

## O JOGAR E O APRENDER NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UMA FALSA DICOTOMIA\*

José Milton de LIMA\*\*

---

A presente pesquisa parte do pressuposto de que está instalada uma falsa dicotomia entre o jogo e o trabalho escolar nas instituições educacionais. As duas atividades são tratadas, no interior das escolas, de modo assimétrico, desigual. Enquanto o trabalho escolar é concebido como o núcleo central do processo ensino-aprendizagem e meio para o desenvolvimento infantil, o jogo, por sua vez, é visto como secundário, prescindível e descartável. A pesquisa caracterizou-se como qualitativa, configurando a sua abordagem numa pesquisa-ação. Foi desenvolvida num contexto de formação continuada, organizada sob a forma de Cursos de Extensão Universitária e contou com a participação de 49 professores da rede pública e particular de ensino que vivenciaram problemas e dificuldades em seu fazer pedagógico e procuraram assimilar as informações mais importantes e aprender cada vez mais sobre a relação entre o jogo, a criança e a educação. O primeiro curso ocorreu no período de 08 de setembro a 27 de outubro de 1998 e foi denominado de “Fundamentação Teórico-Prática para a utilização de Jogos e Atividades Lúdicas na Educação Infantil e nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental”. O segundo, intitulado de “Fundamentação Teórico-Prática: Contribuições para a superação da dicotomia entre o brincar e o aprender no espaço escolar”, ocorreu no período de 07 de abril a 16 de junho de 1999. O último, denominado: “O brincar no contexto educacional: uma proposta de pesquisa-ação”, ocorreu no

período de 15 de setembro a 17 de novembro de 1999. A atividade lúdica foi tratada como fonte de conhecimento, resultante de aprendizagem social e um valioso recurso que promove o desenvolvimento das múltiplas inteligências dos educandos da Educação Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa propiciou a elaboração de um conjunto de indicativos e suportes teórico-práticos que podem alicerçar a utilização do jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. Finaliza, concluindo, que a utilização do jogo nas instituições educacionais demanda da evolução do conhecimento teórico e prático sobre o fenômeno, da sensibilização e do convencimento dos educadores sobre a importância dessa atividade na formação global dos educandos e da necessidade de garantia de condições materiais, espaciais e temporais para que as crianças possam vivenciar situações lúdicas no cotidiano escolar.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo; Brincadeira; Inteligência; Criança e Educação.

---

\* Tese defendida no Programa de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Filosofia e Ciências – UNESP – Campus de Marília, dezembro/2003.

\*\* Departamento de Educação – Faculdade de Ciências e Tecnologia – UNESP – 19060-900 – Presidente Prudente – Estado de São Paulo – Brasil.