

# Pedagoga ensina a brincar na pré-escola

*Educação*

ROSA LUIZA BAPTISTELLA

Quem pensa que a pré-escola serve para as crianças aprenderem a brincar, está certo. "Elas não nascem sabendo, precisam ser iniciadas com estímulos", aconselha a professora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) Tizuko Mochida Kishimoto. Tizuko coordena o Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos da USP e apresentará o tema "O Jogo na Educação Infantil" no 3º Congresso Nacional de Educação, que começa hoje em São Paulo. A pedagoga pretende demonstrar que a criança aprende a brincar quando se sente livre. Precisa, no entanto, ser estimulada em espaços adequados, mas sem regras rígidas.

"A principal função da escola de educação infantil é criar elementos para enriquecer a brincadeira infantil", disse a pedagoga. Uma das formas indicadas é o jogo, por ser capaz de desenvolver as potencialidades intelectuais, sociais e físicas das crianças. "Esse é o papel da pré-escola", destaca.

O objetivo das 332 Escolas Municipais de Educação Infantil (Emeis) de São Paulo é investir na imaginação de seus 202.032 alunos. "No mundo do faz-de-conta, a criança vai estruturar sua vida, estabelecer sua lógica", afirma a diretora de Divisão de Orientação Técnica de Educação Infantil e Alfabetização da Secretaria Municipal de Educação, Sylvia Paula Vilhena. Este brincar sem recreio é a base pedagógica do aprendizado na faixa etária de 3 a 6 anos. Tanto que a brincadeira nas-

## Jogos indicados ao desenvolvimento infantil

É papel da pré-escola criar espaços para enriquecer as brincadeiras

### Jogo tradicional

Tem objetivo cultural. Enquanto adapta fatos de seu cotidiano a antigas brincadeiras, a criança preserva valores e informações culturais (ex.: cabra-cega).

### Jogo de faz-de-conta

Desenvolve a imaginação. A criança assume papéis, agrupa personagens ou novas situações na reinvenção de histórias que ouve (ex.: dramatização).

### Jogo de construção

A criança parte de uma proposta intencional. Enquanto faz as montagens, desenvolve a habilidade, a imaginação e a inteligência (ex.: lego).

### Jogo educativo

Ao contrário dos outros, o tema não é livre. Estabelece conteúdo para induzir a aquisição de conceitos como formas, tamanhos, cores, etc. (ex.: quebra-cabeça).

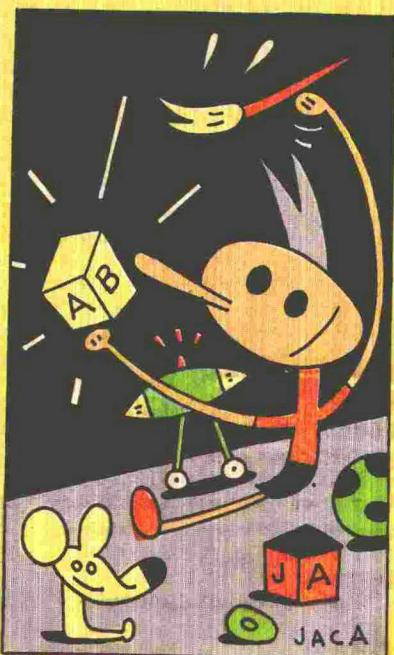
Fonte: Tizuko M. Kishimoto, da Faculdade de Educação da USP

Emes começa dentro das 5.612 classes, com jogos educativos e de construção, e continua no campo de recreação, sobre escorregadores e gira-giras.

**Desenvolvimento** — "Toda vez que a brincadeira faz criar, a criança está dando um salto no desenvolvimento", afirma Tizuko Kishimoto. Isso ocorre quando ela consegue agregar novos fatos ou personagens à história que ouve e es-

tabelece regras próprias para os jogos com base em sua vivência.

Em pesquisa concluída no ano passado, a pedagoga catalogou 1.200 brincadeiras. Abordou histórico, origens e variação de cada uma. Ela percebeu, por exemplo, que no decorrer de anos a estrutura da maioria das brincadeiras não mudou. Mas ganhou novas versões de acordo com o momento. "O pegador ou pe-



ga-pega, que é secular, virou capitão-do-mato-agarra-a-negra no Brasil, no período pós-escravidão. Hoje, as crianças se escondem de tartarugas ninjas", exemplificou.

O 3º Congresso Nacional de Educação, promovido pela Associação das Escolas Particulares de São Paulo (Grupo), reunirá 4 mil educadores. Serão apresentados 145 trabalhos técnicos e didáticos.