

A. M. AGUAYO

# DIDÁTICA DA ESCOLA NOVA

*Tradução e notas de*  
J. B. DAMASCO PENNA  
*e*  
ANTONIO D'AVILA

+

BIBLIOTECA  
PEDAGÓGICA  
BRASILEIRA  
*Série 3.ª*  
ATUALIDADES  
PEDAGÓGICAS  
*Volume 15*

COMPANHIA EDITORA NACIONAL

ATUALIDADES PEDAGÓGICAS  
SÉRIE 3.<sup>a</sup>  
DA  
BIBLIOTECA PEDAGÓGICA BRASILEIRA  
*(Fundada por Fernando de Azevedo)*  
+  
Direção  
de  
J. B. DAMASCO PENNA

A relação completa dos livros publicados em  
ATUALIDADES PEDAGÓGICAS  
encontra-se no fim dêste volume.

BIBLIOTECA PEDAGÓGICA BRASILEIRA  
*Série 3.<sup>a</sup> + ATUALIDADES PEDAGÓGICAS + Vol. 15*

A. M. AGUAYO  
DA UNIVERSIDADE DE HAVANA

## Didática da Escola Nova

TRADUÇÃO E NOTAS

DE

J. B. DAMASCO PENNA

*Licenciado em Filosofia pela Universidade de São Paulo. Antigo professor de Psicologia no Colégio Universitário anexo à mesma Universidade.*

E

ANTÔNIO d'AVILA

*Assistente Técnico do Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial. (Divisão de Ensino).*

+

8.<sup>a</sup> EDIÇÃO

COMPANHIA EDITORA NACIONAL  
SÃO PAULO

da infância, da adolescência e da idade adulta (1). Em cada um desses Grupos convém classificar as atividades lúdicas segundo seu maior ou menor valor educativo. Os melhores jogos, os que mais educam, são os que mais exercitam o corpo e o espírito.

Os jogos mais simples são os que não necessitam de instrumentos, como o salto e a corrida, os jogos glóssicos, etc. Nestes jogos quasi não se percebe objetivo ou propósito final; para dar-lhes interesse é suficiente o incentivo ou prazer do exercício. Apesar disso, nos jogos de certa duração ou que exigem grande gasto de energia é necessário um elemento de imaginação, um ideal, que motive o exercício. Esse elemento

(1) Sobre os períodos do desenvolvimento há pouca concordância entre os autores. É a própria terminologia é pouco precisa, gerando frequentes conclusões. Assim, para citar alguns autores, temos:

	HOMENS	MULHERES
Primeira infância .....	Até 7 anos	Até 6-7 anos
Segunda infância .....	De 7 a 12 "	De 7 a 10 "
Adolescência .....	De 12 a 15 "	De 10 a 13 "
Puberdade .....	De 15 a 16 "	De 13 a 14 "

MEUMANN (*Compendio de pedagogia experimental*).  
Do nascimento até o começo da puberdade (13 ou 14 anos).  
Adolescência De 14 a 18 para os homens e de 14 a 16 para as mulheres.  
Juventude Terminação do desenvolvimento

	HOMENS	MULHERES
Primeira infância .....	Até 7 anos	Até 6 anos
Segunda infância .....	De 7 a 12 "	De 6 a 10 "
Adolescência .....	De 12 a 15 "	De 10 a 13 "
Juventude .....	De 15 a 20 "	De 13 a 18 "

	HOMENS	MULHERES
1.º Período intra-uterino .....	Até 7 anos	Até 6-7 anos
2.º " 1.ª infância .....	Até 12 "	Até 10 "
3.º " 2.ª infância .....	De 12 a 14 "	De 10 a 13 "
4.º " adolescência: prepúbere ..	De 15 a 16 "	De 14 a 15 "
5.º " adolescência: puberdade ..	De 16 a 20 "	De 15 a 19 "
6.º " adolescência: postpúbere ..	Até 30 "	Até 30 "
7.º " juventude .....		

AGUAYO, em seu *Tratado de psicologia pedagógica*, propõe, como "mais racional", a divisão que damos a seguir, à qual se devem reportar todas as referências que se façam ao assunto nesta *Didática da escola nova*. Escreve o Autor (*ob. cit.*, pág. 53): "A divisão mais racional, em nossa opinião, é a seguinte:

pode ser o triunfo de um bando ou de um jogador, a resolução de um problema ou dificuldade, etc. (1).

A maioria dos jogos requer instrumentos simples (como a bola, o tambor, o balanço, pedaços de pau) ou complicados (como o *velocípede*, o *barco-jogo* e a *casa de bonecas*).

Nem sempre interessam mais a criança os jogos complicados. Quando, por ser perfeito demais, um brinquedo não dá margem ao vôo livre da imaginação ou não apresenta dificuldade que possa ser vencida ou não desperta a curiosidade ou a tendência à experimentação, a atividade provocada pelo jogo possui reduzido atrativo.

São brinquedos complicados, mas interessantes, e de grande valor pedagógico, os *desmontáveis* e os *técnicos* ou de construção, que exercitam as funções mentais da criança e contribuem para a educação da mão e da vista. Pertencem a essa classe os jogos de construção de casas, pontes, máquinas, etc. Todos esses jogos exigem, quasi sempre, conhecimentos científicos ou técnicos que as crianças devem adquirir para compreender e pôr em prática os movimentos característicos do jogo. Quando os jovens constroem por si mesmos os meios ou instrumentos indispensáveis ao jogo, o valor educativo deste alcança o mais alto nível, porque os alunos aprendem a trabalhar e mantêm a atividade mental própria do jogo. E' por isso que, na escola ativa, na escola nova, têm tão elevada importância o *jogo-aprendizagem* ou *trabalho-jogo*: é uma transição insensível e natural do jogo infantil para o trabalho do adulto.

"Infância (niñez, no original) até a adolescência (10 a 12 anos). Divide-se em primeira "niñez", que termina com a segunda dentição (5 a 6 anos na mulher, 6 a 7 anos no homem) e segunda "niñez", que termina ao começar a terceira crise ou adolescência. Os dois primeiros anos da vida constituem a infância ou idade da criança que não fala (*infans*).

"A adolescência começa aos 10 ou 12 anos e termina aos 16 ou 18. A juventude compreende todo o resto do crescimento até completar-se o desenvolvimento (20 ou mais anos)".

Para melhor compreensão do texto a que é aduzida esta nota, transcrevemo-lo no original, que pode ser confrontado, na parte referente à terminologia, um de cujos elementos (*niñez*) não tem tradução precisa em português (a não ser, talvez, *puerícia*). Eis o texto original: "La mejor clasificación de los juegos infantiles es la genética, la cual agrupa los juegos de acuerdo con las edades de la vida humana: juegos de la infancia, la primera niñez, la segunda niñez, la adolescencia y la edad del adulto". (Nota dos trads.).

(1) MALLART, José — *La educación activa*, IV parte: *Los juegos. El juguete*.

**5. Valor pedagógico do jogo.** — No que toca à compreensão e às aplicações pedagógicas do jogo infantil, a humanidade, desde a ruína da civilização greco-romana, passou por três fases.

Na primeira fase, que compreende a idade média, o jogo é visto com maus olhos, com hostilidade, porque é tido como perigoso e mesmo nocivo. Esse modo de ver estava baseado, principalmente, em preconceitos religiosos, segundo os quais aos olhos de Deus era pecado o prazer pelo prazer; e prazer pelo prazer eram os jogos infantis que, na opinião dos moralistas da época, nenhuma necessidade ou conveniência podia justificar.

No segundo período da evolução do jogo estão os tempos modernos, até meados do século XVIII. É uma época de tolerância, em que se considera o jogo como atividade inútil, aceita, no entanto, a título de descanso ou diversão. Alguns educadores do século XVIII, como os filantropos (1), empregaram o jogo para tornar amáveis as disciplinas escolares.

A terceira fase abrange parte do século XVIII, o século XIX e os anos transcorridos deste século. FROEBEL, com intuição genial, viu claramente o valor educativo dos jogos infantis e empregou-os no jardim da infância como valiosíssimo instru-

(1) Os filantropos são os educadores da escola de BASEDOW (1723-1790), educador alemão, figura das de maior significação na história da educação, fundador, em 1774, do *Philanthropinum*, escola de novo tipo, que exerceu considerável influência na renovação dos processos educativos da época. Johann Bernhard BASEDOW foi dos primeiros que compreenderam a importância do jogo na educação; e a ele e seus continuadores na obra da educação filantrópica, SALZMANN, CAMPE, TRAPP, ROCHOW, BAHRDT, GUTS-MUTHS, se deve o trabalho de iniciação em muitas práticas educativas hoje correntes (educação pelo jogo, educação pela imagem, ginástica na escola, renovação da literatura escolar e infantil, etc.) e, mesmo, em outras, ainda hoje tidas como avançadas (educação sexual).

Para estudo da interessante figura de BASEDOW, de sua obra e, em geral, do movimento filantrópico, vejam-se, entre outros:

Paul MONROE, *História de la pedagogia*, trad. esp. de Maria de Maeztu, Madrid, La Lectura, 1929, 3.º vol., págs. 316-24; H. WEIMER, *História de la pedagogia*, trad. esp. de Gloria Giner de los Rios, Madrid, La Lectura, 1925, págs. 133-44. A. MESSER, *História de la pedagogia*, tra. esp. de M. S. Sarto, Barcelona, Labor, 2.ª ed., 1930, págs. 309-17; François GUXE, *Histoire de l'instruction et l'éducation*, Paris, Alcan, 2.ª ed., 1913, págs. 243-71; Richard WICKERT, *História de la pedagogia*, trad. esp. de Lorenzo Luzuriaga, Madrid, Revista de Pedagogia, 1930, págs. 104-11; F. COLLARD, *Histoire de la pédagogie*, Bruxelles, Boeck, 1920, págs. 385-412; Afrânio PEIXOTO, *Noções de história da educação*, São Paulo, vol. 5 desta col., 1933, págs. 160-1. (Nota dos trads.)

mento de educação. Depois do grande mestre da Turingia a pedagogia demonstrou que o jogo não só não é inútil, como acreditavam os educadores antigos (com exceção dos gregos da época clássica), como também constitue o principal, o mais poderoso dos recursos de que pode dispor a educação. O jogo é ou devia ser a principal matéria da escola primária.

O jogo desempenha, com efeito, função de capital importância, tanto na educação física como na educação intelectual, moral e social. Na primeira, o jogo, considerado como exercício físico, é superior à ginástica convencional ou analítica, desinteressante, que converte a criança num ser passivo e automático e educa o corpo como se fosse um conjunto de músculos independentes entre si. A ginástica analítica não considera o corpo como organismo dirigido por uma vontade e estimulado por motivos ou interesses humanos. Os exercícios ginásticos analíticos não devem ser senão suplemento dos jogos e esportes.

Do ponto-de-vista intelectual nunca se acentuará demais o valor educativo dos jogos, que são a livre e prazenteira atividade de todas as forças e capacidade da criança. Jogando, a criança aprende a observar, a exercitar os sentidos, a distinguir as coisas reais das coisas fantásticas, a julgar, a refletir, a tomar resoluções rápidas, a apreciar as matérias da escola e a preparar-se para o trabalho sério do aulto.

Como instrumento de educação moral e social, o jogo dá também excelentes resultados, pois desenvolve as tendências gregárias e ensina o valor da cooperação, do sacrifício, do respeito mútuo, da disciplina e da subordinação do indivíduo aos interesses do grupo.

Tudo quanto vimos dizendo não significa que na escola primária deva reduzir-se a jogo toda a aprendizagem. Há muitos trabalhos escolares, como a jardinagem, as dramatizações, o cuidado com os animais, a construção de objetos desejados pela criança, as experiências de laboratório, a observação dos animais e das plantas, a execução de vários projetos, etc., que se motivam por si mesmos e não precisam, pois, do

estímulo do jôgo. Mas não faltam tarefas que, por muito estranhas aos interesses infantís, não se tornam atraentes senão sob a forma de jôgo-aprendizagem. Tais são, entre outras, muitos trabalhos que requerem o estudo dos livros, os assuntos muito abstratos, os exercícius de recapitulação, a resolução de certos problemas, a leitura e a escrita. Existem também trabalhos escolares de mui difícil motivação, para os quais são recomendáveis a competição entre dois grupos ou entre duas escolas, a preparação para uma festa ou para uma exposição, a discussão em classe ou outros recursos.

Os primeiros dias de aula do primeiro grau deviam ser exclusivamente dedicados ao jôgo, a fim de suavizar a adaptação da criança ao ambiente da escola. Depois desse começo se introduziria a pouco e pouco o trabalho, sob a forma de jôgo ou exercícius, que deveriam ser muito interessantes (1).

**6. O jôgo-aprendizagem.** — Apesar dos esforços que têm sido feitos por Maria MONTESSORI, DECROLY, a Srta. DESCOUDRES e outros pedagogistas, no sentido de criar jogos de valor educativo, na didática esse campo do jôgo-aprendizagem está ainda quasi que inteiramente por cultivar. Os jogos educativos imaginados até a presente época são, em sua maioria, tão simples e tão completamente destituídos desse elemento fictício ou illusório necessário ao jôgo, que mais parecem exercícius formais que jogos infantís. Assim, os jogos educativos de DECROLY, por exemplo, consistem, em geral, em objetos ou

(1) Para estudo do jôgo e de seu valor pedagógico, vejam-se, além do livro clássico de CLAPAREDE, *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, os seguintes trabalhos:

AGUAYO, A. M. — *Tratado de psicologia pedagógica*, cit.  
 CLAPAREDE, Ed. — *A escola e a psychologia experimental*, trad. port. de Lourenço Filho, São Paulo, Melhoramentos, 2.a ed. s/d.  
 CLAPAREDE, Ed. — *A educação funcional*, trad. port. de J. B. Damasco Penna, vol. 4 desta col.  
 CLAPAREDE, E. — *La psicología y la nueva educación*, trad. esp. de Comas, Madrid, Revista de Pedagogia, 1933.  
 LOURENÇO FILHO — *Introdução ao estudo da escola nova*, cit.  
 FARIA de Vasconcelos — *Lições de pedagogia experimental*, Paris-Lisboa, Aillaud-Bertrand, 2.a ed. 1923.  
 PIMENTEL FILHO, Alberto — *Pedologia*, Lisboa, Liv. Guimarães, 2 vols., 1935.  
 PIMENTEL, Iago — *Noções de psychologia applicada á educação*, São Paulo, Melhoramentos, 2.a ed., s/d. (Nota dos trads.).

gravuras agrupadas em cartões, que dão lugar a exercícius de associação, de leitura ou de aritmética. "Lembram — diz DALHEM — os exercícius para anormais e para as crianças das escolas froebelianas, dos quais se distinguem em que tomam o assunto dos objetos ou seres familiares à criança, tratando de constituir um exercícius no qual o aluno deve estar ativo".

Nas escolas norte-americanas a idéia do trabalho-jôgo tem sido desenvolvida com inteligência mais clara e ampla da natureza do jôgo juvenil. Consistem os trabalhos-jôgo (como, por exemplo, os criados pelas senhoritas M. E. WELLS, Carolina PRATT, Marta PORTER, Annie MOORE, pelos professores da secção elementar da *Lincoln School*, de New York e outros pedagogistas) já em atividades muito interessantes, como fazer coleções para exhibi-las na escola, já em projetos de jôgo, em que as matérias escolares, necessárias embora ao objetivo visado, estão subordinadas ao fim lúdico. São exemplos desses jogos unidos aos trabalhos os das famílias, das lojas e da cidade, de Margarida WELLS, os da aldeia faz de conta, do trigo e do leite, dos professores da Escola Lincoln, os do circo, de Marta PORTER, etc. Essas unidades oferecem o inconveniente principal de que são quasi sempre demasiado complicadas e de excessiva duração, do que decorre o perigo de se tornarem indiferentes, quando não aborrecidas aos alunos.

Ao contrário dos jogos educativos de DECROLY e de Maria MONTESSORI, que são preparados pelo professor, os trabalhos-jôgo são feitos pelas próprias crianças, são produto de sua iniciativa. Nesses jogos é respeitada a liberdade dos alunos que, sob a direção discreta do mestre, concebem, preparam e executam seu trabalho. Nada mais necessário que essa liberdade da criança, por isso que, se é possível obrigar alguém a executar uma tarefa, é certo que ninguém joga sob a pressão de vontade estranha.

O trabalho-jôgo é, como ficou dito, uma transição entre o jôgo e o trabalho. Necessita, por isso, de gradação acertada, de modo que nos primeiros graus se acentue o caráter de jôgo e, nos últimos, ao contrário, o de trabalho. Os trabalhos serão, a princípio, naturalmente toscos e imperfeitos; mas