

PRESTE PAGO
PAGAMENTO PELO EDITOR

71



Albuquerque

JANEIRO-
MARÇO
9 6 3

Revista do PROFESSOR

DO CENTRO DO PROFESSORADO PAULISTA

Concurso - pág. 41

O JÓGO COMO RECURSO DIDÁTICO

Jurandir Paccini
Presidente Prudente, SP

II

FENÔMENOS RELACIONADOS COM O JÓGO

Ao lado dos jogos há fenômenos a eles estreitamente relacionados.

O sonho e o jôgo

Segundo Freud, o sonho teria, na maioria das vezes, uma ação catártica: iludindo a censura do consciente sob a forma de cenas lúdicas daria vazão às tendências recalçadas durante a vigília pelo super-ego.

Ele é, portanto, um fenômeno lúdico porque realiza o desdobramento da personalidade fora das circunstâncias sérias e práticas da existência.

Do mesmo modo, para Freud, os sintomas históricos não passam de reações destinadas a escapar às restrições da realidade satisfazendo a necessidade de gozo do indivíduo.

O jôgo e a arte

Spencer já afirmava que a poesia é um jôgo. Como o jôgo, a arte é uma auto-ilusão, uma satisfação a tendências profundas. É a arte, como o jôgo, o paraíso do faz de conta.

O jôgo e a religião

A própria religião é considerada como uma atividade lúdica. Como o jôgo, ela implica na projeção e extensão da personalidade; repousa sobre o sentimento de libertação. As cerimônias e rituais religiosos possuem um inequívoco caráter lúdico.

O jôgo e a política

O caráter lúdico das porfias entre os partidos políticos é manifesto! Os homens se portam "como se" o interesse do partido fosse o interesse da Nação, "como se" os correligionários fossem anjos.

Muitos políticos confessam que a atividade política é para eles um jôgo e nada diverte tanto como uma campanha eleitoral.

Por aí se vê a importância do jôgo. Dizia Schiller "o homem só é completo quando joga"; e concluía Rambert: "Se o jôgo perfeito fosse possível, o homem seria Deus e o céu estaria na Terra.

Diversas categorias de jogos

Considerando os jogos das crianças vemos que alguns desempenham uma função psicológica enquanto que outros desempenham uma função fisiológica. Alguns presidem os processos gerais da vida mental, como a ideação, a percepção, a motricidade etc; outros a funções especiais como a luta, a caça, o amor, a sociabilidade etc.

Jogos de funções gerais

Podemos classificar os jogos de funções gerais principalmente em:

1. jogos sensoriais
2. jogos motores
3. jogos psíquicos: a intelectuais e afetivos.

Jogos sensoriais

São próprios, principalmente, das crianças muito novas. Sentem verdadeiro prazer em apalpar objetos, em cheirar e provar as substâncias, tocar tambor, assoprar em apitos.

Jogos motores

Uns desenvolvem a coordenação de movimentos (bilboquet, pião) outros a força ou ra-

a 31 de maio, com férias intermediárias de 16 de dezembro a 15 de janeiro, sem prejuízo das festividades natalinas e, conseqüentemente, as de fim de ano letivo — de 1.º de junho a 31 de julho. Dentro do esquema supra, estariam evitados os notórios prejuízos para a criança, Estado e professora, bem assim, com os exames finais realizados no mês de maio, não haveria a preocupação de todos os anos, na época das chuvas, quanto ao problema — estrada ruim e dias chuvosos.

Enfim, já que os poderes públicos, num louvável e patriótico movimento, desejam aprimorar o nosso ensino em geral, a partir do elementar, essa medida de caráter estrutural poderá ser tomada pelos mesmos, bastando simples ato legislativo para sanar tão prejudicial falha que tolhe a elevação do índice de aproveitamento do nosso escolar primário. Naturalmente, seria mais uma faceta, dentro da complexidade do problema, que estaria resolvida.

É esta uma modesta, mas sincera contribuição a que não poderíamos nos furtar de dar na presente conjuntura sócio-econômica, como responsáveis que somos pelo problema basilar da nação — a educação de seu povo.

pidez (ginástica, corrida, salto, lançamento de pedras). Os movimentos de linguagem também são jogos desta espécie (pronúncia de frases difíceis).

Jogos intelectuais

São os que fazem intervir a comparação (víspera, dominó), o raciocínio (xadrez), a reflexão (enigmas), a imaginação criadora (invenção de histórias).

Jogos afetivos

A criança experimenta prazer em provocar emoções. Mesmo a dor a diverte, às vezes.

O médo alimenta muitos jogos: histórias de assombração.

O exercício da inibição dá surgimento a inúmeros jogos como: permanecer com os olhos abertos quando se lhe aproximam a mão, o brinquedo de estátuas, de permanecer sem piscar, etc.

Funções especiais do jôgo

São muito conhecidos bastando mencionar alguns, a título de exemplo:

1. jogos de competição;
2. jogos de caça;
3. jogos sociais;
4. jogos familiares;
5. jogos de imitação.

Estímulo para o jôgo: brinquedo

Embora a tendência da criança para o jôgo seja poderosa, êle, às vezes, não sabe de que brincar. Nestas ocasiões é oportuna a orientação de um adulto ou de um menino mais velho sugerindo um jôgo ou ensinando-lhe um jôgo nôvo. Não se trata de impôr um fim a que êle não deseja mas sugerir meios para êle alcançar o fim que almeja. Um dos melhores estímulos

Jôgo superior —	ação escolar	— Trabalho superior
Fim lúdico —		— Trabalhos móveis intrínsecos
Ocupações —		— Trabalhos móveis extrínsecos
Pseudo fim —		— Corveia
Jôgo primitivo —		— Trabalho forçado.

Pelo gráfico acima nota-se o êrro que vem cometendo nossa Escola. Recebendo a criança aos 7 anos — idade em que ela mal começa a ser capaz de ocupar-se de alguma coisa vivendo, ainda, intensamente no mundo do "faz de conta" — obriga-a a saltar ex abrupto para o mais difícil forma de trabalho que é o "trabalho forçado". Porque "trabalho forçado"? Por-

que não tem, para a criança, nenhum objetivo imediato, não satisfaz a nenhuma de suas necessidades psico-fisiológicas, é imposto de fora para dentro, sem justificativa válida para o grau de entendimento do infante. Não admira o fraco rendimento apresentado pela Escola que se constitui num local de martírio para a criança!

dos jogos é o brinquedo. Este não deve ser dado em excesso nem muito perfeito. A perfeição do brinquedo restringe a fantasia que a criança lhe empresta.

Todos os jogos são, em essência, educativos. Reserva-se, entretanto, o nome de jôgo educativo a certos jogos que proporcionem um desenvolvimento sistemático do espirito ou inculquem certos conhecimentos.

Jogo e trabalho

É impossível, no campo das teorias, fixar uma distinção completa entre jôgo e trabalho.

A mesma atividade pode ser jôgo ou trabalho.

O caráter próprio do trabalho é enafadar, atormentar aquele que o executa. A palavra trabalho deriva do latim "tripalim", instrumento de tortura. Mas não existirão trabalhos que proporcionem prazer?

Que distingue, pois, o trabalho agradável do jôgo?

Poder-se-ia dizer que o trabalho produz um valor mercantil e o jôgo não produz. Neste caso o trabalho escolar não é trabalho pois que valor mercantil possui uma tradução latina?

Do ponto de vista funcional não há diferença entre as duas atividades. A diferença é técnica ou estrutural. No jôgo a realização é imediata, no trabalho é diferida, quer dizer, para chegar ao resultado há necessidade de uma atividade que não exprime interesse em si.

Passagem do jôgo ao trabalho

Jôgo e trabalho nada mais são que dois polos de uma mesma linha de atividade. Passa-se de um a outro insensivelmente. Essa linha natural deveria ser seguida pela Escola mas, infelizmente, ela teima em contrariá-la.

Eis o que acontece na interrelação jôgo-trabalho e a ação da Escola nessa ordem natural de progressão, segundo Claparède: