

## O JOGAR-BRINCAR COMO POTENCIALIZADOR DA INTELIGÊNCIA, CAPACIDADE ATENCIONAL E CRIATIVIDADE

### THE PLAY-PLAY AS AN ENABLER OF INTELLIGENCE, ATTENTIVENESS AND CREATIVITY

Marcelo Scardovelli Brotta<sup>1</sup>, Maria Lúcia Marques<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo objetivou analisar e refletir sobre as práticas psicopedagógicas que cerceiam o jogar-brincar e suas implicações na aprendizagem e no desenvolvimento humano. Esta pesquisa teórica foi pautada principalmente nas obras de Alicia Fernández, psicopedagoga argentina e referência no assunto, também foi consultado artigos de outros autores que complementam ao tema. O jogar-brincar propicia um espaço onde a criança possa habitar, fornecendo as ferramentas e mostrando a ela a sua capacidade de criar, produzir e transformar. Ser autor e se reconhecer como autor. As presenças desses espaços são fundamentais em todo o contexto educativo. Seus benefícios são inúmeros e auxilia o desenvolvimento de uma aprendizagem saudável, sem aborrecimentos, censuras e traumas. Favorece o crescimento de uma inteligência sem amarras e aprisionamentos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Psicopedagogia. Brincar. Aprendizagem. Criatividade.

**ABSTRACT:** *The principal main of this article is to analyze and discuss practices of educational psychology that relates with "the play-play" and in what ways these practices can influence human development. This theoretical research is based in the books of Alicia Fernández, argentine psycho-educator that is a reference in the matter, and other articles from other authors. "The play-play" makes possible the creation of a place where kids can live, giving then tools and showing their capacity of create, produce and transform. Be an author and recognizing themselves as authors. The presence of these spaces are fundamental to all the educational context. Their presence brings many benefits, helping the developing of a health way of learning, without sorrows, reproach and traumas. Improves the building of the free intelligence without chains or jails.*

**KEYWORDS:** *Psychopedagogy. Play. Learning. Creativity*

<sup>1</sup> Graduando em Psicologia pela Universidade Guarulhos (UNG). Pós-graduando em Psicopedagogia pela Universidade Guarulhos (UNG).

<sup>2</sup> Doutora em Psicologia Escolar Desenvolvimento e Aprendizagem. Psicóloga e especialista em psicanálise. Professora da Universidade UNG nos cursos Psicologia, Farmácia, Biomedicina e Comunicação Social



## Introdução

A psicopedagogia clínica tem a proposta de intervir, ou seja, de atuar entre os espaços de construção de pensamento, promover a saúde, identificar o desejo de aprender, procurando potencializá-los em sua melhor qualidade (FERNÁNDEZ, 2007).

A psicopedagogia que Alicia Fernández assume é a que o sujeito a utiliza como meio para se transformar. Diferentemente da psicopedagogia que visa apenas adaptar o sujeito ao meio em que está inserido (FERNÁNDEZ, 2001).

De acordo com Fernández (2012) nosso atual contexto social necessita de propostas psicopedagógicas que favoreçam o desenvolvimento de atividades que envolvam o amplo espectro do brincar, incluindo nesse meio as intervenções psicodramáticas, a arte terapia, e espaços em grupos que alimentem as capacidades atencionais.

A mesma autora sinaliza que cada período histórico é cerceado de aspectos próprios, estes aspectos abrem e fecham janelas de possibilidades, no que ocasiona diferentes desequilíbrios e, são por meio desses que surgem os sintomas próprios de cada época. No século passado a sexualidade reprimida era o que mais demandava neuroses. Atualmente, as neuroses mais comuns não se originalizam da repressão, e sim do excesso, da rapidez, da banalização e principalmente da carência de subjetividade. Por isso, urge a criação de espaços de autoria de pensamento, ou seja, espaços que favoreçam o cultivo e as condições da subjetivação.

Tanto a capacidade atencional quanto a acomodação da subjetividade em seus primórdios se desenvolvem e são sustentadas

a partir da atividade do brincar na criança, construindo sua singularidade. O brincar é a primeira atividade de criação, pois não necessita da demanda do outro e nem é tomado como obrigação (FERNÁNDEZ, 2012).

Alicia Fernandez (2007) assume uma postura psicopedagógica onde as modalidades de aprendizagem potencializam as diversas possibilidades e caminhos que são singulares de cada pessoa, uma que vez que, oferece espaços que transitam entre o objetivo, o subjetivo e o lúdico.

A inteligência se constrói a partir do jogar-brincar. Um ato inteligente é um ato de desadaptação criativa com a realidade. Precisamos dar conta do que se nos oferece, para poder transformá-lo (FERNÁNDEZ, 2007, p. 71).

Fernández (1991) distinguiu conhecimento e saber. O conhecimento é algo que se pode transmitir indiretamente ou impessoalmente, por meio de livros, computadores, dentre outros. É construído por meio de teorias, sistematizações e conceitos. Já o saber, apenas se faz possível de se transmitir pessoalmente e diretamente por meio da experiência, da troca e da interação com o outro e com as situações.

Uma das dificuldades que a educação nos dias atuais enfrenta é justamente a não valorização e o preterimento do saber e o endeusamento do conhecimento. Com isso, há uma enorme produção de conhecimento, mas sem espaço para a utilização dos mesmos (FERNÁNDEZ, 1991).

## Pensar, jogar-brincar e aprender



A construção do pensar não está dentro nem fora do sujeito, mas sim, “entre”. O pensar se origina na intersubjetividade, impulsionado pelo desejo de se apropriar daquilo que é alheio, alimentado pela necessidade de poder entender e também de ser entendido (FERNÁNDEZ, 2007).

De acordo com Fernández (2007) no aprender/ensinar cria-se um espaço onde ocorre uma produção de diferenças, devido a cada um possuir uma modalidade e um idioma próprio de aprender, para poder pegar aquilo que é do outro e tornar seu, e entregar/mostrar ao outro aquilo que pertence a si mesmo. Portanto, cada um possui o seu idioma para aprender e ensinar, e ou, entender e ser entendido.

Uma vez que cada pessoa possui o próprio idioma de aprender e ensinar, conhecer esse idioma se torna importante, pois favorece a compreensão do mundo e de si, proporcionando liberdade e criatividade (FERNÁNDEZ, 2007).

A mesma autora citada acima relata que o aprender está interligado ao conhecer e conhecer presume conhecer-se conhecendo, ou seja, “re-conhecer-se”. Muitas crianças com déficits de aprendizagem apresentam em suas histórias de vida a privação do jogar-brincar, por diferentes motivos. Atualmente com o crescimento tecnológico, e a sua rápida propagação no meio infantil, há uma substituição de práticas que envolvam a participação do corpo e a dramática da criança no brincar.

O jogar propicia um espaço onde a criança possa habitar, fornecendo as ferramentas e mostrando a ela a sua capacidade de criar, produzir e transformar.

Ser autor e se reconhecer como autor (FERNÁNDEZ, 2007).

É importante evitar a utilização do jogar com a finalidade de atingir um meio para chegar em alguma coisa, inclusive o próprio jogo resiste à propostas de ser um “meio para”. No meio educacional, instituições, profissionais, professores, psicólogos e psicopedagogos, muitas vezes aderem a essa proposta de utilizar o jogo (um meio) para alcançar a aprendizagem, deixando subentendido que aprender é algo desprazeroso. Atribuem toda a importância ao objetivo a ser alcançado, deixando para o jogar em si, pouco interesse. Assim, tanto o brincar quanto o aprender são distorcidos. O que faz com que o jogar (arte) seja tão relevante é justamente por não ter um objetivo utilitário (FERNÁNDEZ, 2007).

Segundo Oliveira (2011) é necessário que os professores utilizem adequadamente das ferramentas que o jogar-brincar proporcionam para aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos, e que desmistifiquem o preconceito de que jogar é apenas para passar o tempo. Também, mais do que saber utilizar, é preciso que os ensinantes sejam sensíveis à arte do jogar-brincar e estejam receptivos e disponíveis para seus aprendentes.

Alicia Fernández (2007) aponta que ao criar o espaço do jogar-brincar é importante levar em consideração que o profissional não trabalhe sobre os outros, mas sim, no espaço que se cria entre o Eu e o Outro, o espaço “entre”.

O aprender é “apropriar-se da linguagem; é historizar-se, recordar o passado para desperta-se para o futuro; é deixar-se



surpreender pelo já concluído. Aprender a reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis (FERNÁNDEZ, 2007, p.100).

Existe diferenças entre jogar e aprender, embora eles aconteçam no mesmo espaço, o espaço transicional, são dois processos distintos. Uma delas é que aprender se situa entre o desejo de alcançar algo e conseguir, já o jogar é uma maneira de conseguir em outro espaço. Para aprender é necessário unir o desejo com a possibilidade de executá-lo (FERNÁNDEZ, 2007).

A mesma autora explica que o espaço de jogar possibilita para a criança com dificuldades e que permeia o fracasso escolar, a oportunidade de ressignificar-se, ou seja, dar novos significados às experiências de aprender.

Porque pensar é isso, fazer com que o possível seja provável; por isso a etimologia da palavra inteligência tem a ver com *eleger*. Essa é a função da inteligência. O desejo propõe tudo. A inteligência vai ter que escolher algo e isto tem a ver com a autoria. Poder situar-se na potência: mas para isto têm que sair da impotência e da onipotência. (FERNÁNDEZ, 2007, p.102).

Segundo Fernández (2012) é por meio da dinâmica entre as dúvidas, desconhecimento e indagações que o saber emerge e promove o desejo de conhecer.

Não é uma tarefa simples conscientizar os profissionais da educação para a utilização do jogar-brincar na aprendizagem dentro do ambiente escolar. Muitos educadores colocam em posições antagônicas o brincar e o estudar (FORTUNA, 2000).

Fortuna (2000) chama a atenção para observar e analisar a dinâmica das atuais escolas, por exemplo, na Educação Infantil ainda é visto a presença de brinquedos e das atividades lúdicas. Entretanto, no Ensino Fundamental, essas atividades são praticamente inexistentes. Muitas vezes é possível escutar os seguintes discursos contrários ao jogar-brincar: “pode estragar o brinquedo/material novo”, “alunos estão aqui para aprender e não brincar”, “vai fazer muita bagunça”. Neste cenário, o brincar só é possível quando sobra algum tempo, e geralmente é na hora do recreio, sem nenhuma mediação. E, não raro, professores ameaçam como punição suprimir o recreio de seus alunos, que muitas vezes se torna o único momento em que as crianças experimentam o prazer de brincar e da espontaneidade.

A mesma autora ainda relata que o prazer acaba ficando do lado de fora da sala de aula e até mesmo da escola. Nota-se alunos relutantes em ir em mais um dia de aula e professores exaustos e frustrados, ambos contam ansiosamente no calendário os feriados e as férias. Portanto, uma das maiores contribuições que o jogar-brincar oferece à Educação é justamente proporcionar um aprendizado que seja prazeroso para todos os envolvidos.

Uma aula lúdica e criativa não precisa necessariamente do suporte de jogos, desde



que, nessa aula esteja presente os aspectos do brincar, ou seja, é a modalidade de ensinagem que se transforma em um fator essencial, pois, é ela que determina que a aula seja um espaço de criatividade, construção do conhecimento e autoria de pensamentos (FORTUNA, 2000).

Desse modo, algumas modalidades de aprendizagem quando se estabelecem na repetição, no encadeamento e na não-troca e também no sentimento de culpa, acabam empobrecendo o idioma da pessoa (FERNÁNDEZ, 2007).

De acordo com Fortuna (2000) quando o educador proporciona uma aula lúdica, ela absorve as características do brincar, ou seja, se torna criativa, espontânea e prazerosa, sem se ater a mera produtividade e simples retenção e reprodução de informações. A aula lúdica potencializa o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da construção do conhecimento.

### **Alegria, criatividade e aprendizagem**

Nos enganamos ao pensar que o inverso da alegria é a tristeza. Na verdade, podemos considerar que o aborrecimento, a omissão e o desaparecer, sejam as forças opostas da alegria (FERNÁNDEZ, 2007).

Alicia Fernández (2007) afirma que a alegria favorece a potência criativa. Quando a alegria não está presente, aquele espaço fica vazio dando margens ao emburramento e aborrecimento, atravancando a aprendizagem saudável. (2007)

A mesma autora ainda diz que o espaço grupal favorece a presença da alegria e do humor. Nele acontece transferências, e deste ponto de vista, estas transferências proporcionam criatividade, onde cada um

entra em contato com a produção do outro, um espaço que permite ser olhado e também a olhar. Deste modo, os professores poderiam atuar como coordenadores grupais, oferecendo olhares para as inter-relações dos alunos.

Ensinar vai muito além de apenas transmitir informações, pois, caso contrário, a presença de muitos alunos juntos pode se tratar de uma solução para a questão de economia de recursos (FERNÁNDEZ, 2007).

Entender é diferente de aceitar. Muitas vezes se diz não entendo, ao invés de não aceito, ou seja, não concordo e não penso da mesma forma. Por isso, é necessário autorizar-se a ser diferente, a construir pensamentos e ideias próprias (FERNÁNDEZ, 2007).

De acordo com Alicia Fernández (2007), quando se expõem uma criança em uma situação ridícula, em que ela possa se sentir envergonhada, corre-se o risco de inibir as potencialidades de seus pensamentos. Portanto, quando o ambiente está preenchido com alegria, não haverá brechas para ocorrer experiências que sejam traumáticas.

Segundo Alicia Fernández (2007) o papel do professor é o de procurar criar espaços em que o aluno possa aprender e jogar, mas para isso, é necessário que o professor também se permita a reencontrar o seu próprio espaço de aprendente, em que possa jogar com alegria e não com aborrecimento. Ensinar se assemelha mais a uma arte do que uma técnica ou ciência.

Os espaços de aprendizagem devem atender a pessoa como um todo, ou seja, a subjetividade singular que cada pessoa traz, suas fantasias, imaginações, afetividade e inibições. Proporcionando um espaço nutritivo,



onde nutre-se as capacidades atencionais e possa experienciar a alegria da autoria (FERNÁNDEZ, 2012).

O aprender se remete a deixar algo velho para trás, e ao mesmo tempo, a usar o velho para dar origem a algo novo (FERNÁNDEZ, 2007).

### **A capacidade atencional**

Fernández (2012) afirma que a capacidade atencional é desenvolvida por vários processos, dentre os principais podemos citar os que envolvem o processo do olhar, do escutar, do tocar e do brincar.

A atenção na aprendizagem está vinculada mais à curiosidade ativa, do que a simples recepção passiva. O prestar atenção quando aliado as características de descoberta, interesse e surpresa, acabam atingindo a amplitude das significações possíveis que o prestar atenção possui. No entanto, observa-se em grande número das instituições de ensino, a utilização do atender-olhar para a mera reprodução, imitação e repetição, acabando por cristalizar as potencialidades dos processos atencionais (FERNÁNDEZ, 2012).

A mesma autora citada acima explica que nos processos atencionais existe um momento fundamental, que se dá entre a captação e a elaboração da atenção, é uma lacuna transitória que dá origem a continuidade/descontinuidade daquilo que se atenta, e isto, por sua vez, favorece o aparecimento da singularidade, que é aonde o sujeito pode se reconhecer e criar o novo a partir daquilo em que se atentou. E é importante salientar que esse espaço entre a distração e a atenção é justamente onde se faz possível acontecer a aprendizagem. Uma

vez que, existe uma enorme diferença entre distração e desatenção, é necessário que o sujeito se distraia para que ele possa dar sentido àquilo que ele olha.

O silêncio não deve ser visto como ausência de atenção, mas sim como algo que pertence a atividade atencional, o silêncio é tão importante quanto o que foi falado, pois é no espaço do silêncio que se formam as significações. Por isso, a psicopedagogia oferece ao sujeito e respeita o espaço para que ele possa falar e ser ouvido, escutar e ser escutado, olhar e ser olhado (FERNÁNDEZ, 2012).

Alicia Fernández (2012) ainda diz que o silêncio é como um ninho ao pensar. O ninho tão somente não é capaz de produzir vida, mas é ele que oferece o ambiente necessário para que ela se desenvolva. Assim também é o silêncio para com o pensar. Esse silêncio não é apenas ficar quieto ou silenciar-se, é se situar nos espaços entre, é nele que a pessoa pode escutar e escutar-se.

Quando um professor se atem somente a tarefa de transmitir informação e passar o conteúdo para que os alunos cheguem ao ensino superior, relegando a alegria do jogar-brincar e suas potencialidades criativas, o professor pode se tornar escravo de seus deveres e os seus alunos passam a viver na escravidão de suas tarefas. Tal qual a mãe mencionada por Donald Winnicott, quando ela se fecha tão somente na tarefa de cumprir obrigações e necessidades, onde acaba se tornando escrava de seus deveres e criando a criança na mesma escravidão (FERNÁNDEZ, 2012).

O excesso de informações e a não significação dessas informações dificultam o pensar e atrapalha a atividade atencional.



Atualmente há uma enorme exigência para reter informações (FERNÁNDEZ, 2012).

De acordo com Alicia Fernández (2012), tanto a capacidade atencional quanto a capacidade lúdica estão atreladas a capacidade de interessar-se no outro, um outro que esteja disponível, ou seja, objetos externos. Estes por sua vez, são os que irão se transformar em objetos de conhecimento.

A alegria que o ato de criação produz alimenta a capacidade de atenção do sujeito naquilo em que ele está produzindo. Em nossa sociedade contemporânea é habitual o incentivo da focalização da atenção, esta, por sua vez, se distancia em grandemente da capacidade atencional e dos espaços de autoria (FERNÁNDEZ, 2012).

Alicia Fernández (2012) afirma que existem situações e conceitos *impensáveis* e *não pensáveis*. Os *impensáveis* atuam como incentivadores para a atividade do pensar e estimulam a capacidade atencional, como por exemplo: pensar sobre a morte e ou a imensidão do universo. Já os *não pensáveis* assumem uma posição de bloqueio e inibição dessas capacidades, um exemplo que podem ocasionar barreiras no pensar, são os segredos e o repúdio. Muitas dificuldades de aprendizagem se encontram nos espaços vazios proporcionados por crenças *não pensáveis* que vão cada vez mais aumentando e se cristalizando, aprisionando a inteligência.

Alicia Fernández (2012) sinaliza algo mais preocupante que a popular hiperatividade nas crianças, que é a hipoatividade, a baixa atividade pensante, lúdica e criativa. A hipoatividade merece a atenção dos profissionais da educação, pois ela tende a facilitar o aparecimento do

aborrecimento das crianças na aprendizagem. Podemos identificá-la quando se apresenta a apatia, o desinteresse e falta de atenção.

Etimologicamente a palavra atenção no latim é referida como: cuidado, solicitude, esmero e cortesia. Entretanto, a palavra atenção também pode ser associada ao estado de alerta e sinal de perigo. Portanto, é importante analisar qual sentido que professores e profissionais da educação utilizam do conceito de atenção. Pois, pode dar a conotação de cuidar de algo, como: “Se atentem a esta matéria, pois ela é importante para...” ou, como algo em que se deve estar preparado para se defender de um perigo iminente, por exemplo: “Prestem atenção! Por que isto cairá no exame”. Já, o atender significa: cuidar, escutar, entender, aguardar. No latim se refere a satisfazer um desejo, aplicar o entendimento a um objeto, cuidar de alguém (FERNÁNDEZ, 2012).

### O organismo, o corpo e a dramatização

Alicia Fernández (1991) em sua obra “A Inteligência Aprisionada” explica que o organismo é o aparelho propriamente dito, a infraestrutura que é capaz de receber, registrar e transmitir informações por meio das células e dos órgãos. Já o corpo, é o responsável por coordenar as pulsações e dar sentido à criação de algo.

O corpo desenvolve um papel fundamental na aprendizagem, e que vem sendo esquecido ou pouco trabalhado, tanto pela pedagogia quanto pela psicologia tradicionais, ou melhor, não oferecem a ênfase devida que o corpo necessita, isto, faz com que ele seja reprimido e ou silenciado, dando margens há diversos sintomas e mal-estares, dentre eles, observamos a alta



incidência de desatenção, hiperatividade, impulsividade, comportamento agressivos e depressão (FERNÁNDEZ, 2007). "Tratar da importância do corpo supõe reconhecer o brincar como aspecto central da atividade da criança". (FERNÁNDEZ, 2012, p. 70).

O organismo oferece a possibilidade da visão, mas é o corpo percorrido pelo desejo e também pelas significações nas relações intersubjetivas que constroem o olhar (FERNÁNDEZ, 2012).

O jogo possui em seu cerne características dramáticas e por sua vez, as artes dramáticas possuem aspectos do jogar. Portanto, é possível dizer que o teatro escorre da fonte do jogar-brincar (MEYER, 2002).

De acordo com Meyer (2002) o teatro na educação auxilia o sujeito reconhecer-se e reconhecer o outro, estabelecer relações interpessoais, na construção da identidade, em pensar criticamente, desenvolver os sentidos, expressar e experimentar emoções e sentimentos, se atender às questões sociais e humanas em que estamos inseridos. Além desses inúmeros benefícios, a experiência teatral e sua prática educativa pode oferecer motivação para a aprendizagem quando atrelado as múltiplas disciplinas.

Portanto, a dramatização possui propriedades terapêuticas, pois lida com uma gama de emoções e sentimentos, possibilita que os indivíduos olhem e sejam olhados, escutem e sejam ouvidos, num constante processo de autoconhecimento. E, não raro, auxiliando na resolução de conflitos (MEYER, 2002).

A dramatização corporal também atua como auxiliadora na construção da escrita, uma vez que, o jogar (construir seu próprio brinquedo); a atuação do corpo; e o desenhar,

relacionar e relatar ideias, são essenciais para escrever. Pois, o ato de escrever é juntar as letras e construir uma palavra, conceber um discurso, poder organizá-lo e por fim desenhá-lo, ou seja, imprimir sua marca e deixar visível (FERNÁNDEZ, 2007).

Meyer (2002) chegou as seguintes conclusões em sua pesquisa empírica: o teatro educacional despertou a motivação dos alunos; contribuiu com as atividades pedagógicas; favoreceu o desenvolvimento psicológico e resoluções de questões emocionais, por exemplo, a ajuda para lidar com a timidez e o medo de se expor em público; no auxílio da comunicação e interação social; senso de humor; criatividade e imaginação.

#### **A instituição escola no contexto do brincar**

Em linhas gerais as escolas ao longo tempo vêm repetindo os mesmos padrões, exclusões e preceitos da sociedade. O espaço físico das instituições escolares comprova tal afirmação, nada ou quase pouco mudou desde as mais remotas escolas. As carteiras enfileiradas, o número elevado de alunos e o professor posicionado de costas para os alunos passando informações no quadro negro (MEYER, 2002).

Uma vez que a escola é geralmente o segundo grupo que a criança vivencia e, é neste em que começa a estabelecer novas relações sociais, se depara com regras e normas, com uma infinidade de diferenças culturais e sociais, enfim, a descoberta e a exploração de um mundo totalmente novo para ela. A partir deste cenário, fica evidente que é necessária a presença do jogar-brincar, da dramatização e do teatro no contexto escolar (MEYER, 2002).





Na pesquisa realizada por Alvez e Inez (2004) observaram que a escola se preocupava demasiadamente em pedagogizar o brincar e suas atividades, mas as crianças acabavam sempre encontrando alternativas para propor e estabeleciam novos objetivos e caminhos para a atividade. Isso demonstra que o brincar é extremamente rico e extrapola limites e barreiras. Por mais que as instituições escolares tenham boas intenções e vontade de inserir o brincar no contexto educativo, é necessário não somente possuir conhecimento teórico sobre o assunto, mas vivenciá-lo internamente, estar aberto e disponível para jogar com as crianças.

Não somente o Ensino Fundamental e Médio apresentam essas dificuldades. Alicia Fernandez (2007) ao se referir à cursos de pós-graduação, que muitas vezes são ofertados à formação e especialização de professores, é possível encontrar contradições educacionais, onde o docente explica corretamente o conteúdo para os professores e a maneira que eles devem lidar com seus alunos, mas no modo do docente ensinar esses alunos (professores), o mesmo desmente em atitudes o que diz em sua fala.

Meyer (2002) afirma que a Educação é o caminho para que se possa oferecer e promover um desenvolvimento humano saudável nas crianças, onde elas possam dar significações ao conhecimento que se aprende, articulando-o como o corpo e sua subjetividade.

### **Considerações Finais**

Fica em evidência a importância do jogar-brincar em todo contexto educativo. Seus benefícios são inúmeros e auxilia o desenvolvimento de uma aprendizagem

saudável, sem aborrecimentos, censuras e traumas. Favorece o crescimento de uma inteligência sem amarras e aprisionamentos.

Não é possível falar desse assunto sem tecer algumas análises críticas do cenário educativo atual. Se faz necessário resgatar o conceito de Educação, atualmente observamos diferentes cenários, diferentes realidades no contexto educacional. Mas, existe algo em comum em quase todos, que é justamente a falta de espaços de autoria de pensamento. Espaços estes, que são permeados pela alegria do jogar-brincar, onde permitem que os aprendentes desenvolvam com autonomia suas diferentes habilidades e construam pensamentos próprios.

A Educação em seus diferentes níveis, desde o primário até o ensino superior, apenas se preocupa em transmitir informações, para que os alunos simplesmente retenham e posteriormente reproduzam de uma forma que se enquadre aos parâmetros já esperados, e de uma forma exigente e competitiva. Desse modo, existe pouquíssimo espaço para a criação e o jogar-brincar é visto como “perda de tempo”.

Por um lado, vemos a rede pública de educação com inúmeras dificuldades, sejam, financeiras, políticas e sociais, e isto engloba uma gama de fatores que influenciam diretamente no ensino, sejam materiais, educacionais, infraestrutura escolar, número de alunos, qualificação dos professores, dentre outros. Com isso, os espaços de autoria de pensamento ficam relegados às últimas instâncias, pois eles demandam esforço, atenção, desprendimento e comprometimento de todas as partes. E por outro lado, vemos a rede privada de ensino em uma outra condição, totalmente diferente



da rede pública. Entretanto, não raro, observamos uma objetificação da Educação, ou seja, utilizam-na como instrumento para alcançar determinados interesses. Não se aprende simplesmente pela alegria de aprender, descobrir o desconhecido e crescer dentro do mundo, mas sim para conseguir excelências em provas, ingressar em universidades renomadas, enfim, ganhar *status* e construir uma carreira profissional “bem-sucedida”. Isso não surpreende e nem é novidade, uma vez que a sociedade atual está mergulhada nos princípios do sistema capitalista, e é extremamente difícil de enxergar fora dele, sem estar contaminado por suas características e essências.

A partir dessas reflexões, surgem diversas perguntas. Dentre elas, destaca-se: “Qual o verdadeiro significado da Educação?” e “Para que serve a Educação na sociedade?”. É necessário saber e responder essas questões diariamente, para não se perder e perder a Educação no perigoso labirinto de interesses de uma sociedade consumista.

Devido a importância do assunto e também da escassez de pesquisas referente ao mesmo, é imprescindível a produção de novos trabalhos e materiais que consigam contemplar a magnitude e o devido valor que o jogar-brincar e a criatividade possuem no ambiente educacional e na vida de cada aprendiz/ensinante.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Fernanda Gome; INEZ, Ana Marta Aparecida de Souza. **Brincar e Aprender: A função do jogo nas escolas de Educação Infantil de Ipatinga-MG**. Disponível em: <[http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo\\_01.pdf](http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo_01.pdf)>. Acesso em 10 de Nov. 2015.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada: abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artmed, 1991.

\_\_\_\_\_. **Os idiomas do aprendiz: análise das modalidades ensinantes com famílias, escolas e meios de comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

\_\_\_\_\_. **Psicopedagogia em psicodrama: morando no brincar**. Petrópolis: Vozes, 2007.

\_\_\_\_\_. **A atenção aprisionada: psicopedagogia da capacidade atencional**. Porto Alegre: Penso, 2012.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, Maria Luisa Merino de Freitas e DALLA ZEN, Maria Isabel Habckost. (Org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164.

MEYER, Ana Maria. **O teatro como um recurso psicopedagógico alternativo para a criança na escola**. Tese (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2002.

OLIVEIRA, Juliana Ribeiro. **O prazer de aprender brincando**. 2011. TCC (Especialização em Psicopedagogia) - Universidade Cândido Mendes, Niterói, 2011.