



CRIATIVIDADE NA EDUCAÇÃO: O PAPEL DOS SÍMBOLOS TRADICIONAIS E DOS SÍMBOLOS VIRTUAIS

Mário Sérgio Vasconcelos¹

Recentemente, conversando com um grupo de professoras em um evento sobre educação e mundo virtual, uma delas, de forma precisa e direta, fez as seguintes perguntas: como ficam as relações entre a imaginação e a inteligência na atualidade? Como a escola pode contribuir para o desenvolvimento da imaginação e da inteligência neste mundo de Facebook e WhatsApp?

Tais perguntas, aparentemente simples, trazem consigo conceitos notáveis e extremamente importantes para o desenvolvimento do indivíduo e da sociedade. Por isso, instigam pesquisadores e educadores do mundo inteiro. Pesquisas e experiências nas áreas da Psicologia, Pedagogia, Neurologia e Sociologia vêm contribuindo para esclarecer vários aspectos sobre as relações entre a inteligência e a imaginação no mundo contemporâneo. Alguns destes aspectos têm implicações pedagógicas e podem orientar práticas que buscam valorizar o desenvolvimento humano. A seguir, destacaremos aqueles que consideramos mais relevantes:

a) Inteligência e imaginação são processos interdependentes

A imaginação e a inteligência humana não são dons naturais de algumas pessoas que se dedicam à produção artística ou científica, mas processos que existem em todas as pessoas, construídos nas interações do indivíduo com o mundo. Desenvolvem-se gradativamente desde o nascimento da criança e organizam-se a partir de estruturas mais simples para estruturas mentais mais complexas de pensamento.

Os primeiros atos de inteligência e as primeiras imagens mentais de uma pessoa “brotam” tendo por suporte suas estruturas biológicas reflexas e sensoriais, mas somente começam a transformar-se em pensamento e imaginação quando a criança interage com o ambiente físico, as pessoas, a linguagem e a cultura em que vive. A “força” das interações para promover o desenvolvimento de novas estruturas mentais e afetivas depende de desequilíbrios e equilíbrios que acontecem na vida cotidiana da criança e que inclui o permanente embate entre suas necessidades e desejos e aquilo que as pessoas lhe oferecem no dia a dia. Por isso, suas necessidades e interesses nem sempre são satisfeitas e geram conflitos e desequilíbrios à criança que, para solucioná-los, movimenta seus pensamentos e afetos através de vários tipos de ações e interações. Tais ações, que envolvem raciocínio e imaginação, buscam um melhor conforto, um melhor equilíbrio para o seu corpo e sua mente. Nesse processo, a criança reorganiza suas estruturas cognitivas e emocionais e cria novas estruturas mentais. Reorganiza, inclusive, as experiências conservadas em seu cérebro. Assim se desenvolve.

A inteligência e a imaginação, aos poucos, vão compondo a função criativa dos seres humanos. É um processo que se reflete na linguagem, nas brincadeiras, nos jogos concretos ou virtuais, nas imitações e nos desenhos reais ou visualizados na TV,

¹ Professor do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da FCL/Assis/UNESP. Doutor em Psicologia do Desenvolvimento pela USP e Pós-doutor em Processos Cognitivos pela Universidade de Barcelona.



computador, *tablet*, etc. Vejamos, por exemplo, o que ocorre numa brincadeira de faz-de-conta, expressão máxima do imaginário e de inteligência infantil.

Uma menina, ao brincar de “casinha com bonecas”, procura representar a realidade doméstica em que vive e constrói simbolicamente várias situações, imitando os comportamentos da mãe: faz maquiagem para sair de casa, cuida dos filhos, dirige o carro para ir trabalhar, faz compras, etc. No entanto, na situação real há problemas que desequilibram as ações da criança, pois há coisas que um adulto consegue fazer, mas uma criança não: a criança pequena sozinha não consegue (e não é permitido), por exemplo, concretamente cozinhar e dirigir um carro. Mas, na imaginação e na representação, a criança “consegue” dirigir e cozinhar e, assim, resolve os problemas e satisfaz seus interesses. Desse modo, usando sua inteligência e a imaginação, reorganiza e recria a realidade. Em conseqüência, recria e reorganiza suas estruturas cognitivas e emocionais.

b) A imaginação preenche necessidades e possibilita elaborações afetivas

As necessidades e os desejos motivam a criança para agir. Os mundos simbólicos, provocados pelos desejos não realizados no presente, impulsionam a criança a expandir o imaginário e a agir sobre a realidade. Se a realidade limita, o imaginário não tem limites. Em função de seus desejos e suas identificações com o mundo adulto, brincando a criança sempre age como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, aproxima-se de seu potencial.

Todavia, é preciso considerar as manifestações lúdicas e imaginárias numa perspectiva mais ampla, considerando o pensamento juntamente com a dimensão afetiva. Sabemos que as simbolizações presentes no brincar possibilitam à criança transferir, não apenas interesses, mas também ansiedades, angústias e culpa a objetos e pessoas. Muito alívio é experimentado na situação lúdica, na brincadeira, e este é um dos fatores que tornam a imaginação tão essencial para a elaboração afetiva e para a saúde da criança.

No mundo virtual, as imagens de pessoas e objetos são mediadores simbólicos que “interagem” com as crianças. Mas para a criança, são mediadores potenciais, com a mesma força ou mesmo maior força do que os elementos do mundo concreto. Dependendo do valor que as imagens, os sons, as cores, os movimentos ganharam no dia a dia, são esses os elementos que mais interessam à criança. São elementos simbólicos que passam a compor o mundo simbólico e o imaginário da criança. Portanto, no imaginário, são reais.

c) A imaginação faz parte de uma cultura lúdica

Dentre os princípios interativos que compõem as relações de interdependência entre inteligência e imaginação, é preciso também considerar elementos próprios do campo sociocultural que compõem essas relações. O imaginário gira em torno da *cultura lúdica*, que é um conjunto de fatores que tornam a brincadeira possível. A criança, ao representar uma situação, o faz partindo das relações vivenciadas no ambiente e na cultura em que vive. Dessa forma incorpora nas construções imaginárias as regras e os papéis sociais com os quais convive. Ao representarem uma situação (como na brincadeira de casinha), imitam papéis sociais e assim aprendem e conhecem a realidade. Através do imaginário, incluem-se na cultura imitando o que, por exemplo, a mãe faz. Porém, isto ocorre permeado por uma concepção de infância que revela o “espaço” cultural que a sociedade oferece para que as crianças possam exercitar sua imaginação. Se ampliarmos ou reduzirmos este espaço de brincadeiras,



reduzimos ou ampliamos as possibilidades de imaginação e de desenvolvimento da inteligência.

Descritos estes aspectos, podemos afirmar com segurança que as relações entre o mundo simbólico, a imaginação e a inteligência são constituintes do desenvolvimento e da aprendizagem humana. Estas relações não ocorrem no vazio, mas sim a partir de interações que fazem parte de contextos de uma cultura lúdica.

Desse modo, as instituições educacionais podem desempenhar um papel fundamental na vida e no potencial das crianças. Para isso, devem favorecer “ambientes” que possibilitem a expansão do imaginário e da inteligência. Afinal, sem inteligência, não há imaginação; e sem imaginação, não há inteligência reflexiva.

Favorecer esta relação é uma tarefa educacional extraordinária, principalmente na educação infantil e nas séries iniciais. Alguns princípios podem facilitar esta tarefa: considerar inteligência e imaginação como aspectos indissociáveis do conhecimento; levar as brincadeiras das crianças como coisas sérias; incorporar as novas tecnologias no cotidiano das crianças, pois a escola não pode estar dissociada do mundo contemporâneo; incentivar invenções e solução de problemas; estimular a formulação de questões e levantamento de hipóteses; encorajar a construção de representações, incluindo atividades artísticas e curiosidades científicas; expandir, na instituição, os “espaços” de atividades lúdicas. Tais princípios podem se transformar em práticas pedagógicas. Como fazê-lo, sem dúvida, requer imaginação por parte dos educadores. Mas vale a pena mais este esforço para caminhar em direção ao pleno desenvolvimento da criança.

Bibliografia

KILPATRICK, Willian Heard. **Educação para uma sociedade em transformação**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2011.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento da era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **A psicologia da criança**. 11. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

SOUZA, M. T. C. **As relações entre afetividade e inteligência no desenvolvimento psicológico**. *Psic.: Teor. e Pesq.*, Brasília, v. 27, n. 2, June 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722011000200005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 09 de set. de 2011.

VASCONCELOS, M. S. Ousar brincar. In: ARANTES, V. A. **Humor e alegria na educação**. São Paulo: Summus, 2006, p. 57-74.

VASCONCELOS, M. S. **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, H. **As origens do pensamento da criança**. São Paulo: Manole, 1988.