

O Brinquedo na Educação Considerações Históricas

A inexistência de estudos históricos acerca da evolução do brinquedo no Brasil leva-nos a adotar a história do brinquedo na sociedade francesa, como parâmetro, para a análise do tema proposto.

Na França, a evolução do brinquedo acompanha os grandes períodos da civilização ocidental. Pode-se situar na antiga Roma e na Grécia o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação.

PLATÃO, em *Les Lois* (1948), comenta a importância de se aprender brincando, em oposição à utilização da violência e da opressão. Da mesma forma, ARISTOTELES sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Os jogos destinados ao preparo físico aparecem entre os romanos com a finalidade de formar soldados e cidadãos obedientes e devotos. A influência grega traz às escolas romanas uma nova orientação, acrescentando à cultura física a formação estética e espiritual.

Posteriormente, escritores como HORÁCIO e QUINTILIANO assinalam em seus escritos a presença de pequenas guloseimas em forma de letras, elaboradas pelas doceiras de Rolha, destinadas ao aprendizado das letras. Parece que a prática de aliar o jogo aos primeiros estudos justifica que as escolas responsáveis pelas instruções elementares tenham recebido, nessa época, o nome de ludus, semelhante aos locais destinados a espetáculos e à prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito.

* Coordenadora do Labrimp da Feusp e Profª dra. da Fac. de Educação da USP.

Com o advento do Cristianismo, a sociedade cristã forma um Estado poderoso e toma posse do Império desorganizado, impondo uma educação disciplinadora. As escolas episcopais e as anexas a mosteiros buscam a imposição de dogmas, distanciando-se do desenvolvimento da inteligência. Os mestres recitam e lêem cadernos. Aos alunos cabe a decoração. Neste clima não há condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez.

Durante o Renascimento, o aparecimento de novo ideal carregado de paganismo traz outras concepções pedagógicas. A felicidade terrestre é considerada legítima, não sendo necessário mortificar o corpo, mas sim desenvolvê-lo. Assim, reabilita-se o jogo. A partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. RABELAIS e MONTAIGNE compartilham desse ideal, denunciando a crueldade e os castigos corporais dos tempos medievais.

O grande acontecimento do século XVI foi a criação do Instituto dos Jesuítas. Ignácio de LOYOLA, um dos líderes dessa Companhia, por ter sido militar e nobre compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano, e preconiza sua utilização no sistema educacional de sua organização. O *Ratio Studiorum*, por exemplo, ensina o latim com o seguinte método: a gramática latina aparece em cinco tabelas - a primeira para o gênero e a declinação, a segunda para as conjugações, a terceira para os pretéritos e as duas últimas para a sintaxe e a quantidade. Por intermédio de exercícios de caráter lúdico, as crianças substituem o ensino escolástico e o psitacismo pelo emprego das tábuas murais.

O Renascimento admite cada vez mais a necessidade de exercícios físicos, banidos pela Idade Média. Exercícios de barra, corridas, jogos de bola parecidos com o futebol e o golfe são comuns. Aos jogos do corpo, são acrescentados os do espírito, os quais refletem a presença marcante do vocabulário dos antigos jogos de cavalaria. A descrição de um jogo de espírito oferecida por Pe. de DAINVILLE demonstra essa tendência:

"A classe decorada de pintura, de ornamentos e de divisas, assim que uma lição é o campo fechado no qual se encontram 2 partidos rivais. Cada campo é dividido em decúrias ou grupos de 10 alunos, tendo à sua frente um decurião. A carga está em concurso e se leva à ponta da pena por uma composição de cerca de 2 horas. A correção mútua do dever se apresenta como um duelo, como um reencontro de grupos, muitas vezes renovado pelos trabalhos de Hércules ou Golias, como a luta de um contra vários. São assim, combates de peões, de alunos sem carga entre eles..." (apud RABECP-MAILLARD, p. 9).

O jogo de cartas educativo é, também, uma invenção desse período. Cabe a Thomas MURNER, frade franciscano, a sua invenção, com o intuito de ensinar Filosofia. Ele percebe que seus estudantes não entendem a dialética apresentada por textos espanhóis. Assim, edita uma nova dialética em imagens, sob forma de jogo de cartas, engajando os jovens em um aprendizado mais dinâmico. Teve grande sucesso no empreendimento.

A invenção de MURNER coincide com os progressos da técnica. A gravação em madeira é substituída pela de cobre, permitindo a multiplicação e a preservação das imagens. Começam a proliferar jogos educativos em forma de alfabetos, imagens em jogos de ganso e cartas com caráter educativo.

O século seguinte continua a expansão dos jogos de caráter educativo. Acompanha esse

processo o comentário de filósofos que apontam a importância das imagens e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. A obra *Orbis Sensualium Pictus*, de COMENIUS, mostra, em 1657, a relevância das imagens para a educação infantil. LOCKE, o pai do empirismo, reforça essa tese, mostrando que tudo que está na inteligência passa pelos sentidos. Desta forma, multiplicam-se jogos de leitura preconizados por LOCKE, bem como diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras.

A eclosão do movimento científico diversifica os jogos que passam a incluir as inovações científicas no século XVIII. A publicação da Enciclopédia favorece o aparecimento de novos jogos. Preceptores da época utilizam as imagens publicadas na Enciclopédia para criar jogos destinados à educação dos príncipes e nobres. Madame de GENLIS, em 1781, constrói um laboratório de química com a finalidade de educar os filhos de Philippe EGALITÉ, baseada em uma metodologia lúdica. O clima de efervescência científica e as descobertas divulgadas pela Enciclopédia favorecem a publicação de inúmeras obras, que valorizam o aprendizado das ciências, por intermédio de novas metodologias. São exemplos dessa natureza: *Observations, physiques et mathématiques pour servir à l'histoire naturelle et à la perfection de la géographie et de l'astronomie*, de P. GOUGE; *Spectacle de la nature*, de Pe. Abbé PLUCHE, *Les Nouvelles Recreations Physiques et Mathématiques*, de GUYOT, e outras (RABECP-MAILLARD, p. 30).

Outra característica do século XVIII é a popularização dos jogos educativos. Antes restritos aos príncipes e nobres, agora tornam-se veículos de divulgação, crítica e doutrinação popular. Utilizados para o desempenho de papéis, difusão de idéias e crítica de personagens, tais jogos penetram no cotidiano popular. A lanterna mágica, inventada por **Athanase KIRCHER, no século** anterior, permite ao povo deslumbrar-se com espetáculos inusitados. Os jogos de ganso contam a glória dos reis e celebram suas qualidades. Inaugura-se, assim, a prática da exploração do jogo como instrumento de propaganda.

É ainda no século XVIII que nasce a concepção de infância construída ao longo de cinco longos séculos e postulada por ROUSSEAU em *Emílio*, como a necessidade de uma educação ajustada à natureza infantil. A infância, entendida como período especial na evolução do ser humano, dotada de uma especificidade, batizada por ARIES (1986) posteriormente como "sentimento de infância" traz em decorrência a adoção de práticas educativas que prevalecem até hoje: a criança passa a ser vestida de acordo com sua idade, brinca com cavalinhos de pau, piões e passarinhos e tem permissão para se comportar de modo distinto do adulto. Abre-se, assim, um espaço propício ao nascimento da Psicologia Infantil, que desabrocha, no século XX, com a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantis. Estudos e pesquisas de caráter psicogenético, encabeçados por PIAGET, BRUNER, VIGOTSKY, entre outros, fecundam relevantes pressupostos para a construção de representações infantis relacionadas às diversas áreas do conteúdo, influenciando as atividades curriculares dos novos tempos. Complementam tais estudos, pesquisas de caráter interdisciplinar, demonstrando que o ato de brincar, assim como outros comportamentos do ser humano, sofre intensa influência da cultura na qual está inserida a criança. O fato de cada cultura apresentar uma relativa continuidade histórica e, de certa forma, uma especificidade que pode se refletir nas condutas lúdicas, faz emergir a valorização dos brinquedos e brincadeiras tradicionais como nova fonte de conhecimento e de desenvolvimento infantil.

Em matéria de jogos tradicionais de rua, o quadro de Pierre Buchelle VIEUX mostra como crianças francesas brincam nas ruas, em 1560. São cerca de 24 tipos diferentes de jogos envolvendo brincadeiras com ossinhos, bola, pular cavalo, escalar muro, balançar pipa e outras. O jogo de ossinhos demonstra claramente, pela evolução dos materiais empregados na brincadeira, bem como pelas diversas formas de jogar as peças, a decisiva influência da cultura

Esse jogo já está presente na Grécia e sofre variações ao longo dos séculos e nas diversas regiões quanto ao emprego do material (ossinhos, pedrinhas, saquinhos de pano, **tampinhas etc.**). No Brasil, o levantamento de brincadeiras tradicionais ainda é bastante precário e as pesquisas que demonstram sua importância para a socialização, integração social, bem **como para** o desenvolvimento da linguagem e o desenvolvimento cognitivo, ainda estão começando.

O início do século XIX presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento das inovações pedagógicas. As escolas esforçam-se para colocar em prática princípios de ROUSSEAU, PESTALOZZI e FROEBEL. ROUSSEAU, por exemplo, já aponta duas facetas no brinquedo: o objeto e a ação de brincar. A primeira não merece sua atenção, uma vez que considera os sentidos uma fonte nem sempre fidedigna de conhecimento. É a ação do sujeito, a relação estabelecida pela inteligência, que julga relevante ao desenvolvimento infantil. PESTALOZZI segue o mestre e procura estudar a ação mental da criança, pesquisando as intuições necessárias ao estabelecimento de relações. Mas é com FROEBEL que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do pressuposto de que, manipulando e brincando com **materiais como bola**, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica Aliando a utilização de materiais educativos, que denomina dons, ao canto e às ocupações manuais (recorte, colagem, tecelagem, dobradura etc.), o pai das atuais caixas de construção elabora uma proposta curricular para a pré-escola que contém, em seu bojo, a relevância do brinquedo.

À semelhança de FROEBEL, ÓBERLIN propõe na França, em 1769, um currículo pré-escolar em que prevalece a orientação pedagógica, apoiada no uso de materiais de ensino. O primeiro protótipo de escola maternal francesa ensinava tricô, Geografia, História Natural, Botânica, Educação Moral e Religiosa, exercícios para o corpo, desenho, recorte e recursos como o passeio, para educar crianças de quatro a sete anos de idade. Essa prática foi continuada e aperfeiçoada por Pape-CARPANTIER, KERGOMARD e outros.

Com a expansão de novos ideais, crescem as experiências que introduzem o jogo com o intuito de facilitar tarefas do ensino, trazendo, em decorrência, algumas características que vale ressaltar. Ao pretender tornar o estudo da História mais atraente, tais jogos servem para divulgar, ao mesmo tempo, atitudes de respeito, submissão e admiração ao regime vigente. O florescimento de jogos históricos no século XIX sobressai na iconografia dos alfabetos que estampa a inicial de um rei da França ou de personagem célebre. Da mesma forma, jogos de ganso, de cartas e de loto veiculam, à semelhança do século anterior, a propaganda política O desenvolvimento da ciência e da técnica constitui a fonte propulsora dos jogos científicos e mecânicos. Surgem jogos magnéticos para ensinar História, Geografia e Gramática. As fábulas de La FONTAINE e os contos de Perrault inspiram puzzles e jogos de cubo. A expansão dos meios de comunicação, bem como o avanço do comércio estimulam o ensino de línguas vivas. Aparecem jogos como o Bazar Alfabético, destinado ao aprendizado do vocabulário e o poliglota para ensinar até cinco línguas ao mesmo tempo.

Os jogos existentes no século XIX perduram até a I Guerra Mundial, mas com a aproximação da guerra cresce a oferta de jogos militares. Findo o conflito, jogos militares dão lugar às práticas esportivas, predominando, no mercado, trens elétricos, autoramas, bicicletas, patins etc., mostrando a valorização do esporte em detrimento do militarismo.

A expansão dos brinquedos ocorre em virtude de outros fatores de ordem comercial. A produção de brinquedos é impulsionada pelas propagandas em torno do Natal e a participação de editores especializados, como Fernand NATHAN. Esse editor estabelece uma linha de "brinquedos

educativos", usando slogans como "instruir divertindo". Outras modificações na linha de produção de brinquedos relacionam-se com a apresentação do material: os brinquedos são mais vistosos e adaptados ao gosto da criança; há o emprego de materiais diversificados e um cuidado maior com a segurança.

Dando prosseguimento à prática iniciada por FROEBEL, de criar materiais educativos para a pré-escola, Ovídio DECROLY, médico belga, elabora, no início deste século, um conjunto de materiais para a educação de crianças deficientes mentais. A obra *L'initiations à l'activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs* (1925) relaciona desde materiais neutros como água, argila; materiais alternativos como botões, carretéis; até jogos em cartonados, destinados ao desenvolvimento da percepção, motricidade e raciocínio. Seus jogos editados pela Nathan tiveram ampla aceitação no mundo todo, inclusive no Brasil.

Na mesma época, a médica italiana Maria MONTESSORI elabora uma metodologia de ensino destinada às crianças deficientes mentais, empregando materiais criados por ITARD e SÉGUIN, com o objetivo de implementar a educação sensorial. Em sua obra, traduzida em Língua Portuguesa como *Pedagogia Científica* (1965), há uma relação desses materiais, bem como a forma de utilização. Embora o Método Montessori tenha penetrado no Brasil desde promórdios deste século, sua expansão ocorrerá mais tarde, quando a linha Lubienska-Montessori começa a ser adotada pelas escolas católicas destinadas à elite. Atualmente existe um grande número de pré-escolas montessorianas, orientadas por associações montessorianas presentes nos vários pontos do País.

Outra educadora que disputa o mercado dos materiais educativos é Madame Herbinière-LEBERT, que divulga jogos educativos em cores pela Nathan. A fabricação de jogos educativos, na França, no período de 1919 a 1939, fica dividida **entre MONTESSORI, DECROLY e Herbinière-LEBERT.**

Uma área que recebeu grandes benefícios com a utilização de brinquedos é a educação de crianças portadoras de deficiências. Essa prática teve origem no século XVIII, com a criação de materiais para surdos-mudos, pelo Pe. de l'EPEÉ, em 1760. Logo depois, Valentin HAÛY, em 1784, elabora livros de leitura, em alto relevo, para cegos. No século seguinte, os médicos educadores, ITARD e SÉGUIN, constroem diversos materiais analíticos para a educação sensorial e intelectual de Vitor, o selvagem de Aveyron. Em seguida, MONTESSORI incorpora os materiais criados por ITARD e SÉGUIN em sua metodologia de ensino dirigida aos deficientes mentais. Na mesma época, DECROLY, baseado em princípios de globalização, organiza seus jogos intelectuais e motores, também destinados às crianças deficientes mentais. Atualmente, cresce o interesse pela utilização de brinquedos para educar e reeducar crianças portadoras de deficiências. Multiplicam-se as pesquisas e a produção de brinquedos especializa-se, para atender às diferentes formas de deficiências da criança. Surgem revistas especializadas, organizações nacionais e internacionais que se preocupam com a questão, bem como ludotecas destinadas a crianças deficientes.

A valorização crescente do jogo reflete-se nos anos 60 com o aparecimento de museus, com uma concepção mais dinâmica, onde as crianças podem tocar e manipular brinquedos. O *Please Touch Museum for Children*, de Filadélfia, é um exemplo dessa categoria. Outros, como o Keep Smiling da Bélgica, contêm um acervo de brinquedos para criança portadora de deficiência física. A ludoteca, criada em 1934, em Los Angeles, expande-se na França, transformando-se numa instituição de educação assistemática e num centro de valorização e divulgação da cultura infantil. O longo processo de valorização do brinquedo permite o florescimento de inúmeras associações nacionais e internacionais, bem como organizações de estudo e divulgação do jogo.

Entre eles temos: Association *Française pour l'Éducation par le Jeu*, Centre Pédagogique du Jouet, Groupe d'Études du Jouet, Ecole des Parents et des Educateurs, entre outros. Não se pode omitir a proliferação de revistas e jornais especializados na questão do jogo, bem como a multiplicação de empresas que investem na linha dos chamados "brinquedos educativos".

Esse processo de valorização do jogo, mais recente, chega ao Brasil na década de **oitenta**, com o advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos.

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturações políticas e econômicas de cada país. Geralmente, em períodos de contestação, de inquietações políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos.

Atualmente, o jogo que tinha a função de desenvolver fantasias, com caráter de gratuidade, é canalizado para uma visão de eficiência, visando à formação do grande homem de amanhã, e toma-se, em decorrência, pago. A especialização excessiva dos "brinquedos educativos", dirigidos ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica.

VIAL (1981), ao analisar a história dos jogos didáticos, define-o como "uma aventura fracassada". Os jogos didáticos procuram associar prazer e estudo, pólos considerados opostos. Para VIAL, LEIF, BRUNELLE e Rabecp-MAILLARD, há uma contradição no jogo didático. **O criador deste** tipo de jogo fica entre escolher a didática que tira o prazer e o jogo que interfere na apropriação sistemática do conteúdo. Tais autores apontam a incompatibilidade entre o aspecto gratuito e livre do jogo, que inclui prazer, e o aspecto sério e utilitário do trabalho escolar.

Em decorrência, se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento.

Este pequeno histórico foi elaborado para atender às seguintes finalidades: o ressaltar a importância de brinquedos e brincadeiras para a educação pré-escolar; o subsidiar o aparecimento das brinquedotecas; o enfatizar a necessidade de recuperar brinquedos e brincadeiras tradicionais, bem como sua importância para o desenvolvimento infantil; o assinalar a presença de propostas psicológicas que permitem a construção de representações infantis; e a alertar para o risco do excessivo uso de jogos didáticos que desvirtuam tanto as tarefas do ensino como a natureza do jogo.

BIBLIOGRAFIA

- ARIÈS, Philippe. História social da criança e da família. Trad. Dora Flaksman. 2. ed., Rio de Janeiro, Guanabara, 1986.
- AUFAUVRE, Marie-Renée. Apprendre à jouer apprendre à vivre. Paris, Delachaux et Niestlé ed., 1980.
- CARON, M. L et alii. De la salle d'asile a l'école maternelle. Besançon, Ministère de l'Education Nationale, 1982
- COMÊNIO, João Amos. Didáctica magna; tratado da arte universal de ensinar tudo a todos introdução. Trad. e notas Joaquim Ferreira Gomes. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 1957.
- COMPAYRÉ, Gabriel. Histoire de la pédagogie. 2. ed, Paris, Paul Delaplane, 1914.
- DECROLY, Dr. & MUNCHAMP, Mile. L'initiations à activité intellectuelle et motrice par les jeux éducatifs. 3. ed., Paris, Delachaux & Niestlé S.A., 1925.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A pré-escola em São Paulo (1875-1940). São Paulo, Loyola, 1988.
- MARROU, Henri-Irenée. Histoire de *l'éducation dans l'antiquité*. 2 ed., Paris, Editions du Seuil, 1960.
- MICHELET, André. Los utiles de la *infância*. *Barcelona*, Herder, 1977.
- MONTESSORI, Maria. *Fèdagogia científica* Trad. A.A. Brunetti. São Paulo, Flamboyant, 1965.
- Please touch Museum for children. ANNUAL REPORT, 1985.
- PLATÃO. Lei lois in oeuvres complètes. Paris, Garnier, 1948. v. 6 e 7.
- RABECP-MAILLARD, M.M. Histoire des jeux éducatifs. Paris, Fernand Nathan, 1969.
- TRAITS Historiques de jeux et jouets - speelgold museum - Centrum voor Spelgoed en Volkskunde S.V., Mecheleu, Belgie, 1983.
- VIAL, Jean. Jeu et éducation; les lucothèques. Paris, PUF, 1981.