

QUEM não fica admirado, ao vêr uma criança passar horas sózinha, empilhando cubos de madeira, às voltas com a boneca ou toda absorta com um brinquedo, cuja significação misteriosamente escapa ao espectador acidental, ou ainda, assistir na rua um grupo de meninos, tamancas e encomendas ao lado, empolgados por um jogo irregular de futebol?

Si pudessem trabalhar, estudar com o mesmo interesse, o mesmo entusiasmo — pensamos, lamentando que tanta energia se gaste sem propósito, sem proveito. Mas é o brinquedo sem propósito, sem proveito? Julgamos que não. Como quer se explique o motivo que impulsiona o brincar: excesso de energia, uso de habilidades e tendências dos antepassados, meio de exprimir o impulso criador — qualquer teoria que se adotar, entre as formuladas pelos psicólogos e educadores, leva-nos a reconhecer o valor do brinquedo, o seu papel na vida infantil e o direito indiscutível que toda criança tem de brincar, não como preparo para a idade adulta, mas como necessidade premente, pois que o brinquedo é uma forma do próprio crescimento.

Hoje em dia, ninguém tenta mais discutir a necessidade do exercício físico para a criança. Deste, reconhecemos, dependem o seu desenvolvimento e a sua boa saúde. Não mais obrigamos Joãozinho e Maria a ficarem sentadinhos numa cadeira na sala de visitas, assistindo à conversação dos adultos, mas mandamo-los ao quintal para brincarem de “amarelo” e soltar papagaio. Daí, vantagem dupla: não ficamos incomodados, e a nossa consciência está tranquila porque sabem que correndo, pulando, estão ativando a circulação, a respiração natural; exercitando enfim, todo o organismo.

¶ Não damos, porém, nenhum valor a outras atividades da criança, as quais passam a ser “brincadeira infantil” — divertimento inofensivo, muitas vezes, que a distraí útilmente, sem perturbar o sossego dos adultos. Os resultados dessas brincadeiras, porém, nem sempre nos agradam. Não podemos ver o proveito das coleções de conchas que sujam a casa. A vista das paredes e das calçadas enfeitadas de rabiscos e dos buracos cavados no jardim apenas nos trazem aborrecimentos. As lutas com os companheiros nos entristecem. E quem pode conservar-se calmo, ao vêr o seu chapéu de estimação aproveitado como brinquedo, quando a caçula, na sua imaginação, se torna dona de casa?

OS JOGOS

E OS RECREIOS

Organizados para crianças

SEU PAPEL NA VIDA E NA EDUCAÇÃO

Pela Prof.^a LOIS M. WILLIAMS

Não se reconhecem nessas atividades as manifestações dos impulsos naturais, que, para se tornarem força construtiva na vida infantil, precisam expandir-se. No entanto, a criança, exprimindo-se natural e normalmente no seu brinquedo, adquire interesses acima de si, aprende habilidades, desenvolve capacidades e atitudes mentais que permanecem e determinam grandemente o curso do seu desenvolvimento, isto é, as vocações. Cabe a nós, adultos, proporcionar o ambiente favorável, a oportunidade propícia, para que a criança tire o melhor proveito possível de seu brinquedo. A nossa atitude pode limitá-la no seu campo de atividade, quer físico, quer mental, ou concorrer para o seu desenvolvimento, si lhe proporcionarmos os brinquedos que satisfaçam sua necessidade física de trepar, de arremessar, de pular, e que dêem margem às suas tendências construtivas e à sua imaginação criadora.

Muitos dos impulsos que impellem a atividade de brincar são persistentes. Exprimem-se, como se vê, de um modo ou outro. Si forem impedidos, porém, si não acharem oportunidade para a sua realização, enfraquecem ou se apresentam no super-crescimento de outros.

A criança que mora num apartamento, por exemplo, sem espaço para correr, nem ensejo para isso fora de casa, não terá a agilidade, a facilidade que só provém de exercício espontâneo, livre. Si, ao mesmo tempo, não tiver oportunidade para expandir-se nas outras atividades naturais à criança, nem companheiros da sua idade, é bem provável que ela dirija a atenção aos negócios dos adultos, desenvolvendo curiosidades e interesses mórbidos, vivendo entre fatos fóra do seu conhecimento, que só lhe podem trazer prejuízo.

Segundo os psiquiatras, muitos problemas de conduta, — casos de anormalidade, de delitos juvenis, e de neurastenia — são devidos, em grande parte, ao constrangimento na época do crescimento, à deficiência do desenvolvimento normal. Satisfazer, pois, o impulso natural de brincar da criança é mais do que dar-lhe prazer: é concorrer para o seu crescimento.

Todo o desenvolvimento é baseado nas capacidades adquiridas em etapas anteriores. A criança faz hoje o que ontem não conseguiu. O nosso intuito direto e imediato é enriquecer a vida infantil, preenchendo as suas necessidades do momento, embora tenhamos em vista o seu futuro. Mas nisso mesmo, temos o preparo para o futuro: a vida completa no momento que passa.

Assim, devemos permitir a cada época, isto é, a cada idade, na marcha evolutiva, as atividades naturais que tenham significação. Reconhecemos as tendências de cada período, não as reprimimos, mas guiamos-las, dirigimo-las, aproveitando as oportunidades para estabelecer atitudes favoráveis, desenvolver habilidades e interesses que auxiliem o indivíduo a sentir satisfação para formar delas hábitos permanentes.

O campo de brinquedo, assim, abrange um grande número de atividades. Surgem da própria natureza da criança, da sua necessidade, cada qual com seu lugar, seu papel na vida infantil. Podemos classificar essas atividades em dois tipos: o brinquedo individual, incluindo aí tudo que a criança pode fazer e gozar sózinha, desde os brinquedos mais simples aos de maior complexidade, e o brinquedo em coletividade. Já mostrámos, nas considerações acima, como o primeiro tipo, em qualquer ramo, contribue para tornar mais larga a vida da criança. Que será, então, o papel dos jogos coletivos no plano educativo-recreativo, que visa o desenvolvimento integral do indivíduo, o despertar da sua personalidade? É o brinquedo individual bastante compreensível no seu escopo para atingir esta finalidade, ou será o brinquedo em coletividade indispensável? Quais os valores que dêle provêm?

Afim de termos uma base para a nossa exposição, vamos fazer uma análise dos jogos coletivos atuais.

Pesquisas feitas, tanto entre povos primitivos, como entre povos civilizados, patentizam que êsses jogos não são mais do que vestígios de atividade social primitiva, em seus impulsos naturais: caça, arremesso de dardo, fuga de inimigo, procura de abrigo, etc., que se foram cristalizando em formas (patterns), mais ou menos rígidas. E dessa cristalização, pelo repetir continuado das mesmas ações, resultaram, portanto, os jogos. Assim encontramos, por toda parte, jogos universais de formas quasi idénticas, determinadas pela estrutura do corpo e seu funcionamento, que envolvem o arremessar, chutar, bater, empurrar e outros movimentos naturais ao homem. A forma de outros foi determinada pela cultura do grupo, pelo meio ambiente: as montanhas, o mar — e pelas condições climáticas: o calor o frio. Por isso, encontramos jogos peculiares a um grupo ou a outro, e de difusão mais limitada. Esta direção na formação sob êsses moldes, se sente mais nitidamente nos brinquedos cantados e nas dansas regionais, que refletem a vida de cada povo, o ambiente econômico e industrial, o clima, os usos e costumes.

A criança, ao realizar os jogos, está repetindo, portanto a atividade de séculos, exprimindo tendências fundamentais, tendências que têm uma forma, com certas sanções e tabús conservados pelo grupo.

Os jogos, então, mais do que qualquer outra atividade humana, permitem a expressão da natureza original, a expansão das emoções, embora sob modo

sociabilizado. Assim, o impulso de combater, de sobrepôr-se, de rivalizar-se, terá expansão no jogo, em que a criança possa medir suas forças com a de seus companheiros; esforçar-se para vencê-los, mas debaixo de certos "cânones", que são as regras do jogo, que impõem às vezes penalidades.

A grande variedade de jogos, cada um com sua especial "situação", sua única combinação de habilidades, de técnica e de interação social, concorre para o desenvolvimento completo, e lhe é indispensável.

Si analisarmos os jogos, acharemos que exercitam muitas funções diferentes. Em alguns, às vezes, a atividade é sem restrições; em outros é limitada, obedecendo às regras. Em uns, certas funções sofrem restrições, em outros, pelo contrário, têm expansão. Em alguns jogos, a criança pode correr à vontade; em outros, tem de inibir os seus movimentos, como na corrida, por exemplo, em que o indivíduo fica tenso, esperando o sinal de começar, que o libertará. Em alguns jogos, o bom êxito depende somente da própria habilidade do indivíduo; em outros, da cooperação espontânea com outros membros do grupo.

Todos, porém, exigem atenção, contrôle, juízo (julgamento), iniciativa. O mesmo jogo que requer habilidade física, requer também o uso das faculdades mentais. Certos jogos exercitam acentuadamente os músculos grandes, outros exigem coordenação muscular mais delicada, outros ativam os sentidos, a memória, mas nunca se pode dizer simplesmente: neste momento, a criança está adquirindo tais e tais benefícios isoladamente, pois que toda ela está trabalhando física, mental, socialmente, numa situação completa que envolve todo o sér.

Além de todo o enriquecimento que cada criança individualmente obtém nesses jogos, ha outro ponto de vista sob o qual o brinquedo coletivo deve ser apreciado. O desejo da convivência, de fazer parte de um grupo, é força dinâmica na vida. A convivência além de proporcionar prazer à criança, satisfaz-lhe uma necessidade. Impedir, portanto, que a criança brinque em coletividade é desprezar uma das melhores oportunidades para a sua sociabilização — é privá-la das suas primeiras experiências da vida de grupo, que é a vida atual.

Quais, então, os valores que provêm do grupo?

O espírito de brincar desenvolve a faculdade de adaptar-se. No grupo, ha reconhecimento recíproco das diferenças individuais; chega-se, portanto, à tolerância, a viver e a deixar viver. Ha ajustamento constante a novas situações, a outros indivíduos, não a tal ponto que se perca a própria personalidade, antes, esta fica enriquecida pelo contacto com outras. Nesta interação, da qual consta o valôr da convivência, ha o despertar de novos interesses, o desenvolver de novas capacidades; e o grupo proporciona ao indivíduo satisfações que não poderá obter de outro modo, sózinho. Nem é possível que o indivíduo chegue ao máximo gráu do desenvolvimento na realização das suas ambições, das suas capacidades, sózinho. Só atinge à compreensão de si mesmo, à medida de suas forças e capacidades em relação às alheias, ao despertar da personalidade, enfim, por meio de várias experiências, experiências que o envolvem a êle mesmo com outras pessoas, e nunca por meio da introspecção.

Estas experiências, porém, para terem significação, têm de ser situações reais, em que o indivíduo planeje, aja, tome deliberações e tire suas conclusões. Tentar impôr a outro indivíduo o resultado das nossas deduções, das nossas conclusões, é impedir-lhe o seu desenvolvimento. De outro modo, si lhe proporcionarmos o ensejo de fazer experiências, sem permitir que tire as suas conclusões, êle não colherá os frutos da experi-

ência completa. Eis aí demonstrada a fraqueza do método autoritário do controle social e moral. Na sua aplicação social, é o despotismo, a pretensão ao direito de controlar a vida alheia; intelectualmente, é a vaidade — negar a capacidade do outro indivíduo de pensar, de resolver por si mesmo.

Vamos ver como os jogos proporcionam oportunidade para a educação social, promovendo situações reais no mundo do brinquedo, mundo esse que a criança pode compreender e até certo ponto nele influir. Nesse mundo, as decisões da criança são dela mesma e de suas decisões advêm conseqüências tais que ela pode avaliá-las por si mesma, também.

Concretizemos: em cada jogo, a criança tem de tomar uma resolução, por mais simples que seja. Tem de decidir, por exemplo, onde correr para melhor evitar o pegador; de que modo agir, afim de vencer o seu adversário; a quem jogar a bola para o melhor proveito do seu partido. Fato simples, talvez, mas tremendo para a criança. Ninguém pode decidir por ela. O resultado da sua decisão fica logo patente. Si raciocinou mal, vê imediatamente as conseqüências inevitáveis da sua ação: sofre as penalidades inerentes ao jogo, penalidades que, reconhece, são impessoais e imparciais, não impostas arbitrariamente, e exigidas de todos. Sente a desaprovação dos membros do grupo ou do partido que fica prejudicado pela sua ação, e não experimenta a satisfação que só provém do bom êxito. Em todo caso, a avaliação do ato, da decisão, é dela. A experiência tem para si significação real, focalizada como um *todo*, em que vê nitidamente a ligação entre a causa e o efeito, — conexão muitas vezes difícil para a criança estabelecer na vida real.

Assim, pode fazer decisões baseadas nas observações pessoais. Mais tarde, o seu juízo individual pode sofrer conseqüências sociais que envolvam o grupo. A sua decisão, para salvaguardar-se a si própria, pode expôr o seu partido a perigo — e a criança no jogo tem de decidir entre a realização da sua própria ambição e o sacrifício desta em prol do interesse comum. Pode ser, muitas vezes, uma decisão moral que envolve a escolha de ação entre o jogo lícito e a deslealdade.

Afim de que esta escolha de ação, que lhe constitui a moralidade, seja para o bem e não para o mal, é preciso que a criança tenha oportunidade de fazer suas experiências e observar os resultados da sua ação. Por essas experiências, ela vai chegar a certo modo de agir, à medida da satisfação que obtiver. Si o resultado não lhe proporcionar prazer, tende a não repetir o ato. Cabe a quem dirigir o brinquedo do grupo, fazer com que essa satisfação provenha de um proceder correto e não da vitória obtida ou que venha a obter ilicitamente.

Ensinar por preceitos: não minta; não engane; seja leal — tudo isso é abstrato. Não permanece no espírito não convence. A criança tem de tirar a prova de que tal comportamento seja mau. Si achar que, por trapaças, ela possa passar incólume, sem castigo, até conseguir a vitória, é bem provável que adote tais recursos, a-pesar-de todos os ensinamentos contrários. Si, porém, achar que fazer trapaças não lhe traz vantagens, que realmente fica incomodada pela penalidade do jogo, pela desaprovação do grupo, pela falta da satisfação que o ato reprovado lhe traz, enfim, é provável que não adote esses modos ou que os abandone, si já os tiver adquirido. E si, ao mesmo tempo, sentir satisfação em ser leal, é mais que certo que irá desenvolver atitude favorável para com o jogo lícito.

Assim, a criança não aceita um código de ética, imposto por outras pessoas, — código esse que nem sempre ela compreende, e do qual, muitas vezes, vê a contradição na vida. Mas adota, inconscientemente,

o modo de agir que já lhe proporcionou satisfação em diversas situações, e este passa a ser um hábito permanente, sem visar um fim externo.

O indivíduo que estiver acostumado, nos jogos, a tomar resoluções e observar o resultado da sua escolha, será mais capaz de tomar resoluções em outro campo, medindo as conseqüências da sua ação. Embora não se tenha a prova de que os bons hábitos no brinquedo se transfiram para outro campo de atividade, é provável que o indivíduo que tiver desenvolvido amor pelo jogo lícito, espírito de cooperação, tolerância, encare sua vida, resolva seus negócios, suas relações da mesma maneira que o faz no jogo.

Que os jogos proporcionam ensejo extraordinário para a formação de bons hábitos, afirmamos, mas que os jogos sempre e infalivelmente levem a esse desideratum, isto não. O simples fato de tomar parte nos jogos, nos desportos, não torna a criança automaticamente leal, tolerante, com espírito de cooperação. A influência do grupo, poderosa na vida do indivíduo, pode levá-lo para o mal, como para o bem. O mesmo conjunto que será o meio de desenvolver as qualidades sociais pode também desenvolver atitudes más, vícios, até corrupção. Impulsos naturais, para uma expressão socializada, podem tornar-se força construtiva, valiosa na vida; mal dirigidos, serão força anti-social.

Eis, portanto, demonstrada a grande necessidade da boa direção no brinquedo. Depende grandemente da atuação do mestre, do guia, a aquisição pelo grupo e pelo indivíduo, de bons hábitos e boas atitudes.

Tem o professor, pela própria natureza da atividade que dirige, oportunidade sem rival não sómente de formar padrões, como também de modificar comportamento e atitudes, de reeducar, enfim.

No ambiente alegre do brinquedo, natural à criança, ha grande expansão das emoções, ha muita liberdade de reacção. A criança age livremente, sem as restrições que outra situação mais convencional impor-lhes-ia. Brincando, revela sua atitude perante a vida, suas relações com outras crianças, sua verdadeira índole. Mas — o que é mais importante — os mesmos jogos que vão descobrindo os defeitos do indivíduo, proporcionam ensejo para corrigi-los. Aqui, como nos outros casos já referidos, o mestre, conhecendo bem as crianças que lhes são entregues, aproveita das situações que surgem dos jogos e da interacção do grupo para levá-las às experiências necessárias ao desenvolvimento de cada qual. Faz com que a criança sem confiança em si chegue a tomar iniciativa; mostra à criança egoista melhor comportamento social; à criança desleal, a satisfação que provém do jogo lícito; à criança rebelde, prova que ha mais prazer em conformar-se às regras, do que desrespeitá-las. Tudo isso são noções e atitudes que a criança adquire, por assim dizer, inconscientemente, sem perceber a acção do professor nesse processo de reeducação e reajustamento. Mesmo sendo necessário ajudá-la a encarar o seu defeito, a relação de confiança e amizade entre o mestre e as crianças facilita o bom êxito.

Não ha lugar nenhum, neste plano, para castigos, nem recompensas, fóra daqueles que saem do próprio jogo. A criança aprende a jogar pelo prazer de jogar. Joga para vencer obstáculos, para ganhar, mas ganhar corretamente. Aprende rea-

conhecer que a vitória obtida por meio de trapagens, não é vitória, e que o perder e o ganhar são tão importantes como o próprio jogo. Chega, enfim, a sentir o verdadeiro espirito de brinquedo, no qual a satisfação pelo bom êxito e pela aprovação merecida dos companheiros é recompensa suficiente.

Embora fácil de dizer, o processo não é rápido. A criança não adquire boa técnica e atitudes sociais milagrosamente de um dia para outro, mas aos poucos, gradativamente. Nem é justo botá-la numa situação além da sua capacidade física e mental ou do seu ajustamento social. Longe de estimulá-la, o esforço maior para a compreensão do seu papel no grupo, pode ser contra-producente. Nos jogos mais simples, introduzidos no momento oportuno, quando tais jogos possam satisfazer as tendências da idade, a criança vai desenvolvendo habilidades e predicados sociais a seu alcance, até chegar à época do jogo de *team*. Assim terá, não sómente a base para a aquisição da técnica desses jogos, como também as qualidades sociais necessárias ao bom jogador: perseverança, lealdade, senso de organização, espirito de cooperação, domínio sobre si, estabilidade emocional, sem as quais não será membro valioso do seu *team*.

Vemos, porém, que os dois tipos do brinquedo se completam. Nem um, nem outro, é suficiente em si para o desenvolvimento integral do indivíduo. A pessoa altamente intelectual, nem sempre tem estabilidade emocional. A pessoa fisicamente bem desenvolvida, nem sempre tem as qualidades sociais que dela fazem o bom cidadão.

De todo o exposto sobre o papel do brinquedo na vida da criança, podemos tirar as seguintes conclusões:

1 — O brinquedo não é divertimento, nem passa-tempo: é meio de organização e desenvolvimento, de aquisição de estabilidade emocional e de realização intelectual; é expressão dos elementos sociais e emocionais que constituem a base para a vida sadia.

2 — E' necessário criar os lugares apropriados à sua realização. Embora a lama da rua se preste muito bem para a edificação de castelos ou a confecção de bolos, devemos substituí-la pela areia, material mais desejável. A bola, com alvo legítimo onde atirá-la, deve tomar o lugar da pedrada ao pássaro ou à janela. O "campo de recreio", então, com os jogos dirigidos num ambiente favorável à formação de bons hábitos e atitudes, será melhor que a rua, com sua influencia de valôr mais que duvidoso.

3 — E' imprescindível uma boa diretriz que vise os seguintes objetivos: a) fazer com que a criança progrida entre as experiências variadas do brinquedo, à medida das suas capacidades, para adquirir as qualidades que o contacto com outros indivíduos lhe traz; b) proporcionar ensejo ao grupo e ao indivíduo para fazer experiências e tirar as suas conclusões; e salvaguardar o espirito de brincar contra os estímulos artificiais e desorganizadores das recompensas e castigos.

Como término de meu trabalho, é-me indispensável e muito grato dizer da colaboração segura que tive de uma amiga minha e muito mais amiga da infância, — Consuelo Pinheiro.

O que a mim faltaria para dizer-vos em termos claros, neste idioma que dia a dia vou sentindo mais, esta professora, pelas idéias educadoras que possui, compreende e esclarece cada um dos valôres que eu poderia deixar, ocultos não digo, mas indecisos.