideia de Calvino sobre a dita pedagogia da imaginação? Será que ela já existe a mais tempo do que seus conceitos? Se sim, em quais registros e práticas poderemos evidenciá-la para melhor compreendê-la?

Iniciamos, portanto, pensando sobre a imaginação em si. Durante nossa investigação, pretendemos analisá-la a partir de vieses propostos em textos de Vigotski (2014) e Legrenzi (2013). Para o primeiro, a imaginação pode surgir por dois caminhos: o da imaginação reprodutora e o da imaginação criadora.

Quando me lembro da casa onde vivi na minha infância, ou de países distantes que visitei, estou reproduzindo traços daquelas impressões vividas na infância ou durante as viagens. Do mesmo modo, quando desenho a partir de observações da natureza, escrevo ou faço qualquer coisa segundo um modelo, em todas essas situações reproduzo apenas o que está diante de mim, ou o que foi por mim anteriormente assimilado e elaborado. [...]

[...] Quando imaginamos alguma projeção do futuro, como, por exemplo, a vida humana em uma sociedade socialista, ou quando pensamos em fatos muito antigos da vida humana e da luta do homem pré-histórico, não nos limitamos à reprodução de impressões vividas por nós mesmos. Não nos limitamos à lembrança de estímulos passados que causaram impressões em nosso cérebro, pois não conhecemos esses

eventos do passado nem os do futuro e, ainda assim, podemos formar uma ideia, uma imagem. (Vigotski, 2014. p. 1-3)

Desta forma, há dois tipos de imaginação: aquela que se baseia nas nossas memórias e experiências pregressas e a outra, que nos impulsiona à construção de realidades e propostas alternativas às já alcançadas. Uma não deve se sobrepor à outra, afinal, ambas fazem parte da “ação de gerar imagens”, prática comum à espécie humana.

Isto posto, nos voltamos para uma classificação complementar à de Vigotski: a fantasia passiva e a fantasia ativa, trazidas por Legrenzi (2013). Em seu ensaio, o autor trata de propor uma diferenciação entre **imaginação** e **fantasia**, sendo que “a fantasia inventa realidades, mundos possíveis; a imaginação acha uma resposta criativa para um problema conhecido, presente no mundo real” (Legrenzi, 2013. p. 21).

Acreditamos que, para Legrenzi, a fantasia é uma atividade imaginativa que se encontra num espaço além imaginação. Tal qual uma ampliação da energia de imaginar. Portanto, assemelha-se à ideia de “imaginação criadora”, proposta por Vigotski. Porém, o que nos é mais importante neste recorte é a ideia de atividade e passividade da fantasia.

Para o autor, a fantasia se manifesta de maneira passiva quando estimulada a partir de uma realidade pré-concebida. Por exemplo, quando assistimos a um filme de super-heróis e acreditamos no universo gerado pela equipe que o criou, estamos exercitando fantasia passiva. Alguém já fantasiou por nós, agora resta-nos pedir carona neste universo criativo. Por outro lado, essa prática de fruição pode nos estimular a criar o nosso próprio universo de heróis, realocando poderes sobrenaturais, misturando novas ideias e propondo outras abordagens. Este é um exercício ativo de fantasia, aquele que nos instiga à criação.

Munidos, portanto, dos conceitos relacionados à imaginação, retomamos a discussão proposta por Calvino: Como pensar uma possível “pedagogia da imaginação”? Afinal, o próprio autor escreve que “se trata de uma pedagogia que só podemos aplicar a nós mesmos, seguindo métodos a serem inventados a cada instante e com resultados imprevisíveis” (Calvino, 2011. p. 108). Desta maneira, devemos ensinar a imaginar ou nos educar para a imaginação?

Uma das abordagens educacionais encontradas durante o estudo, e que pode contribuir para maior reflexão acerca das questões levantadas até aqui é a da Aprendizagem Criativa. Proposta por Resnick (2020), com base nas ideias construcionistas de Seymour Papert (Massa; Oliveira; Santos, 2022), tal metodologia educacional visa transformar o ambiente escolar em um espaço de criação constante. Dessa forma, os estudantes e professores são estimulados a construir um ambiente de educação baseado na imagem do “jardim de infância”.

Enquanto as crianças do jardim de infância brincam, elas aprendem muitas coisas. Ao construir torres, desenvolvem uma melhor compreensão sobre estruturas e estabilidade, e, ao criar histórias, desenvolvem uma compreensão mais aprofundada sobre enredos e personagens. E o mais importante, aprendem sobre o processo criativo e começam a se desenvolver como pensadoras criativas. (Resnick, 2020. p. 11)

Para o autor, a Aprendizagem Criativa se baseia numa espiral cíclica, por assim dizer, que sempre segue a mesma ordem: **imaginar**, criar, brincar, compartilhar, refletir, **imaginar**...

Destacamos a palavra “imaginar” neste parágrafo para dar mais destaque àquela que Resnick considera ser a primeira etapa de uma aprendizagem relevante para estudantes de todas as idades.

Mais à frente, trazemos à discussão um outro espaço de aprendizagem com a proposta do *Role Playing Game* (RPG), que nos disponibiliza variados métodos de criar e contar histórias coletivas. Há muito estudado pelas pesquisas em educação do Brasil, nosso olhar para este exemplo de abordagem, em ambientes educacionais, se guiará pelos escritos de Rodrigues (2004) e Amaral (2013). Este que, inclusive, define o RPG como

[...] uma brincadeira de contar histórias. Mas uma brincadeira levada a sério por seus jogadores. Nesse jogo, todos os participantes devem ajuda a construir uma história, a qual se dá o nome de aventura. Na maioria das vezes, cada jogador é responsável por uma personagem da aventura. Assim ele deve falar pelo personagem, informar a ação que ele deseja fazer, e buscar atingir as metas daquele personagem que está sob os seus cuidados. (Amaral, 2013. p. 9)

Não nos é interessante entrar na seara da problemática de diferenciação entre “jogo sério” e “brincadeira”, visto que entendemos a brincadeira como um espaço de grande seriedade, porém, cabe o apontamento para que a discussão possa tornar-se mais frutuosa.

Por fim, partindo de experiências pessoais durante um projeto pedagógico criado e gerenciado por mim no ano de 2021, compartilhamos, ao encerramento do artigo, reflexões acerca das potencialidades e possibilidades de abordagens educacionais baseadas nas práticas imaginativas humanas. Tal projeto, intitulado “Narradores de Conhecimento”,

[...] foi desenhado durante o primeiro semestre do ano de 2021, dentro das Residências de Aprendizagem Criativa – realizadas pelo Instituto Anísio Teixeira (IAT). Pretendeu-se atingir o público-alvo de estudantes e professoras(es) do Colégio da Polícia Militar CPM Prof. Poeta Luiz Neves Cotrim, das turmas de 9º ano (Ensino Fundamental – anos finais) e de todo o Ensino Médio, na cidade de Jequié-BA. Tanto a sua elaboração quanto sua primeira execução se deram de maneira remota, durante o período de quarentena, devido à pandemia de Covid-19. (Santos, 2022. p. 79)

Trabalhando com as partidas e criações de aventuras de RPG, o intuito da realização da prática era o de fomentar a fantasia ativa e estimular a criatividade e imaginação dos estudantes e professores participantes.

METODOLOGIA

Propomos, neste recorte da investigação da dissertação, uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa de estudos sobre imaginação e/ou textos que utilizam o termo “pedagogia da imaginação” e similares. A escolha se dá, por ser este o tipo de pesquisa

[...] em que o pesquisador busca obras já publicadas relevantes para conhecer e analisar o tema problema da pesquisa a ser realizada. Ela nos auxilia desde o início, pois é feita com o intuito de identificar se já existe um trabalho científico sobre o assunto da pesquisa a ser realizada, colaborando na escolha do problema e de um método adequado, tudo isso é possível baseando-se nos trabalhos já publicados. (Alves; Oliveira; Souza, 2021. p. 65)

Compondo o grupo de bibliografias ligadas aos conceitos de imaginação contamos com as obras de Vigotski (2014), Legrenzi (2013) e Calvino (2011). Já para compor um segundo grupo de materiais, que tratam da busca de exemplos práticos para uma possível aplicação da “pedagogia da imaginação” na educação, lançamos mão de bibliografias relacionadas à Aprendizagem Criativa e ao *Role Playing Game* (RPG), mais precisamente, textos de Resnick (2020), Rodrigues (2004), Amaral (2013), e Santos (2022).

Nosso interesse, portanto, se baseia nos conceitos e exemplos palpáveis de práticas pedagógicas que se aproximem da possível ideia de uma “pedagogia da imaginação”, traçando aproximações entre as obras e relacionando-as ao contexto educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Algo que se observa na relação entre os autores que tratam da imaginação é a preocupação para com os modos como ela pode vir a ser utilizada. Calvino, por exemplo, evoca, em determinado momento a seguinte discussão:

[...] que futuro estará reservado à imaginação individual nessa que se convencionou chamar a “civilização da imagem”? O poder de evocar imagens *in absentia* continuará a desenvolver-se numa humanidade cada vez mais inundada pelo dilúvio das imagens pré-fabricadas? Antigamente a memória visiva de um indivíduo estava limitada ao patrimônio de suas experiências diretas e a um reduzido repertório de imagens refletidas pela cultura; a possibilidade de dar forma a mitos pessoais nascia do modo

pelo qual os fragmentos dessa memória se combinavam entre si em abordagens inesperadas e sugestivas. Hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão. Em nossa memória se depositam, por estratos sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo. (Calvino, 2011. p. 107)

Essa questão se amplifica anos mais tarde, vide fazermos parte de uma civilização ainda mais sufocada por diversas imagens do que aquela existente na época em que Calvino tece seus apontamentos. Apontamentos estes que, como já dito, dialogam com as ideias de Legrenzi, quando o autor diz que a

TV e outras formas de *show* estimulam a fantasia de modo passivo, no sentido de que quando assistimos como espectadores ao desenrolar de histórias em mundos fantásticos, criados por outros, resta-nos pouco trabalho mental a fazer. A **educação para a fantasia** deveria procurar induzir-nos a criar pessoalmente mundos imaginários nos quais pudéssemos exercitar nossa fantasia. [...] (Legrenzi, 2014. p. 14. **grifo nosso**)

Aqui, percebemos uma ideia semelhante à do autor anterior, no que diz respeito a propor uma “educação para a fantasia”. Esta seria, talvez, a mesma ideia da “pedagogia da imaginação”? Vejamos: não cremos ser este o caso, já que a observação de Calvino se refere a um trabalho individual, no qual se pretende uma “pedagogização” da imaginação, ou seja, há uma prática interna e pessoal de exercitar as capacidades imaginativas.

Já Legrenzi, se baseia na mesma preocupação com o bombardeio de imagens externas que nossas sociedades contemporâneas adotaram, para evocar uma “educação **para** a fantasia”. Neste caso, o autor parece propor uma prática de intervenção no campo educacional: educar para que o outro tenha as condições necessárias para exercício da sua fantasia. De fato, são propostas parecidas, mas em planos diferentes de ação. A segunda, provoca a ação do educador que intervém no cotidiano do estudante, enquanto a primeira nos instiga a pensar que o próprio estudante deve praticar e aplicar a sua pedagogia da imaginação em si mesmo.

Vigotski defende a importância da atividade imaginativa, ao considerar que “a imaginação é condição absolutamente necessária de quase toda a atividade intelectual do homem.” (Vigotski, 2014. p. 15) Além disso, ele também expõe sua preocupação com uma educação baseada apenas em imagens pré-concebidas.

Na antiga escola, o desenvolvimento da criatividade para a escrita dos alunos das classes primárias era estimulado pelo professor, que escolhia temas para a elaboração de composições. As crianças escreviam as composições aproximando a sua redação, tanto quanto possível, da linguagem literária dos adultos, ou do estilo dos livros que liam. Tais temas eram estranhos à compreensão dos alunos, sem relação com sua

imaginação e seus sentimentos. Não se davam às crianças exemplos de como elas deveriam escrever, e muito raramente o próprio trabalho se relacionava com alguma coisa compreensível para elas, próxima de seu universo e que estivesse ao seu alcance. [...]

[...] Por isso, é muito mais fácil desenvolver o gosto literário na criança, e tem-se mais sucesso quando se convida a criança a escrever sobre um tema que ela compreenda, que a emocione e, especialmente, a estimule a expressar com palavras seu mundo interior. É muito frequente que a criança escreva mal porque não tem sobre o que escrever. (Vigotski, 2014. p. 54-55)

Este último ponto de reflexão nos traz, mais uma vez, em direção à abordagem da Aprendizagem Criativa. Dentro de suas práticas, a metologia de Resnick (2020) provoca a adoção de quatro “P’s”: projetos, paixão, pares e pensar brincando. Sua equipe acredita “que a melhor maneira de cultivar a criatividade seja ajudando as pessoas a trabalharem em *projetos* baseados em suas *paixões*, em colaboração com *pares* e mantendo o espírito do *pensar brincando*” (Resnick, 2020. p. 15. grifo do autor).

Em comunhão com as ideias propostas pelos três autores anteriores, a Aprendizagem Criativa se torna um dos possíveis caminhos para uma “educação para a imaginação” e para a prática de “pedagogia da imaginação”. Ainda mais se consideramos que seu ponto de inspiração tem lugar em espaços de computação e tecnologias da informação – questão tangente do presente debate por conta do excesso de imagens pré-concebidas nos contextos digitais.

Essa inspiração se dá no construcionismo de Seymour Papert. Ideia que se baseia no trabalho a partir da criatividade computacional. Como o próprio nome de tal abordagem evoca, construir algo, criar e experimentar o processo de criação são elementos chave para uma aprendizagem significativa.

Na perspectiva de Papert (1985), o computador não deve ser utilizado de forma com que ele ensine a criança, e sim a criança é que deve ensinar o computador, programando-o. Programar é aprender uma linguagem que o computador entenda, para conseguir se comunicar com ele. Segundo Papert (1985), programar um computador faz com que a criança adquira um sentimento de domínio sobre a máquina, além de estabelecer um íntimo contato com algumas ideias mais profundas da ciência, da matemática e possibilitar a construção de modelos intelectuais [...] (Massa; Oliveira; Santos, 2022. p. 111)

Trabalhar em projetos criativos que lhe interessam, imaginar, errar, compartilhar com pares e tentar de novo. Esta é a base para a Aprendizagem Criativa de Resnick, que amplia as paredes dos computadores de Papert e que, a nosso ver, possui relação prática com as ideias de uma possível “pedagogia da imaginação”.

Por outro lado, alcançando um viés mais analógico de abordagem, encontramos um novo espaço possível de fomento à imaginação no *Role Playing Game* (RPG). Rodrigues

(2004), autora da primeira tese de doutorado que investigou as criações de histórias de RPG e educação no Brasil, diz que “as pessoas produzem textos ficcionais, no dia-a-dia, sem consciência disto.” (Rodrigues, 2004. p. 32). Deste modo, ela se assemelha ao pensamento de que a atividade imaginativa é uma faculdade humana, praticada diariamente. Porém, isso não nos exime da necessidade de exercitá-la, afinal, a imaginatividade é comparada a um músculo do nosso corpo. Ela existe em nós e, se a deixarmos inativa, é capaz de “atrofiar” e perder cada vez mais força.

Contribuindo com a proposta trazida por Rodrigues, Amaral (2013) expõe uma série de benefícios que o jogo de criação de histórias coletivas pode trazer a estudantes das mais diversas idades. Sendo um professor da disciplina de Física – uma das menos atraentes da escola formal –, o autor evidencia que as aulas com RPG auxiliam na participação ativa dos estudantes, dão motivação para a escrita, maior interesse pelas aulas e melhor associação entre ciência e cotidiano (Amaral, 2013. p. 14-20).

Cada vez que utilizo o RPG para exemplificar algum conceito científico, tenho como resultado as várias indagações dos alunos sobre um novo olhar para a Física. As frases são diferentes, mas todas com um mesmo significado: aprender Ciências numa aventura de RPG é divertido, contagiante e o mais importante, dá-se um sentido para o uso de determinado conceito. (Amaral, 2013. p. 20)

Dentro de um jogo de RPG a imaginação é estimulada ao exercício desde a ideia de aventura até a criação dos personagens, passando por cada etapa da construção da história em conjunto com os pares. Aqui acreditamos acontecer um ótimo exemplo de como promover a ideia da “pedagogia da imaginação” proposta por Calvino em parceria com uma “educação para a imaginação”, como pensada por Legrenzi e reforçada por Vigotski.

Isso pode ser enxergado, também, no trabalho com o projeto “Narradores de Conhecimento”. Em um dos parágrafos, relata-se que

Além da diversão das partidas, os participantes relataram o aprofundamento das habilidades socioemocionais, afetivas e científicas. A experiência nos jogos e práticas com o RPG, enquanto jogadoras(es), fizeram com que discussões de nível teórico se tornassem divertidas, sem o “peso” da exatidão ou o medo da avaliação e reprecensão. A professora de química que nos acompanhou, por exemplo, gerou um quebra-cabeças durante uma das partidas, no qual as personagens deveriam conhecer os conceitos de neutralização para resolver a situação proposta em jogo. [...] (Santos, 2022. p. 80)

Aqui caberiam ainda mais trechos e exemplos de como atividades pedagógicas que priorizem a imaginação criativa são ímpares para uma aprendizagem significativa nas escolas,

e em quaisquer ambientes de educação. Ainda mais se considerarmos as preocupações supracitadas com a questão das culturas digitais e excesso de imagens pré-concebidas. Urge a necessidade de pensar e pôr em prática novas abordagens educativas em todos os lugares de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o processo de investigação, atestamos as potencialidades presentes no exercício inconsciente e consciente da imaginação humana. Nossas práticas culturais nos impulsionam à utilização desta faculdade há muito tempo, porém, o fomento da execução ativa desta atividade se torna cada vez mais urgente na contemporaneidade, visto que existimos em sociedades amplamente bombardeadas de imagens pré-concebidas através dos inúmeros meios de comunicação, também imaginados por nós.

Pensar a educação e a escola como a chave de ignição para uma prática de “pedagogia da imaginação” é essencial para a geração de indivíduos íntegros, criativos e mais engajados na participação política e em comunidade. Uma das abordagens encontradas por nós para pensar uma “educação para a imaginação” foi a da Aprendizagem Criativa, de Mitchel Resnick. Dentro deste escopo, surgem pesquisas como as de Santos (2022) – também autor deste artigo –, que traz o jogo de *Role Playing Game* (RPG), junto às ideias de Resnick, para propor construções de narrativas e conhecimentos coletivamente.

[...] as práticas possibilitaram um estímulo à criação que os estudantes não vivenciam em sala de aula regular, fazendo com que eles se debruçassem em obras de referência e produzissem materiais diversos para narrarem suas aventuras. Ficou comprovado como a aprendizagem criativa através da criação de narrativas com o RPG mobiliza inúmeros conhecimentos já existentes no estudante. (Santos, 2022. p. 80-81)

Para nós, portanto, a “pedagogia da imaginação” é uma atividade individual realizada com o estímulo de uma “educação para a imaginação”. Como educadores e educadoras, nossa prática diária pode e deve ser estimulada à criação e à criatividade. Estes podem ser caminhos interessantes a galgar para a construção de uma escola mais engajada, propondo uma aprendizagem significativa e cada vez mais divertida, afinal, aprender nunca deve ser chato. Pelo contrário, aprender é garantir que a diversão sempre tenha lugar em nossas vidas.

REFERÊNCIAS

ALVES, Laís Hilário; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; SOUZA, Angélica Silva de. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da Fucamp**, v.20, n.43, p.64-83, 2021.

AMARAL, Ricardo Ribeiro do. RPG na escola: aventuras pedagógicas. Recife: **Ed. Universitária da UFPE**, 2013.

CALVINO, Italo. Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas. São Paulo: **Companhia das Letras**, 1990.

LEGRENZI, Paolo. A fantasia: nossos mundos paralelos. São Paulo: **Edições Loyola**, 2013.

MASSA, Nayara Poliana; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; SANTOS, Josely Alves dos; O construcionismo de Seymour Papert e os computadores na educação. **Cadernos da Fucamp**, v.21, n.52, p.110-122, 2022.

RESNICK, Mitchel. Jardim de Infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: **Penso**, 2020.

RODRIGUES, Sonia. Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro: **Bertrand Brasil**, 2004.

SANTOS, Lincoln Aguiar. Narradores de conhecimento: relatos sobre uma prática on-line com role playing game e aprendizagem criativa. *in*: Anais do V encontro de práticas educativas digitais. Natal: **Centro de Educação. Campus Universitário UFRN**, 2022. v. 5, p. 77-81. Disponível em: http://lte.ce.ufrn.br/eped/docs/livro_de_resumos5-77-81.pdf. Acesso em: 16 nov. 2023.

VIGOTSKI, L. S. Imaginação e criatividade na infância. São Paulo: **Ed. WMF Martins Fontes**, 2014.