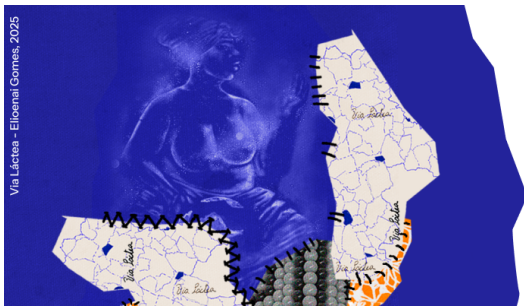




LENDAS ILUSTRADAS: O ENSINO DE PROCESSOS ARTÍSTICOS COMO FACILITADORES PARA O DESENVOLVIMENTO DE PRÁTICAS CRIATIVAS

ILLUSTRATED LEGENDS: TEACHING ARTISTIC PROCESSES AS FACILITATORS FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVE PRACTICES

Francyellen Mota Soares da Silva¹

IFCE

Raira Louise Lima de Sousa²

IFCE

Antônio Geovane Monteiro de Queiroz³

IFCE

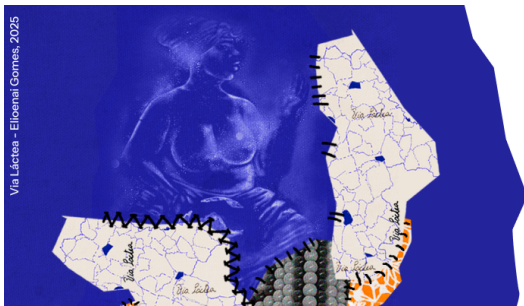
Resumo: O presente artigo propõe explorar o Ensino de Processos Artísticos como facilitadores para o desenvolvimento de práticas criativas, a partir da criação de um livro ilustrado sobre lendas regionais. O foco do projeto está no processo de criação dos livros, desde a concepção da ideia e sua execução, até o resultado final, por meio da Abordagem Triangular de Barbosa (2010), com o intuito de recuperar o prazer do gesto de criar. Esta pesquisa se fundamenta nas teorias de Ostrower (2014) sobre criatividade e processos de criação, articuladas com as contribuições de Edwards (2002) acerca do ato criativo. Ademais, autores como Megale (1999), Câmara Cascudo (2003) e Macena (2010) foram utilizados como referencial teórico para a análise e construção das lendas como temática do livro. Este estudo trata-se de uma pesquisa-ação em ensino de Arte, com a abordagem qualitativa realizada na Escola Estadual de Educação Profissional (EEEP) Joaquim Nogueira, nas turmas de primeiro ano, dos cursos de Hospedagem e Informática. Utilizamos questionários online hospedados na plataforma Google Forms para registrar e analisar as mudanças percebidas pelos alunos após e durante a realização do projeto. Como resultado, foram produzidos dois livros ilustrados - um por turma - com os temas "Lendas do Nordeste" e "Lendas do Ceará", nos quais os alunos foram auxiliados durante a sua execução em sala de aula, ocasionando no desenvolvimento da criatividade e ressignificando o ato de criar.

Palavras-chave: Criatividade, Processos de Criação, Lendas, Livro Ilustrado.

¹ Bolsista PIBID/Artes Visuais/IFCE e Graduanda pelo curso de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/2056687326620094>, Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-8932-5837>.

² Bolsista PIBID/Artes Visuais/IFCE e Graduanda pelo curso de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará - IFCE. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7003098341353271>, Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9855-1163>.

³ Supervisor PIBID/Artes Visuais/IFCE e Licenciado em Artes Visuais (IFCE), Mestre em Artes (UFC), professor de Arte na rede estadual do Ceará, supervisor PIBID Artes Visuais e artista visual. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0980699394654585>, Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-2519-4400>.



Abstract: This article proposes to explore the Teaching of Artistic Processes as facilitators for the development of creative practices, based on the creation of an illustrated book about regional legends and tales. The project focuses on the book creation process, from the conception of the idea and its execution to the final result, using Barbosa's (2010) Triangular Approach, aiming to recapture the joy of creating. This research is based on Ostrower's (2001) theories on creativity and creative processes, articulated with Edwards's (2002) contributions on the creative act. Furthermore, authors such as Megale (1999), Câmara Cascudo (2003) and Macena (2010) were used as a theoretical reference for the analysis and construction of legends as the theme of the book. This study is an action research in Art teaching, with a qualitative approach carried out at the Joaquim Nogueira State School of Professional Education, in the first-year classes of the Hospitality and Computer Science courses. We used online questionnaires hosted on the Google Forms platform to record and analyze the changes students perceived after and during the project. As a result, two illustrated books were produced - one per class - with the themes "Legends of the Northeast" and "Legends of Ceará", in which the students were assisted during their execution in the classroom, resulting in the development of creativity and redefining the act of creating.

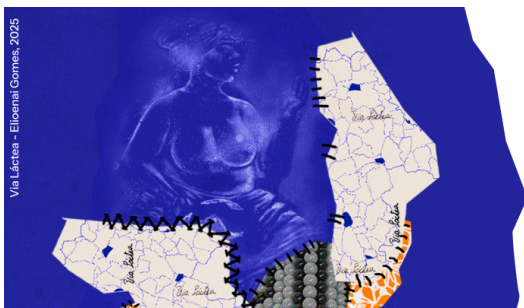
Keywords: Creativity, Creative Processes, Legends, Illustrated Book.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, nota-se uma defasagem na habilidade criativa de crianças e adolescentes em decorrência de vários fatores, como a falta de estímulos e o que Ostrower chama de "adestramento técnico" em diversas áreas, até mesmo na arte. "A criatividade, como a entendemos, implica uma força crescente; ela se reabastece nos próprios processos através dos quais se realiza." (OSTROWER, 2014, p.27). Posto isso, o presente trabalho tem como objetivo instigar a criatividade e desenvolver processos criativos em alunos do Ensino Médio, da Escola Estadual de Educação Profissional Joaquim Nogueira, a partir de técnicas de ilustração e conteúdos das Artes Visuais, visando a produção de um livro ilustrado.

Após identificar uma certa dificuldade em exercitar o ato criativo, durante as aulas de artes, nos alunos de primeiro ano dos cursos de Hospedagem e Informática, se fez necessário investigar como trabalhar os processos criativos, através de técnicas de ilustração, bem como de que forma práticas artísticas em sala de aula contribuem para recuperar o prazer do gesto de criar.

O recurso metodológico adotado no projeto foi a Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010, p.11), que consiste em três eixos inter-relacionados: a Contextualização de obras de arte utilizadas como referência para as produções



posteriores dos discentes, juntamente com a exploração de Elementos da Linguagem Visual, Cor, Composição e Desenho Gestual; no fazer artístico (ou produção artística), desenvolvida através da criação de um livro ilustrado; e na apreciação crítica, realizada por meio da observação das produções dos alunos obtidas durante o processo criativo.

Destarte, o projeto foi baseado em autores como Ostrower (2014), Edwards (2002), Megale (1999) e Câmara Cascudo (2003) dentre outros que poderão vir a ser citados conforme a pesquisa estiver sendo desenvolvida.

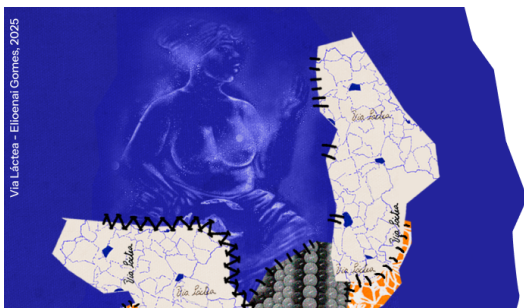
2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Criatividade e Processos de Criação

Para embasar a pesquisa, foram utilizadas as teorias de Ostrower (2014) e Edwards (2002) a respeito da criatividade. Embora haja muitos estudos sobre criatividade, não há uma definição consensual entre os pesquisadores, o que Edwards (2002, p.12) chama de “conceito camaleônico”. A criatividade envolve um conjunto de habilidades e processos que se adaptam e se manifestam em diversos contextos e diferentes indivíduos.

A criatividade é comumente associada a talento, porém ser criativo está diretamente relacionado à percepção, conforme expresso no senso comum “Nada se cria, tudo se copia”. Viver e criar se interligam, pois nós seres humanos concebemos a natureza criativa também a partir do nosso contexto cultural. Segundo Ostrower (2014, p.12), toda pessoa nasce com o potencial de sensibilidade e grande parte dela permanece vinculada ao inconsciente enquanto o restante é o que forma nossa percepção.

Nas múltiplas formas em que o homem age e onde penetra seu pensamento, nas ciências, na tecnologia ou no cotidiano, em todos os comportamentos produtivos e atuantes do homem, verifica-se a origem comum dos processos criativos numa só sensibilidade. São análogos os princípios ordenadores que regem o fazer e o pensar; na avaliação de resultados (em qualquer área) partimos de noções similares de desenvolvimento e de equilíbrio. (OSTROWER, 2014, p.31).



O processo de criação não é, necessariamente, um ato contínuo, envolve os métodos, as dinâmicas e os meios pelos quais a criatividade se desenvolve, desde o surgimento de uma ideia até sua materialização em algo inédito. Os processos podem se desenvolver através de experimentações, exercícios, perguntas ou estímulos.

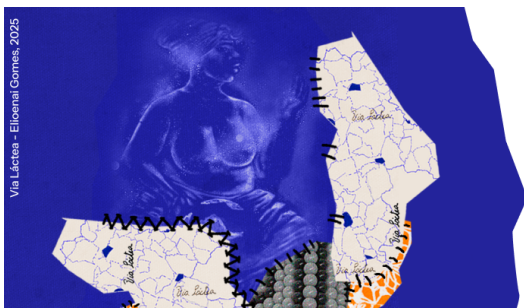
Como forma de explorar a criatividade e os processos de criação dos alunos, foi proposta a criação de livros ilustrados para ambas as turmas, com as temáticas “Lendas do Ceará” e “Lendas do Nordeste”. Os discentes foram separados em duplas, onde cada par ficou responsável por pesquisar uma lenda dentro da temática, escrever e ilustrar sobre o texto escolhido.

2.2 O Folclore Brasileiro como alicerce para a preservação cultural e sua manifestação na Arte.

Como temática dos livros, foram escolhidas as Lendas Brasileiras, pois elas estão presentes nas formas de pensar e agir da sociedade, além de explicarem e contribuírem para a compreensão dos problemas sociais do povo brasileiro. “O folclore é o retrato vivo dos sentimentos populares e das reações do povo ante as transformações sociais” (MEGALE, 1999, p. 17). Diante disso, as lendas brasileiras na arte servem como fonte de inspiração para diversas manifestações artísticas e são de extrema importância na construção de uma identidade cultural nacional, que valoriza as tradições artísticas populares do país.

Reconhecer esse passado, pela vivência da brincadeira junto à comunidade ou pela experiência dessa como prática estética educativa por meio do ensino em Arte, é construir conhecimento favorecendo relações que articulam memória e história para as gerações futuras. (Macena, 2014, p.59).

As influências folclóricas brasileiras abrangem desde a arte indígena até as manifestações afro-brasileiras. “O lendário brasileiro é uma fusão de lendas indígenas, das de origem negra e daqueles provenientes da Península Ibérica” (MEGALE, 1999, p. 50). Essas tradições não apenas são preservadas, mas também constantemente reinterpretadas, inspirando novas formas de expressão artística.



Essa relação entre tradição e inovação estimula a criatividade, por meio da experimentação e promove uma renovação da cultura brasileira.

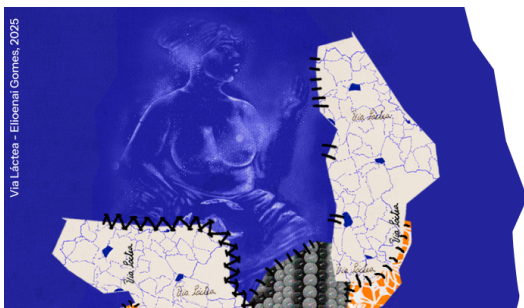
As formas mais interessantes da literatura oral são os contos, os mitos e as lendas. Eles exprimem a concepção do mundo compartilhadas pelos membros de uma coletividade e servem para reforçar a solidariedade social e a coesão moral do grupo. Dizem que a imaginação do povo, com suas maneiras peculiares de expressão, é que espalha na terra os encantos, as ilusões e as virtudes. (MEGALE, 1999, p.49).

Como referencial das Lendas escolhidas para compor os livros ilustrados, foi utilizada a obra do folclorista brasileiro Câmara Cascudo (2001), que em seu livro “Lendas Brasileiras” apresenta histórias populares divididas em cinco seções, correspondentes às regiões do Brasil. Referentes ao Nordeste, são apresentadas lendas como Mãe D’água, A cidade encantada de Jericoacoara, A morte de Zumbi, entre outros. Ao conceituar “Lenda”, este a define como: “Episódio heróico ou sentimental com o elemento maravilhoso ou sobre-humano, transmitido e conservado na tradição oral popular, localizável no espaço e no tempo.” (CASCUDO, 2012, p. 396).

Quanto aos processos pedagógicos, conforme discutido por Bredariolli (2010) a partir de Barbosa, foi utilizada a abordagem triangular, por se tratar de um sistema epistemológico que assume uma pluralidade de respostas, soluções e questionamentos, referindo-se ao conhecimento construído e validado. Essa abordagem, por sua flexibilidade e adaptabilidade a diferentes contextos educacionais, possibilita a integração entre o ensino de Artes e Folclore, uma vez que articula contextualização, análise e criação de maneira ativa e reflexiva.

2.3 Metodologia

Para tornar possível o presente artigo, foi feita uma pesquisa em ensino de arte, utilizando a abordagem qualitativa, com a finalidade de desenvolver o processo criativo dos alunos, através de práticas artísticas e conteúdos das Artes Visuais. “Em contraste, a pesquisa qualitativa evita números e lida com interpretações das realidades sociais.” (BAUER e GASKELL, 2010, p. 23). O estudo é uma pesquisa-ação, pois promove uma busca plena pelo conhecimento e visa resolver



problemas encontrados durante o processo da pesquisa e sua interação pesquisador-objeto. “Pesquisa-ação é uma forma de investigação-ação que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que se decide tomar para melhorar a prática” (TRIPP, 2005, p. 447).

A pesquisa foi realizada durante as atividades do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), no subprojeto de Artes Visuais do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). A partir da identificação da dificuldade no processo imaginativo dos alunos, por meio da observação de trabalhos anteriores em sala, nas turmas de primeiro ano da escola escolhida para a realização do projeto, decidimos trabalhar com a produção de um livro ilustrado com os temas “Lendas do Ceará” e “Lendas do Nordeste”, desde a concepção da ideia no processo criativo até o resultado final. Partimos do princípio de que o exercício de criar, segundo Ostrower (2014), quando constante, reabastece a criatividade em todas as suas formas.

Outra ideia é a de que criar corresponde a um formar, um dar forma a alguma coisa. Sejam quais forem os modos e os meios, ao se criar algo, sempre se o ordena e se o configura. Em qualquer tipo de realização são envolvidos princípios de forma, no sentido amplo em que aqui é compreendida a forma, isto é, como uma estruturação, não restrita à imagem visual. Partindo dessa concepção, achamos importante fundamentar a ideia dos processos criativos utilizando noções teóricas sobre a estrutura da forma. (OSTROWER, 2014, p. 5)

Realizamos um projeto pedagógico organizado ao longo de quatro semanas, em que foram desenvolvidas etapas essenciais para destravar o potencial criador (OSTROWER, 2014, p.26) dos alunos. Iniciamos pela explicação dos elementos da linguagem visual: ponto, linha, forma, volume e luz, a partir da análise de imagens da história da arte e exercícios práticos de composição com linhas e noções de espaço. Na semana seguinte, apresentamos sobre cor e composição, abordando o círculo cromático (Figura 1), cores primárias (e suas misturas), sua simbologia e a execução de atividades sobre cores complementares e análogas. Por fim, introduzimos o desenho gestual com exercícios dinâmicos de reprodução de poses estáticas e em movimento para que os alunos pudessem repetir através do desenho, resultando em uma participação receptiva e proveitosa por parte dos estudantes.

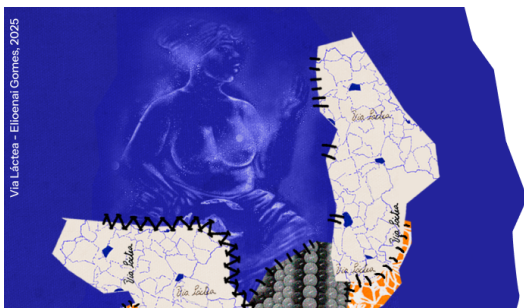


Figura 1 – Atividade de Teoria das Cores



Fonte: Registro das autoras

Baseando-se na Abordagem Triangular de Barbosa (2010), com o intuito de estabelecer uma ligação entre a teoria e a prática, além de abranger também, a apreciação das produções dos alunos. Cada aula foi iniciada com a contextualização e exposição teórica dos conteúdos e em seguida, foram aplicadas atividades para desenvolver o potencial criativo dos discentes.

De acordo com Machado (2017, p. 340), a abordagem triangular postula que o aprendizado da criação artística depende não apenas da prática, mas também do exercício crítico e estético proporcionado pelo contato com obras de arte e seus contextos históricos. Dessa forma, ao mesclar teoria, prática e apreciação artística fortalecemos o processo de aprendizado dos estudantes, possibilitando uma mudança de visão sobre a Arte e seus processos de criação.

2.4 Resultados e Análise de Dados

Como resultado das criações dos alunos, foram produzidos dois livros ilustrados (Figura 2). O primeiro, intitulado “Lendas do Nordeste”, foi criado pela turma do primeiro ano do curso de Informática, com o total de 38 participantes e contém 19 lendas. O segundo, intitulado “Lendas do Ceará”, foi desenvolvido pela turma do primeiro ano do curso de Hospedagem, com 34 alunos participantes e reúne 17 lendas. O critério utilizado para a escolha das lendas definiu que cada dupla escolhesse uma narrativa diferente, de acordo com o tema, cabendo a elas escrever e ilustrar uma história já existente, fazer uma releitura ou criar uma inédita.



As ilustrações precisavam apresentar os conteúdos mostrados durante as aulas, como elementos da linguagem visual, noções de cor e composição e se necessário, desenho gestual.

Figura 2 – Capas dos Livros Ilustrados



Fonte: Registro das autoras.

Para exemplificar os trabalhos dos alunos, foi escolhida uma produção de cada turma. A primeira, “Boi Bumbá” (Figura 3), da dupla A do curso de Informática, teve como característica principal o uso eficiente da teoria das cores, apresentando uma composição com o verde e suas cores análogas predominantes, com detalhes em vermelho, uma cor complementar ao verde, resultando em uma harmonia visual equilibrada e contrastante.

Figura 3 – Ilustração da lenda “Boi Bumbá”

BOI-BUMBA

A HISTÓRIA DO BUMBA MEU BOI É RICA EM TRADIÇÃO DO FOLCLORE BRASILEIRO, MAS TEM SUAS ORIGENS MAIS PROFUNDAS NA CULTURA NORDESTINA, ESPECIALMENTE NO MARANHÃO, ONDE É CONHECIDO POPULARMENTE COMO BOI BUMBÁ.

A SUA ORIGEM SE DEU POR VOLTA DO SÉCULO XVIII. ESSA ERA A ÉPOCA DE ESCRAVIDÃO NO BRASIL, E ESSA LENDA ENVOLVE A HISTÓRIA DO CASAL DE ESCRAVOS SENHOR FRANCISCO E CATIRINA.

CATIRINA ESTAVA GRÁVIDA E DESEJAVA COMER A LÍNGUA DO BOI MAIS BONITO DA FAZENDA. FRANCISCO, PARA SATISFAZER O DESEJO DE SUA ESPOSA, PROCURA O BOI MAIS ESTIMADO PELO SEU PATRÃO. QUANDO ELE DESCOBRIU FICOU FURIOSO E EXIGIU QUE DE ALGUMA FORMA, O BOI FOSSE RESSUSCITADO. O PATRÃO FOI ATRÁS DE PAJÉS E CURANDEIROS PARA FAZER O RITUAL DE RESSUSCITAÇÃO DO BOI. QUANDO A CIDADE DESCOBRIU A NOTÍCIA, QUE O BOI HAVIA RESSUSCITADO, DECIDIRAM COMEMORAR COM UMA GRANDE FESTA, COM MÚSICA, DANÇA

DANÇA, COMIDA E MUITA ALEGRIA. DESSE FORMAS, A CELEBRAÇÃO DO BUMBA MEU BOI FICOU CONHECIDA COMO FESTA POPULAR QUE ENVOLVE A REPRESENTAÇÃO TEATRAL DA HISTÓRIA, COM ALGUNS PERSONAGENS COMO O PAI FRANCISCO, MÃE CATIRINA, O BOI (QUE PODE SER REPRESENTADO POR UM HOMEM VESTINDO UM ARMAÇÃO DE MADEIRA), O PATRÃO, ENTRE OUTROS.

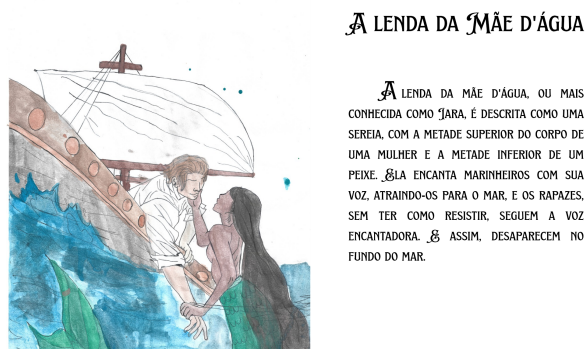


Fonte: Registro das autoras.

A segunda, “A lenda da mãe d’água” (Figura 4), da dupla B do curso de Hospedagem, evidenciou elementos visuais como as linhas, e adotou uma composição em diagonal, direcionando o olhar do espectador por toda a extensão da imagem. Além de articular os elementos compositivos com a teoria das cores.



Figura 4 – Ilustração da lenda “A lenda da mãe d’água”



Fonte: Registro das autoras.

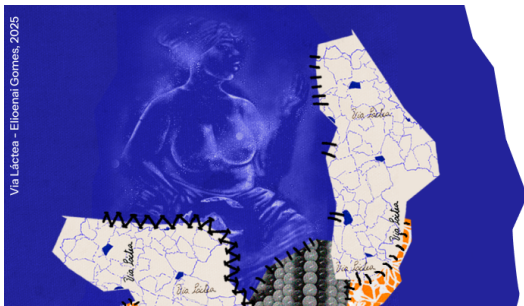
Paralelamente à produção dos livros, foi aplicado um questionário online, hospedado na plataforma Google Forms, com o objetivo de monitorar as mudanças percebidas nos processos criativos dos alunos. Na turma de hospedagem, de 34 integrantes, 16 responderam às perguntas e na turma de Informática, de 38 participantes, 37 responderam aos questionamentos solicitados. O instrumental da pesquisa continha perguntas relacionadas às aulas de apoio, ao processo de criação das ilustrações e ao tema escolhido para o projeto.

Uma das perguntas estava direcionada aos alunos que não tinham o hábito de desenhar e partiam do pensamento “eu não sei desenhar” (Figura 5). O intuito era investigar de que maneira as práticas artísticas realizadas durante as aulas transformaram a relação dos discentes com o desenho e como influenciaram seu processo criativo.

Figura 5 – Perguntas do questionário

Questionário - Projeto Lendas Ilustradas	
1	De que maneira os conhecimentos em cor e composição, elementos da linguagem visual e desenho gestual auxiliaram no desenvolvimento criativo do livro ilustrado?
2	Para os alunos que não tinham o hábito de desenhar e partiam do pensamento "eu não sei desenhar", como as práticas artísticas realizadas durante as aulas transformaram sua relação com o desenho e influenciaram seu processo criativo?

Fonte: Registro das autoras.



As respostas analisadas qualitativamente – com foco nas imagens – visando compreender significados, motivações e experiências por trás das produções artísticas dos alunos, mostraram uma notável similaridade em torno do aumento da confiança e de uma nova percepção sobre o ato de desenhar. Os depoimentos a seguir sintetizam essas mudanças:

- Aluna 1: “Amo as aulas de artes. Elas me ajudam a praticar mais e exercitar minha criatividade. Sem as práticas não teria tempo pra desenhar.”
- Aluna 2: “Comecei a enxergar o desenho como um processo de exploração, e não como algo que precisava ser feito. Me senti mais confiante e livre pra criar”
- Aluno 3: “As aulas práticas nos mostraram que desenhar não precisa ser um obstáculo, e sim algo legal de fazer, o que nos incentivou a encarar a atividade”
- Aluna 4: “As práticas artísticas realizadas em aula ajudaram a quebrar a ideia de que era necessário saber desenhar perfeitamente para se expressar visualmente. Exercícios livres, gestuais e de observação estimularam a confiança e mostraram que o desenho é uma forma de comunicação pessoal e expressiva.”

Entretanto, embora a pesquisa tenha alcançado o objetivo de instigar e desenvolver a criatividade nos alunos das turmas selecionadas, alguns não receberam bem a proposta. Na turma de hospedagem, que possui um perfil majoritariamente extrovertido, comunicativo e criativo, quatro estudantes não produziram as ilustrações das lendas e não apresentaram justificativa para a não realização da atividade proposta. Por outro lado, na turma de informática, cujo perfil é em grande maioria introspectivo e analítico (embora haja exceções) e que retém mais facilmente os conteúdos em aulas práticas, apenas dois alunos recusaram-se a realizar a atividade, sem qualquer justificativa prévia.

Para a finalização do projeto, foi realizado um momento simbólico de partilha dos livros ilustrados entre os alunos (Figura 6). Durante o momento, a versão impressa dos livros foi distribuída e apreciada pelos discentes, que tiveram a oportunidade de prestigiar suas próprias produções e as dos colegas.

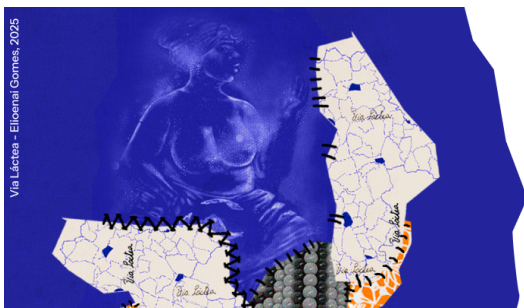
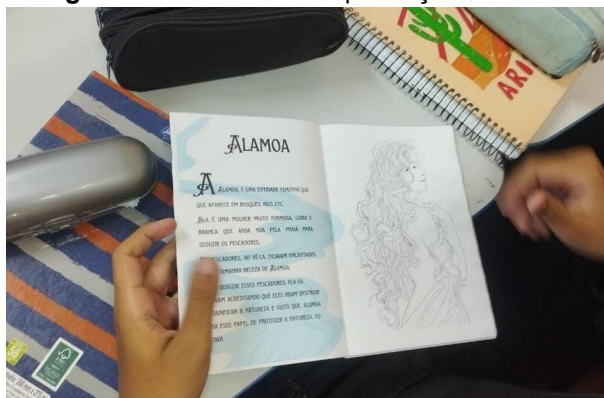


Figura 6 – Momento de apreciação dos livros



Fonte: Registro das autoras.

Os depoimentos, bem como a recepção dos discentes ao trabalho final demonstram que as atividades práticas, bem como os resultados obtidos não funcionaram apenas como exercícios obrigatórios, mas como incentivos para que o gesto de desenhar fosse ressignificado, deixando de ser visto apenas como um dom ou talento, mas como algo possível de ser desenvolvido e aprimorado.

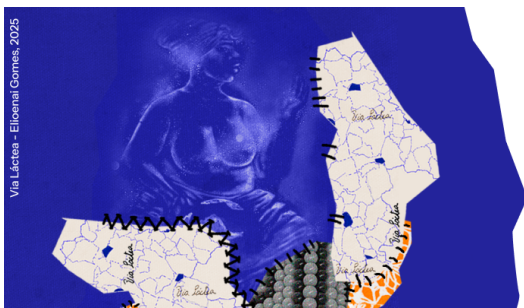
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que observamos na pesquisa, notou-se que houve uma melhora significativa no interesse dos alunos em explorar o ato criativo, visto que antes do desenvolvimento dos livros ilustrados, os discentes tinham uma visão muito limitada sobre o fazer artístico.

As práticas em sala de aula foram importantes norteadoras no processo de criação dos estudantes, pois permitiram desmistificar o “saber desenhar”, gerando uma nova percepção sobre a arte e sobre o ser artista. Os discentes se mostraram mais confiantes com suas produções em decorrência dos saberes adquiridos e das habilidades praticadas em sala de aula.

A construção dos livros ilustrados representou mais do que uma atividade avaliativa, foi um exercício de autoria, identidade e valorização da cultura local, uma vez que os alunos se aprofundaram na história cearense e nordestina a partir de lendas populares passadas de geração em geração.

Ademais, o momento de apreciação dos livros impressos possibilitou o reconhecimento do esforço coletivo e do protagonismo estudantil, proporcionando



uma autonomia na criação artística e reafirmando a importância de experiências pedagógicas que valorizem o fazer artístico como parte essencial da formação humana e educativa.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (orgs.). *A Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

BAUER, Martin W.; GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som**: um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2010.

BREDARIOLI, R. **Choque e formação: sobre a origem de uma proposta para o Ensino da Arte**. In: BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda Pereira da (orgs.). *A Abordagem Triangular no Ensino das Artes e Culturas Visuais*. São Paulo: Cortez, 2010.

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do folclore brasileiro**. 12. Ed. São Paulo: Global, 2012

CASCUDO, Luís da Câmara. **Lendas brasileiras**. 13. Ed. São Paulo: Global, 2001.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o Artista Interior**. Rio de Janeiro: Claridade, 2002.

MACENA, Lourdes. **Sendo como se fosse**: As danças dramáticas na ação docente do ator-professor. 2014. 296 f. Tese (Programa de Pós Graduação em Artes), Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/JSSS-9GFHGX>. Acesso em: 07 ago. 2025.

MACHADO, Regina. **Abordagem Triangular**. Revista GEARTE, [S. l.], v. 4, n. 2, 2017. DOI: 10.22456/2357-9854.75212. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/gearte/article/view/75212>. Acesso em: 26 jul. 2025.

MEGALE, Nilza Botelho. **Folclore brasileiro**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. 9 ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

TRIPP, D.. **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. *Educação e Pesquisa*, v. 31, n. 3, p. 443–466, set. 2005.