



# A CRIATIVIDADE e a ludicidade em arte



Rosane Marlize Herther Soares

A criatividade na educação é um assunto que envolve frequentemente atitudes conscientes e inconscientes.

*É muito importante desenvolver a criatividade nas crianças, mas toda vez que um plano de atividades é delineado para desenvolver a criatividade na sala de aula, todos discordam sob sofisticadas justificações, entre as mais comuns, a de que tais atividades representam um gasto de tempo inútil, quando há tanta coisa a "aprender", como se não estivessem suficientemente comprovados os conteúdos cognitivos do processo de criação<sup>1</sup>.*

Percebe-se então que a criatividade na educação em arte, mesmos nos modelos modernos de educação, tem como resultado a desconexão entre o desenvolvimento técnico da ciência da criatividade e de seu desenvolvimento teórico e aplicado. De um lado, temos um desenvolvimento técnico relativamente avançado, através dos testes de mediação da criatividade e, de outro lado, uma generalização teórica improdutiva e excessiva, com pouca margem de aplicabilidade.

A solução usualmente apontada pelos teóricos tem sido a organização do currículo de artes numa práxis, em direção à abertura e à inclusão de um instrumento que atue especificamente nas operações geradoras da produção divergente.

*A importância da utilização de um veículo específico para o desenvolvimento criativo está sendo cada vez mais ressaltada e a solução do problema, tem sido o processo até hoje mais constantemente empregado. Problemas da mesma natureza são propostos para medir a criatividade e como exercício para desenvolvê-la. O único meio para desenvolver a criatividade, posição defendida por certo número de teóricos, faz-nos pensar que o pensamento criativo seja somente um tipo especial de comportamento, ligado à solução do imprevisível, relacionado apenas com a cognição<sup>2</sup>.*

Os processos de solução de problemas, além de atenderem apenas ao aspecto cognitivo da mente, levam a uma estreita operacionalidade. Um exemplo interessante é representado

por alguns métodos de ensinar a escrever criativamente, baseados somente em jogos de fluência, flexibilidade e originalidade. "Eles são tão esquemáticos que apenas criam novos modelos de expressão ou um novo convencionalismo de escrever descontraído. Todos esses ingredientes atingem tanto o domínio afetivo como o domínio cognitivo"<sup>3</sup>.

Barbosa continua, afirmando que "no processo de encorajamento à criatividade há profunda necessidade de se atender aos conteúdos afetivos, do mesmo modo que aos conteúdos cognitivos"<sup>4</sup>. A perfeita interação entre esses dois níveis somente pode ser alcançada através de um modelo educacional. Torrance<sup>5</sup> propôs "através da combinação dos jogos de solução de problemas com a expressão através das artes visuais, como a música, o teatro, a dança, etc."

A habilidade desenvolvida pelo processo artístico para interagir, não somente com materiais e ideias, mas também com processos mentais, é

1 - BARBOSA, 1995, p. 56

2 - BARBOSA, 1995, p. 58

3 - BARBOSA, 1995, p. 63

4 - BARBOSA, 1995, p. 58

5 - TORRANCE 1972, p. 113

equivalente à capacidade para lutar com as relações inerentes aos problemas criativos de outra natureza.

*A arte é sempre a criação de uma forma. Toda arte se dá através de formas, sejam elas estáticas ou dinâmicas. Como exemplo de formas estáticas, temos: o desenho, a pintura, a escultura etc. e como exemplo de dinâmicas: a dança (o corpo descreve formas no espaço), a música (as notas compõem formas sonoras), o cinema etc. nas artes "dinâmicas", as formas se desenvolvem no tempo, ao contrário das "estáticas", cujas formas não variam temporalmente*<sup>6</sup>.

Podemos dizer que, de um modo geral, a arte em relação ao desenvolvimento específico da criatividade, representa o papel de veículo complementar como agente interativo, independentemente do método.

*Entretanto, se os métodos que norteiam o ensino da Arte não são estatizantes, mas também têm em vista os modelos mentais da operação criativa, a Arte poderá desempenhar um papel mais decisivo no desenvolvimento da criatividade*<sup>7</sup>.

Tais formas nas quais se apresenta a arte constituem maneiras de se exprimir os sentimentos. Lembremo-nos da distinção feita anteriormente, entre comunicação e expressão. Pois bem, "arte não procura transmitir significados conceituais, mas dar expressão ao sentir. E dar expressão de maneira diversa da de um grito, de um gesto, de um choro. Porque a expressão nela está formalmente estabelecida, isto é, está concretizada, lavrada, numa forma harmônica"<sup>8</sup>.

Criar supõe a produção de coisas (sejam objetos ou idéias) até então inexistentes no mundo humano. Pela imaginação o homem ordena o mundo numa estrutura significativa, já que linguagem e imaginação se desenvolvem conjuntamente. Mesmo nos atos mais simples do cotidiano nossa imaginação tem o seu papel.

*O que importa é simplesmente constatar que através da imaginação o homem transcende a facticidade bruta*

*da realidade que é imediatamente dada e afirma que o que é não deveria ser, e o que ainda não é deverá ser*<sup>9</sup>.

O homem cria um universo significativo, em seu encontro com o mundo e através da imaginação. A criação de normas de objetividade, para que a razão se discipline e não sofra interferências dos valores e emoções, é um produto da imaginação. Não há "pensamento puro", estritamente lógico "ao pensar, mobilizamos tanto os símbolos como os sentimentos a ele subjacentes. Desta forma, mesmo nos atos de criação filosófica e científica estão envolvidos os sentimentos humanos – os valores e as emoções"<sup>10</sup>.

Barbosa<sup>11</sup> afirma que essa especificidade pode ocorrer somente se os métodos empregados incluírem exercícios que envolvam deliberadamente os critérios do pensamento criativo, em lugar de objetivar apenas valores estéticos.

Bueno<sup>12</sup> afirma que ao expressar-se por meio da arte, o aluno manifesta seus desejos, expressa seus sentimentos, expõe enfim sua personalidade. Livre de julgamentos, seu subconsciente encontra espaço para se conhecer, relacionar crescer dentro de um contexto que o antecede e norteia sua conduta. É nesse sentido que podemos vislumbrar toda a importância

que a compreensão da arte pode ter no ensino escolar.

O brincar e a brincadeira em arte não devem ser vistos apenas como atividades lúdicas, mas também, como meio para formar a relação que a criança estabelece com os objetos do seu universo de interesse, construindo a experiência cultural e o mundo externo que a circunda, possibilitando, portanto, a abertura de um campo onde os aspectos da subjetividade se encontram com os elementos da realidade externa, numa experiência criativa com o conhecimento.

O psicanalista Winnicott<sup>13</sup> diz "no brincar, a criança manipula fenômenos externos a serviços do sonho e veste esses fenômenos escolhidos com significados e sentimentos oníricos". Ele ainda reitera a importância do brincar na formação do ser humano e de seu caráter único, assim como no desenvolvimento e criatividade. É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser



“ A HABILIDADE DESENVOLVIDA PELO PROCESSO ARTÍSTICO É EQUIVALENTE À CAPACIDADE PARA LUTAR COM AS RELAÇÕES INERENTES AOS PROBLEMAS CRIATIVOS DE OUTRA NATUREZA ”

6 - DUARTE Jr. 1998 p. 44  
7 - BARBOSA, 1995, p. 62  
8 - BARBOSA, 1995, p. 62  
9 - ALVES, 1998, p. 47  
10 - DUARTE JR., 1998, p 56  
11 - BARBOSA, 1995  
12 - BUENO, 1998  
13 - WINNCOTT, 1975, p.72



“

A BRINCADEIRA TEM  
RELAÇÃO COM A  
EDUCAÇÃO ESCOLAR,  
POIS BRINCAR É A  
ATIVIDADE INFANTIL  
POR EXCELÊNCIA E,  
QUANDO BRINCA, A  
CRIANÇA FICA EM  
CONTATO COM O  
FICTÍCIO E O INTEGRA  
AO  
DESENVOLVIMENTO  
COGNITIVO E MOTOR.

”

criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre seu eu<sup>14</sup>.

Essa criação nos mostra claramente a relação intrínseca entre o criar humano e o ato de brincar, sendo fundamental para entendermos que o ato de criação está ligado às atividades lúdicas, ou às brincadeiras, não estando contidas nas tarefas formais e racionais. Isso demonstra que a brincadeira possibilita a associação livre de idéias, pensamentos, impulsos e sensações.

O brincar está também relacionado ao prazer. Uma brincadeira, criativa ou não, deve sempre proporcionar prazer aos participantes. Complementando, Winnicott<sup>15</sup> relembra que “a experiência da brincadeira e do viver criativo ocupa o espaço potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente, dependendo da capacidade do indivíduo para contar”. Dessa maneira, ao formar vínculos com os alunos, os professores facilitam a aprendizagem a partir das brincadeiras, aprendizagem esta que é complexa e formadora da cultura.

É fundamental a importância do brincar em ambientes escolares, pois este ato está sempre presente no desenvolvimento pleno dos indivíduos. A brincadeira simula, reproduz, vivencia e dissecos os conteúdos de modo não formal e mais próximo do universo do

aluno, independente da sua idade. E aqui não defendo a brincadeira pela brincadeira, mas o brincar criativo que possibilita o lúdico e o prazer, além de explorar a criatividade e a imaginação.

Brincar é uma atividade que não pertence nem ao interior, onde os objetos estão sob controle mágico, tampouco a um exterior e fora de qualquer controle. “Para controlar o que está fora é preciso fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar. Brincar é fazer.”<sup>16</sup> Brincando as crianças descobrem o que está à sua volta, começam a se relacionar com a vida, percebendo os objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Através de brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não; a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto, o que facilitará o seu ingresso nesse mundo futuramente<sup>17</sup>.

A brincadeira tem relação com a educação escolar, pois brincar é a atividade infantil por excelência e, quando brinca, a criança fica em contato com o fictício e o integra ao desenvolvimento cognitivo e motor.

A atividade lúdica em arte é uma necessidade não apenas infantil, mas de todo ser humano. Quanto mais a criança vivencia tais atividades, mais estímulos terá para desenvolver-se, não só no aspecto cognitivo, mas moral, afetivo e psicomotor. As brincadeiras e jogos, pela sua interação e ação, possibilitam a aprendizagem em arte de forma agradável, estimulando assim o desenvolvimento integral.

A respeito do prazer em brincar escreve Rubem Alves:

*[...] O brinquedo é uma atividade inútil. E, no entanto, o corpo quer sempre voltar a ele. Por quê? Porque o brinquedo, em produzir qualquer utilidade, produz alegria. Felicidade é brincar. [...] Pode ser qualquer coisa: ler um poema, escutar uma música, cozinhar, jogar xadrez, cultivar uma flor, conversa fiada, tocar flauta, empinar papagaio, nadar, ficar de barriga para o ar olhando as nuvens que navegam, acariciar o corpo da pessoa amada – coisas que não levam a nada. Amar é brincar. Não leva a nada. Porque não é para levar a nada. Quem brinca já chegou<sup>18</sup>.*

A brincadeira em arte está diretamente ligada às experiências sociais do sujeito, portanto, repleta de significação social, variando de acordo com o tempo e com a cultura na qual está inserido. Na visão de Vygotsky<sup>19</sup>, da abordagem histórico-cultural, o jogo não é uma atividade inata, mas sim decorrente das relações sociais, desempenhando um papel fundamental na formação do indivíduo, no que diz respeito ao desenvolvimento das estruturas psicológicas. Lílian Montibeller nos esclarece um pouco o papel do jogo neste desenvolvimento dos sujeitos:



14 - WINNCOTT, 1975, p. 80

15 - WINNCOTT, 1975, p. 80

16 - WINNCOTT, 1975, p. 41

17 - LAROSA, 2003, p. 38

18 - ALVES, 1998, p. 74-75

19 - VYGOTSKY, 1998



*[...] no brincar, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas idéias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações<sup>20</sup>.*

Jean Piaget<sup>21</sup> defendeu a tese de que "o pensamento da criança é qualitativamente diferente do pensamento do adulto". Isso deu oportunidade aos educadores para usarem a pedagogia de forma lúdica, deixando a criança interagir com o mundo que está se descortinando à sua frente. Para que isso ocorra com sucesso, é preciso que o conhecimento a ser construído através do brincar não seja descontextualizado do mundo real, ou seja, devem-se aproveitar as experiências de vida da criança e através delas, propor situações que possam unir o jogo, o brincar e a brincadeira à construção do saber.

Vygotsky<sup>22</sup> também sustenta que o bom ensino é aquele que se adianta ao desenvolvimento. Dessa forma, o meio onde a criança vive exerce um papel fundamental no seu desenvolvimento, atribuindo ao brincar um papel muito importante, o de preencher uma atividade básica da criança, um motivo para a ação.

*[...] é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brincar como se ela fosse 10 vezes maior do que é na realidade. [...] o brincar fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança<sup>23</sup>.*

Conforme as crianças vão crescendo e se desenvolvendo emocional e cognitivamente, começam a colocar outras pessoas em suas brincadeiras. É percebendo a presença do outro que começam a ser respeitadas as regras e os limites. Os jogos com regras exigem raciocínio, estratégia, antecipação de um bom resultado. Quando uma criança se mostra capaz de seguir uma regra, nota-se que seu relacionamento com outras crianças, e até mesmo com adultos melhora, embora possam não se adaptar às regras e aos limites colocados pelos jogos, em princípio.

Isso reforça a idéia de que na educação em arte os jogos, brinquedos e brincadeiras, influem no processo de aprendizagem das crianças, algumas caminhando de forma mais rápida outras mais devagar, dependendo de como aceitam e convivem com as regras e os limites. Freire explicita que:

*A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. De forma alguma justifica-se que a criança tenha de ser privada de seu direito de ser criança e feliz<sup>24</sup>.*

Brincadeira é uma atividade livre ou dirigida na qual não há a intenção da disputa. Brincar e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo. Brincadeira é a ato que a criança desempenha ao concretizar, ao mergulhar na ação lúdica.

Brinquedo é qualquer artefato construído que dele demande uma brincadeira. Supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

O brincar e o jogar devem ter como sinônimo a liberdade, pois deles é que se origina o prazer da participação em qualquer atividade. Quando é imposto e se torna obrigatório, rompe com esse caráter livre. O professor também deve ter a consciência de oferecer atividades adequadas a cada fase do desenvolvimento dos seus alunos para respeitar essa liberdade<sup>25</sup>.

O trabalho lúdico em arte a ser desenvolvido dentro da escola não deve ser apenas utilizado como um recurso didático, no qual se aproveita o fascínio da criança pelo brincar para garantir que o conteúdo escolar seja transmitido. Deve, sim, haver uma dosagem entre a utilização do brincar como forma de obtenção dos objetivos escolares e também a forma de brincar espontaneamente, na qual não há regras nem objetivos previamente estabelecidos, mas garantindo à criança seu direito de escolha, a utilização de seu livre arbítrio, sua ação criativa conjugada com a capacidade que tem de lidar com o outro.

Brincando, as crianças encontram desafios e questões para serem por elas mesmas resolvidas, dando margem a hipóteses de soluções. O professor criativo pode lançar desafios, aproveitando uma situação de brincar. Como diz Wajskop:



“

**O BRINCAR DEVE TER COMO SINÔNIMO A LIBERDADE, POIS DELE É QUE SE ORIGINA O PRAZER DA PARTICIPAÇÃO EM QUALQUER ATIVIDADE. QUANDO É IMPOSTO E SE TORNA OBRIGATÓRIO, ROMPE COM ESSE CARÁTER LIVRE**

”

20 - MONTIBELLER, 2003, p.320

21 - PIAGET, 1997

22 - VYGOTSKY, 1998

23 - VYGOTSKY, 1989, p. 117

24 - FREIRE 1983, p. 39

25 - FERREIRA, 1987

[...] a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos [...]”<sup>26</sup>.

Sem uma base de criatividade, fundada na relação humana entre dois seres, a ação de brincar pode ser apenas uma das formas de expressão da adesão submissa ao real. O brincar, como o conhecer, está sempre a meio caminho entre os conteúdos da vida subjetiva (sonhos, fantasias, desejos) e a riqueza dos objetos oferecidos pela realidade exterior, abrindo

possibilidades para a experiência imaginativa da criança. “Por intermédio do brincar e do conhecer é possível reviver, em certo sentido, aquela experiência satisfatória da ilusão, pois é possível transitar de forma cada vez mais autônoma, entre a fantasia e a realidade”<sup>27</sup>.

Pelo potencial criativo e pela abertura que proporciona à exploração do real como um campo de possibilidades do viver e do conhecer é que se pode afirmar que “brincar é coisa séria”. Nas brincadeiras realizadas na escola, a criança terá oportunidade de, aos poucos, passar por um processo de transformação interior, facilmente constatado dentro da sala de aula,

onde a criança se torna capaz de questionar mais, de não ter vergonha de “errar”, de saber perder um jogo e de saber esperar por sua vez.

Portanto, no brincar, a criança tem a oportunidade de interagir com pessoas e objetos, liberar sua criatividade, explorar seus limites e adquirir repertórios comportamentais e afetivos de forma reforçadora e prazerosa. É brincando que a criança mergulha na vida, podendo ajustar-se às expectativas sociais e familiares. Também sua autoestima pode se modificar significativamente, sendo fortalecida através das experiências emocionais e cognitivas que o brincar oferece.

#### ROSANE MARLIZE HERTHER SOARES

é professora da rede pública de Itaipulândia, Coordenadora Municipal da Educação Especial. Tradutora e intérprete em Libras. Graduada em Pedagogia com habilitação em Orientação Educacional e Magistério das Matérias Pedagógicas no Ensino Médio, Unoeste-SP (Universidade Estadual do Oeste Paulista). Pós-Graduada em Educação Especial, IBPEX-PR (Instituto Brasileiro de Pós-graduação e Extensão).

#### REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. **Teoria e Prática da Educação Artística**, Ed. Cultrix, São Paulo, 1995. TORRANCE, B. Paul e Pansy, **Combining Creative Problem Solving with Creative Expressive Activities in the Education of Disadvantaged Young People – The Journal of Creative Behavior**, vol. VI, nº. 1, 1º trimestre, 1972.
- BUENO, Anamelia Buoro, **O olhar em construção**. São Paulo, Editora Cortez, 1998.
- DUARTE JR, João Francisco, **Por que Arte – Educação?** Petrópolis: Vozes, 1998.
- FERREIRA, Manuela. **Do “avesso” do brincar ou... As relações entre pares, as rotinas da cultura in-fantil e a construção da(s) ordem(ens) social(ais) instituinte(s) das crianças no jardim de infância**. Universidade do Porto, São Paulo. 1987.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1983.
- LA ROSA, J. (org.). **Psicologia e Educação – O Significado do Aprender**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.
- MONTIBELLER, Lílian. **O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita**. IN Sérgio Antônio da S. Leite (org), **Alfabetização e Letramento- Contribuições para as Práticas Pedagógicas**. Campinas, SP: Editora Kome-di, 2003.
- PIAGET, Jean. **Problema de Psicologia Genética**. Série Os Pensadores. SP: \_\_\_\_\_ **Psicopedagógico**. Petrópolis: 2. ed. Vozes, 1997.
- RUBEM, Alves, **O enigma da Religião**. Campinas, Ed Papyrus, 1998.
- VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989, p. 50.
- WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1991.
- WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a Realidade**. Imago Editora LTDA, 1975.

26 - WAJSKOP, 1991, p. 35

27 - WAJSKOP, 1991, p.36