

Artefactos de criatividade ou a criatividade dos artefactos

Inês Guedes de Oliveira
Conceição Lopes

O mundo das crianças é mediado por brinquedos sejam eles para jogar ou para brincar. Brincar é a manifestação comunicacional privilegiada da criança. Essa comunicação é mediada pelos artefactos com as quais a criança ordena o seu mundo, cria o seu imaginário, faz a sua memória e constrói a sua identidade.

É através dos artefactos e do uso que deles faz, que a criança exprime e comunica com o mundo – “Brincar é para a criança, sujeito em constituição, a sua experiência, a sua motivação para aprender e apreender o mundo” (Lopes, C., 1994).

Deste modo os artefactos, que designamos por artefactos lúdicos e de criatividade, suscitam na criança o pensamento divergente, o questionar permanente, o planeamento de estratégias de acção e de produção de objectos diversificados. A criança faz, desfaz e refaz acções, objectos, argumentos, pergunta, responde, estabelece acordos com os outros, ajuíza sobre a realidade, valoriza, aprende a aprender a ser e a conviver com as situações, tornando previsível o seu comportamento e o comportamento dos outros com e no mundo.

O presente texto pretende ser uma abordagem aos artefactos lúdicos e de criatividade ao serviço da educação pré-escolar, apresentando uma breve justificação da escolha do tema, uma clarificação do conceito atribuído à palavra criatividade e ao conceito artefacto de criatividade e, ainda, design de criatividade

Porquê artefactos de criatividade?

Artefactos de criatividade pela importância que os mesmos têm na educação e animação lúdica e estética das crianças.

Artefactos de criatividade porque defendemos a sua participação activa, pois assumimos que no seu desejo de criar e na concepção e produção de artefactos, o autor inscreve as suas ideias, valores, crenças, atitudes estéticas e éticas e dá a ver os seus modos de

ver e de pensar, o seu modo de estar no mundo e de nele intervir.

Artefactos de criatividade direccionados para a formação e educação das crianças.

Consideramos que o Jardim de Infância e a Ludoteca, entendidos como lugares concebidos e criados para as crianças, são lugares de excelência para a utilização e dinamização dos artefactos de criatividade, dado que eles fazem parte dos cenários preparados pelos seus educadores com a finalidade de dinamizarem as manifestações lúdicas.

Artefacto lúdico e de criatividade, o que é?

Utilizamos a palavra artefacto lúdico e de criatividade com uma significação geral. Atribuimos a artefacto a conceptualização mais geral de medium de comunicação proposto por Conceição Lopes (1998), na linha de pensamento de Maclhuan que considera que “tal como a palavra é o conteúdo da escrita, o artefacto lúdico será o conteúdo de brincar (...) o conteúdo do brincar é o brinquedo e a acção lúdica da criança é que o transforma”. Contudo reconhecemos a existência de diferenças conceptuais entre jogo (pedagógico ou não), brinquedo e objecto lúdico.

Assim, brinquedo como artefacto é um conceito de adulto, ou seja, “um objecto da técnica, seja ele artesanal, industrial ou racionalizado, direccionado para acção de brincar ou de jogar”. (Lopes, C. 1998)

Sendo dirigido à acção de brincar é brinquedo. Sendo dirigido à acção de jogar será jogo.

Será brinquedo quando é suporte de brincadeiras e por isso cria momentos comunicacionais e lúdicos de livre exploração; (Lopes, C. 1998)

Será material ou jogo pedagógico quando os educadores procuram neles resultados em relação à aprendizagem de conceitos ou de desenvolvimento de algumas habilidades; (Kishimoto, 1987)

Será artefacto lúdico e de criatividade quando a sua concepção, realização, utilização e exploração, utilizando estímulos sensoriais, intelectuais e de percepção, promovem comportamentos lúdicos, comunicacionais e criativos que produzem, entre outros efeitos, a flexibilidade de pensamento, a originalidade das ideias e a fluidez de expressão.

Criatividade, de que falamos?

A criatividade deve ser uma capacidade valorizada por si só, uma componente fundamental na formação do indivíduo, independente do uso que dela faz. Não são somente os artistas ou os cientistas fruidores desta capacidade. O adulto participante, o cidadão respeitador dos outros e das suas ideias, aberto ao diálogo, à livre troca de opiniões, com capacidade de observação, percepção, sensibilidade, intuição, fantasia, espontaneidade, curiosidade, autonomia, o indivíduo auto-confiante e actuante, é com certeza um adulto que frui da sua capacidade criativa.

Nesta reflexão sobre criatividade, impõem-se uma clarificação de que falamos quando falamos de criatividade, pois não é possível encontrar um significado único, nem encontrar consenso na definição dada pelos diferentes autores.

Dentro dos diferentes conceitos e definições existentes sobre criatividade, adoptou-se a conceptualização de M. Bellón e Munari, em virtude destes autores associarem esta capacidade às dimensões sensoriais, expressivas e artísticas que é a perspectiva pela qual nos interessa direccionar o nosso trabalho.

Veja-se, a propósito, como M. Bellón define criatividade, como sendo a "capacidade para captar estímulos e transformá-los em ideias ou expressões com novos significados".(1998: 64)

A partir desta concepção, M. Bellón cria um modelo de estímulo de criatividade a que chamou Modelo IOE. que corresponde à confluência de três eixos que o fundamentam - Imaginação, Originalidade, Expressão – eixos geradores de uma dinâmica radial que têm como efeito a flexibilidade do pensamento, a originalidade das ideias e a fluidez de expressão.

Para este autor, Imaginação significa "flexibilidade para relacionar as vivências e experiências"; Originalidade "o modo pessoal de elaborar os conteúdos do pensamento"; e Expressão como "disposição para captar estímulos e expressá-los com sensibilidade".(ibid.)

Por sua vez, Munari, associa a criatividade à fantasia, à invenção e à imaginação considerando criatividade como sendo "uma utilização, com um dado objectivo, da fantasia e da invenção em conjunto", definindo fantasia como "a faculdade que pode não ter em conta a viabilidade ou o funcionamento daquilo que pensou.

A fantasia tem a liberdade de pensar qualquer coisa, mesmo a mais absurda, incrível ou impossível". A invenção "é o pensamento de qualquer coisa que anteriormente não existe mas que se relaciona com o que se conhece, e tem o objectivo de uma utilização prática, porém não se preocupa com o aspecto estético" e, por último, imaginação "é o meio para visualizar aquilo que pensam a fantasia, a invenção e a criatividade" (1987: 24, 25)

Design de criatividade

Continuando a seguir esta linha de pensamento, consideramos que a função do educador deverá ser o procurar encontrar o equilíbrio entre as funções lúdicas e educativas, tentando conciliar a liberdade e o carácter lúdico com a orientação própria dos processos educativos. Isto é, criar condições para que as crianças entre si possam aprender a aprender a ser livres através da brincadeira e dos jogos.

Assim, a acção pedagógica, por ser uma actividade deliberada do educador – é este que detém a responsabilidade pela escolha dos brinquedos, jogos e de outros objectos que existam na sala ou no parque de recreio, pela organização e gestão de cenários e na interacção com as crianças – deverá funcionar como um projecto de intervenção, que valorize a condição lúdica e comunicacional nas suas manifestações, sejam elas de brincar, jogar, brinquedo, cujos efeitos revertam no bem estar da criança consigo própria, com os outros e com o mundo, como também comportamentos criativos.

A este projecto de intervenção chamamos design de criatividade que "é uma utilização objectivada da conjugação de fantasia e da invenção". (Oliveira, I. 2000). O design de criatividade, é também um processo projectual que no decorrer da acção criativa de construção de artefactos, torna-se num exercício onde se fomentam informações que induzem à aprendizagem e ao desenvolvimento de atitudes, à manifestação de capacidades e competências ligadas à observação, percepção, sensibilidade, fantasia, intuição, associação, espontaneidade, curiosidade e autonomia.

Artefactos de criatividade ou a criatividade dos artefactos

Neste processo de utilização de artefactos de criatividade é necessário conjugar as estratégias criativas com a dimensão lúdica e comunicacional, promovendo o bem estar do sujeito consigo próprio, com os outros e com o mundo.

Estes três exemplares são exemplo do que se acabou de dizer relativamente ao artefactos de criatividade. Estes artefactos foram concebidos e realizados por Inês Guedes de Oliveira e utilizados por animadores culturais no projecto concebido por Conceição Lopes "Arquitectos de Parque", promovido pelo Parque de Serralves no ano de 2000.





Bibliografia

BELLON, F. (1998). Descubrir la Creatividad. Madrid, Ed. Pirámide.

KISHIMOTO, T.M. (ORG) (1998). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. S.Paulo, Livraria Pioneira Editora. Outubro)

LOPES, C. (1998). Comunicação e Ludicidade na Formação de Cidadão Pré-Escolar- Dissertação de Doutoramento.

MUNARI, B. (1987). Fantasia, Invenção, Criatividade e Imaginação. Lisboa, Editorial Presença.

OLIVEIRA, I. (2000). Projecto para obtenção de grau de Doutoramento