

OS JOGOS INFANTIS

Pelo dr. OTÁVIO GONSAGA

Muita razão teve Wellington no afirmar haver sido nos recreios das escolas públicas que a Inglaterra ganhou a batalha de Waterloo.

Em verdade, é nos jogos que se firma, espiritual e fisicamente, a personalidade da criança, e daí a importância que representam sob os aspectos médico e educativo.

Quando se divertem, são as crianças livres e donas de si mesmas e, em seus jogos, podemos descobrir inclinações e capacidades de que não suspeitávamos, e que se manifestarão mais tarde com toda a força de uma irresistível vocação.

Em um bando de pequenos, que brinca no recreio de uma escola, reúnem-se caracteres diferentes vindos de diversas camadas sociais, de famílias desiguais. Observando-os, vemos que quem dirige é o mais forte em espírito e nem sempre o mais corpulento; o mais engenhoso cuida das minúcias; o mais afoito encarrega-se da parte perigosa; o

lhes vêm através das vicissitudes de heranças, encontram-se já os temperamentos, triste ou alegre indolente ou ativo, franco ou tímido, comunicativo ou concentrado.

A criança não é, desde a primeira idade, um punhado de barro que podemos modelar ao nosso capricho, mas um feixe de instintos ativos conduzidos pelas impressões do exterior, ligados por um laço forte, cujo fim principal é a conservação do ser.

Foi este espírito de compreensão que inspirou a gregos e romanos o carinho devotado aos meios que servissem para assegurar o vigor, a audácia e a vontade dos adolescentes, que se exercitavam em torneios, nas piscinas e nos circos.

Herança, imitação e imaginação

São os três fatores que compõem a origem dos jogos. Entre os jogos por herança, encontram-se os de luta,



mais artista incumbe-se da nota sentimental; ao passo que ao mais acanhado em espírito fica o trabalho monótono.

Na gama dos jogos, de acôrdo com o crescimento, vão surgindo as qualidades formadoras da personalidade do adulto e que cumpre não desvirtuar, nem destruir, porém tê-las sempre presentes, para ulterior aproveitamento. Assim nos será possível apreciar, por pouco que meditemos, a multidão de formas de imaginação, de temperamento, de organizações sensorial e sensitiva das crianças. Uma são aptas para viver no mundo das cores, das formas e dos sons; outras, em maior número, no mundo dos movimentos e da ação. E, conforme as diretrizes de sua inclinação, as crianças apreciarão as coisas de diverso modo; tais gostarão da parte luminosa, otimista; quais, do quinhão da luta, da adversidade. Nelas, ao sabor das constituições que

os sociais e os familiares. O instinto de luta, em realidade, intervém na maioria dos jogos: lutas corporais e espirituais, corridas, brinquedos de esconderijo, de fuga. Os próprios jogos de azar incluem-se neste grupo, porque despertam sentimentos de esperança, de risco. O mesmo se dá com os jogos cômicos, onde ha uma espécie de desejo de molestar, de diminuir os outros.

Os jogos sociais e familiares revelam o instinto gregário do homem, o desejo do auxílio recíproco, da vida em comum. Entre os sociais, estão o acampamento infantil, as sociedades recreativas, os clubes. Entre os familiares, os brinquedos de arquitetura doméstica, de preparo de alimentos, de cuidados de enfermagem, onde em posto de honra se inclui a boneca — a mais singela e eloquente expressão do instinto materno.

Os jogos por imitação advêm, por certo modo, de herança. A tendência à imitação é nata, por ser fenómeno de transmissão hereditária. Assim, os jogos de arco e flecha, da funda e da forquilha, armas primitivas da humanidade, que servem aos instintos de caça e de luta, imanes na criança, segundo a lei biológica de que o crescimento do indivíduo reproduz o crescimento da espécie.

As crianças, quando reunidas em número suficiente, gostam também de reproduzir os espetáculos a que assistiram: paradas militares, acrobacias de circo, corridas de touros.

Os jogos de imaginação dividem-se em intelectuais e afetivos.

A imaginação desempenha papel relevante na vida da criança, mas é nos jogos que se manifesta verdadeiramente sua preponderância. Como a imitação, ela não pôde fugir à influência da herança, porque cada indivíduo não logra possuir imaginação mais viva que a de sua própria natureza.

Todos conhecem a riqueza de fantasia de que dá provas a criança, quando transfigura os objetos que a rodeiam, imprimindo-lhes formas e qualidades que deseja possuir. Qualquer pedaço de madeira, de barro ou de papel, pode representar, a seus olhos, um cavalo, um barco ou uma locomotiva.

"Durante as longas noites de inverno — conta Tolstói — eu e outros meninos cobríamos com chales uma velha carroça e a transformávamos em coche. Um fazia de cocheiro, outro de lacão e as meninas ficavam dentro do veículo; três cadeiras formavam a *troika* de cavalos e assim nos punhamos a caminho. Que aventuras ocorriam durante aquela viagem imaginária! Com que brevidade, passávamos aquelas noites deliciosas!"

As crianças animam as coisas, personificam-nas e atribuem-lhes as mais diversas qualidades. A imaginação entre elas tão poderosa é que existem as que se divertem com brinquedos puramente fictícios. Mme. Necker de Saussure conta que, em menina, se entretinha em alimentar com sementes imaginárias, os passaros também imaginários de seu jardim...

Nos jogos intelectuais, a imaginação é estimulada pela curiosidade, como se vê nas adivinhações, enigmas, charadas.

Os afetivos são os que suscitam emoções, inclusive as desagradáveis, como nas histórias de bandidos, narrativas de aventuras, contos fantásticos.

Utilidade prática e educativa

Sob este duplo aspecto, eles podem ser classificados em cinco grupos:

- 1.º — Jogos interessando a motilidade;
- 2.º — Jogos para educar os sentidos;
- 3.º — Jogos para desenvolver a inteligência;
- 4.º — Jogos para cultivar a sensibilidade;
- 5.º — Jogos artísticos.

Os do movimento correspondem às exigências da atividade física, preparando a criança para as eventualidades da vida. Pertencem a este grupo as corridas, os saltos, o balanço, as dansas, a patinação, a natação, todos eles mais eficazes para o vigor geral do que os esforços musculares característicos da ginástica sueca.

Como bem ponderou Maurício Fleuri, é mister intensificar os exercícios físicos que se fazem com a medula espinhal, isto é, automaticamente, e diminuir os que dependem do cérebro e requerem, consequentemente, a intervenção constante da vontade.

A marcha e a corrida constituem a maneira mais simples, apropriada e eficaz para tanto, em relação ao funcionamento normal e higiênico da atividade da nutrição.

Um desporto que se pode considerar perfeito no sentido de sua influência sobre a educação física e moral do indivíduo, é a *esgrima*, que torna o corpo ágil, desenvolve os músculos, afina a sensibilidade visual e tátil, modera o ímpeto dos atos reflexos e favorece a serena condição moral que se denomina *presença de espírito*.

Os jogos que servem para educar os sentidos ou jogos *sensoriais*, são todos aqueles que aperfeiçoam a função dos sentidos, como o golpe de vista necessário para se apreciar a distância, o esforço ajustado para arremessar uma bola, a extensão exata dos membros para segurá-la.

Os jogos para o desenvolvimento da inteligência tem, sobre o dos sentidos, a vantagem de satisfazer ao instinto de curiosidade da criança, além de estimularem o espírito de observação. Para esse fim, nos "Kindergarten", há os jogos que são representações de alguns acontecimentos da vida quotidiana, onde o estudo, disfarçado sob a forma de brinquedo, constitui uma solicitação discreta e suave.

O instinto de curiosidade revela-se bem cedo na infância. É ele que faz com que a criança procure saber porque cerra os olhos sua boneca, bala seu carneiro mecânico, roda seu pequeno automóvel, anda seu trem. Eis porque destroem elas próprias os brinquedos.

Finalidades sociais. Emoções

Os jogos representam também excelente meio de cultivar os sentimentos de altruísmo. As crianças podem brincar sós, mas são-lhes muito mais atrativos os jogos em conjunto e, para isso, buscam sempre a companhia dos camaradas. É o primeiro laço social tecido — escreveu Jean Paul — com cadelas de flores... É o jogo socializador que faz despertar os sentimentos afetuosos, mais tarde, desabrochando em verdadeiras amizades.

Quando não os possuem, as crianças chegam a criar companheiros imaginários. Uma dama contou a Sully que, em menina, inventou uma espécie de "alter ego", outra menina de maior idade, chamada Krofa, sua constante e invisível companheira de brinquedos.

Devemos desconfiar das crianças que se mostram arredias, casmurras, que evitam a convivência dos companheiros, porque a misantropia não é normal na infância. Quasi sempre, além de certas taras, o retraimento depende de um estado deficiente de nutrição. Não deixa, entretanto, sob certo aspecto, de ser uma variante do instinto de defesa, que protege os fracos, poupando-lhes a projeção, em estado de manifesta inferioridade, entre os companheiros que se divertem em jogos que já são esboços dos sobressaltos da luta perene que é a existência dos homens.

É preciso, outrossim, evitar demasiada emoção nos jogos das crianças. Basta vem como desfigura ela os traços fisionômicos, torna o rosto afoagueado, as mãos frias, o pulso acelerado, batendo forte o coração. São as emoções-choques.

Além destas, existem as emoções-sentimentos. São as que, passado o tempo do brinquedo, se prolongam no espírito das crianças sob a forma de perturbação da emotividade tirando-lhes o apetite, o sono, numa permanente preocupação pela hora do divertimento. A emoção traz facilmente a estafa, maximé entre os neuropatas, que são, por natureza vibráteis.

Jogos úteis, em conclusão, serão todos aqueles em que estejam associadas, em devida proporção, de acordo com a idade e o temperamento da criança, as atividades física, moral e intelectual, sem que nenhuma delas possa prejudicar o desenvolvimento das outras.