

## É brincando que se aprende...

Rubem Alves

No meu tempo parte da alegria de brincar estava na alegria de construir o brinquedo. Fiz caminhõezinhos, carros de rolemã, caleidoscópios, periscópios, aviões, canhões de bambu, corrupios, arcos e flechas, cataventos, instrumentos musicais, um telégrafo, telefones, um projetor de cinema com caixa de sapato e lente feita com lâmpada cheia d'água, pernas de pau, balanços, gangorras, matracas de caixas de fósforo, papagaios, artefatos detonadores de cabeças de pau de fósforo, estilingues.

Fazendo estilingues desenvolvi as virtudes necessárias à pesquisa: só se conseguia uma forquilha perfeita de jaboticabeira depois de longa pesquisa. Pesquisava forquilhas - as mesmas que inspiraram Salvador Dali - exercendo minhas funções de 'controle de qualidade' - arte que alguns anunciam como nova mas que existiu desde a criação do mundo: Deus ia fazendo, testando e dizendo, alegre, que tinha ficado muito bom. Eu ia comparando a infinidade de ganchos que se encontravam nas jaboticabeiras com o gancho ideal, perfeito, simétrico, que existia em minha cabeça. Pois 'controle de qualidade' é isso: comparar o 'produto' real com o modelo ideal. As crianças já nascem sabendo o essencial. Na escola, esquecem.

Os grandes, morrendo de inveja mas sem coragem para brincar, brincavam fazendo brinquedos. As mães faziam bonecas de pano, arte maravilhosa hoje só cultivada por poucas artistas. As mães modernas são de outro tipo, sempre muito ocupadas, correndo prá lá e prá cá, motoristas, levando as crianças para aula de balê, aula de judô, aula de inglês, aula de equitação, aula de computação - não lhes sobra tempo para fazer brinquedos para os filhos. (Será que as crianças de hoje sabem que os brinquedos podem ser fabricados por eles?). Hoje, quando a menina quer boneca, a mãe não faz a boneca: compra uma boneca pronta que faz xixi, engatinha, chora, fala quando a gente aperta um botão, e é logo esquecida no armário dos brinquedos. Pobres brinquedos prontos! Vindo já prontos, eles nos roubam a alegria de fazê-los. Brinquedo que se faz é arte, tem a cara da gente. Brinquedo pronto não tem a cara de ninguém. São todos iguais. Só servem para o tráfico de inveja que move pais e filhos, como esse tal 'bichinho virtual...

Fiquei com vontade de fazer um sinuquinha. Naquele tempo não havia para se comprar. Mesmo que houvesse não adiantava: a gente era pobre. Como tudo o que vale a pena nesse mundo, a fabricação começava com um ato intelectual: pensamento: quem deseja pensa. O pensamento nasce no desejo. Era preciso, antes de construir o sinuquinha de verdade, construir o sinuquinha de mentira, na cabeça. Essa é a função da imaginação. Antes de Piaget eu já sabia os essenciais do construtivismo: meu conhecimento começava com uma construção mental do objeto. Diga-se, de passagem, que o homem vem praticando o construtivismo desde o período da pedra lascada. Piaget não descobriu nada: ele só descreveu aquilo que os homens (e mesmo alguns animais) sempre souberam.

Era preciso uma táboa larga e plana, flanela, madeiras e borracha de pneu de bicicleta para as tabelas; as caçapas seriam feitas de meias velhas. As bolas, de gude. Os tacos, cabos de vassoura. Preparei-me para fabricar o objeto dos meus sonhos. Meu pai, que era viajante, estava em casa naquele fim de semana. Ofereceu-se para me ajudar, contra a minha vontade. Valendo-se de sua autoridade, tomou a iniciativa. Pegou do serrote e pôs-se a serrar os cantos da táboa, no lugar das caçapas. Meu pai operou com uma lógica simples: se um buraquinho pequeno, que mal dá para passar uma bolinha, dá um 'x' de prazer a uma criança, um buraco dez vezes maior dará à criança dez vezes mais prazer. E assim pôs-se a serrar buracos enormes nos ângulos da táboa. Eu protestava, desesperado: ' - Pai, não faz isso não!' Inutilmente.

Confiante no seu saber ele levou a sua lógica até as últimas conseqüências. Fez o sinuquinha. Só que nunca joguei uma única partida com os meus amigos. Por uma simples razão: quem começava o jogo encaçapava todas as bolinhas. Com buracos daquele tamanho, não tinha graça. Era fácil demais. A facilidade destruiu a alegria do brinquedo. A alegria de um brinquedo está, precisamente, na sua dificuldade, isto é, no desafio que ele apresenta.

Deliciei-me com uma estória do 'Pato Donald'. O professor Pardal, cientista, resolveu dar como presente de aniversário ao Huguinho, Zezinho e Luizinho, brinquedos perfeitos. Fabricou uma pipa que voava sempre, mesmo sem vento. Um pião que rodava sempre, mesmo que fosse lançado do jeito errado. E um taco de beisebol que sempre acertava na bola, mesmo que o jogador não estivesse olhando para ela. Mas a alegria foi de curta duração. Que graça há em se empinar uma pipa, se não existe a luta com o vento? Que graça há em fazer rodar um pião se qualquer pessoa, mesmo uma que nunca tenha visto um pião, o faz rodar? Que graça há em ter um taco que joga sozinho? Os brinquedos perfeitos foram logo para o monte lixo e os meninos voltaram aos desafios e alegrias dos brinquedos antigos.

Todo brinquedo bom apresenta um desafio. A gente olha para ele e ele nos convida para medir forças. Aconteceu comigo, faz pouco tempo: abri uma gaveta e um pião que estava lá, largado, fazia tempo, me desafiou: ' - Veja se você pode comigo!' Foi o início de um longo processo de medição de forças, no qual fui derrotado muitas vezes. É preciso que haja a possibilidade de ser derrotado pelo brinquedo para que haja desafio e alegria. A alegria vem quando a gente ganha. No brinquedo a gente exercita o que Nietzsche denominou 'vontade de poder'.

Brinquedo é qualquer desafio que a gente aceita pelo simples prazer do desafio - sem nenhuma utilidade. São muitos os desafios. Alguns são desafios que tem a ver com a habilidade e a força física: salto com vara, encaçapar a bola de sinuca; enfiar o pino do bilboquê no buraco da bola de madeira. Outros tem a ver com nossa capacidade para resolver problemas lógicos, como o xadrez, a dama, a quina. Já os quebra-cabeças são desafios à nossa paciência e à nossa capacidade de reconhecer padrões.

É brincando que a gente se educa e aprende. Cada professor deve ser um 'magister ludi', como no livro do Hermann Hesse. Alguns, ao ouvir isso, me acusam de querer tornar a educação uma coisa fácil. Essas são pessoas que nunca brincaram e não sabem o que é o brinquedo. Quem brinca sabe que a alegria se encontra precisamente no desafio e na dificuldade. Letras, palavras, números, formas, bichos, plantas, objetos (ah! o fascínio dos objetos!), estrelas, rios, mares, máquinas, ferramentas, comidas, músicas - todos são desafios que olham para nós e nos dizem: 'Veja se você pode comigo!' Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido o aluno, não há quem o segure.

*Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido o aluno, não há quem o segure.*

