



## DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM EM ESCOLARES E AS POSSIBILIDADES DE INTERVENÇÕES ATRAVÉS DO JOGO: UM ESTUDO DE CASO

Jeferson Luan Costa Fagundes<sup>1</sup>  
Rosângela Ramos Veloso Silva<sup>2</sup>  
Jiulliano Carlos Lopes Mendes<sup>3</sup>

### RESUMO

*Tarefas básicas como ler, escrever e efetuar cálculos ainda são verdadeiros enigmas para algumas crianças brasileiras.. O presente estudo buscou identificar as principais dificuldades vivenciadas por alunos e professores em relação ao processo de ensino-aprendizagem, em uma escola do Ensino Fundamental, da rede municipal de ensino da cidade de Montes Claros – MG e as possíveis estratégias de intervenção pedagógica da Educação Física, através do jogo. O estudo se caracteriza como descritivo e abordagem qualitativa, a coleta dos dados realizou-se através da técnica de grupo focal com 100 alunos e entrevista semiestruturada com 17 professores, os quais foram escolhidos por acessibilidade. Os dados foram interpretados por análise de conteúdos. Constatou-se que as disciplinas Matemática e Português representam as maiores dificuldades discentes. Com relação ao uso de abordagens lúdicas, por parte dos professores, constatou-se que, apesar de todos afirmarem fazer uso e considerarem importantes, não as consideram como mediadoras no processo ensino aprendizagem.*

**Palavras-chave:** Educação Física escolar, jogo, dificuldades de aprendizagem

### ABSTRACT

*Tarefas basic as reading, writing and performing calculations are still true for some puzzles Brazilian children. This study sought to identify the main difficulties encountered by students and teachers regarding the teaching learning in an elementary school in the municipal schools of the city of Montes Claros - MG and possible intervention strategies for teaching Physical Education, through the game. The study is characterized as descriptive and qualitative approach to data collection was carried out through focus groups with 100 students and semistructured interviews with 17 teachers, who were chosen for accessibility. The data were interpreted by content analysis. It was found that the subjects Mathematics and Portuguese discentes. Com represent the major difficulties regarding the use of game approaches by teachers, it was found that despite of all claim to use and consider it important, do not consider them as mediators in the teaching learning.<sup>1</sup>*

**Keywords:** physical education, play, learning difficulties

<sup>1</sup>Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Estadual de Montes Claros- UNIMONTES, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Incentivo à Docência- PIBID/CAPES.

<sup>2</sup>Professora da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Mestre em educação pela Universidade de Brasília(UnB), Coordenadora do Grupo Oficinas do Jogo(PIBID/CAPES)

<sup>3</sup>Professor da Universidade Estadual de Montes Claros – UNIMONTES, Especialista em Treinamento de Força e Personal Training pela UNIMONTES; Professor de Educação Básica, Escola Estadual João de Freitas Neto, Montes Claros-MG



## RESUMEN

*Tareas simples como leer, escribir y hacer cálculos aún son verdaderos misterios para los niños brasileños. Ese estudio buscó identificar las principales dificultades vivenciadas por alumnos y profesores en la relación con el proceso de enseñanza aprendizaje, en una escuela de enseñanza primaria, de la red municipal de la ciudad de Montes Claros/MG y las posibles estrategias de intervención pedagógica de la educación física, a través del juego. Se trata de un estudio descriptivo, con abordaje cualitativo. La colecta de datos fue realizada a través de la técnica del grupo focal con cien alumnos y encuesta semiestructurada con diecisiete profesores, los cuales fueron seleccionados por accesibilidad. Los datos fueron interpretados por la analice de contenidos. Se constató que las asignaturas Matemática y portugués representan las mayores dificultades de los alumnos. Con relación a la utilización de prácticas lúdicas se constató que, a pesar de que todos dicen utilizarlas en sus clases y que son importantes, no las tienen como mediadoras del proceso de aprendizaje.*

**Palabras claves:** educación física escolar, juego, dificultades de aprendizaje.

## INTRODUÇÃO

O presente estudo emerge de pesquisas realizadas pelo Grupo “Oficinas do jogo”, da cidade de Montes Claros- MG, grupo este vinculado à Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), através do Programa Institucional de Bolsa de Incentivo à docência-PIBID. A equipe “Oficinas do jogo”, é composta por 10 acadêmicos, um supervisor e uma coordenadora, tendo como propósito intervir, de modo decisivo, na melhoria da formação dos licenciados em Educação Física e ,consequentemente, de forma interdisciplinar, na melhoria do ensino dos conteúdos propostos para o Ensino Fundamental, além de visar à formação de novos pesquisadores intervencionistas.

Nesse sentido, trataremos, nesse estudo, das dificuldades de aprendizagem em disciplinas específicas, apresentadas pelos alunos e as possibilidades de intervenção lúdica.

Para Da Silva *et al* (2009), problemas ligados a aprendizagem são comuns em qualquer área, podendo estarem ligados tanto a fatores biológicos, quanto aos ambientais. Atentando-se ao aspecto ambiental, emerge a importância da metodologia adotada pelo professor, sendo essa de fundamental importância para o aprendizado dos alunos.

Nesse contexto, é que se insere a Educação Física, que através de sua prática o aluno deve ser encorajado a construir o seu conhecimento, a entender os processos que permeiam a dança, o jogo, a brincadeira; como parte de uma cultura corporal do corpo humano (BALIULEVICIUS & MACÁRIO, 2006).

Dentre as várias possibilidades da Educação Física, o jogo talvez esteja entre as mais abordadas, tanto na literatura quanto nas próprias aulas, porém segundo Freire & Scaglia (2004), no que se refere a



literatura, a maioria dos autores se limitam a estudar os jogos e esquecem o ato de jogar, sendo as ausentes discussões sobre o jogo enquanto fenômeno.

Nesse sentido, Freire & Scaglia (2004) e Dos Santos *et al* (2009) corroboram em considerar o caráter pedagógico do jogo, sendo o mesmo capaz de desenvolver nos alunos várias habilidades e contribuir na construção do conhecimento, conhecimentos esses, transpassam os limitados conteúdos disciplinares. Assim, o objetivo deste trabalho foi identificar as disciplinas curriculares em que os alunos de uma escola da rede municipal de ensino, da cidade Montes Claros- MG, mais sentem dificuldades de aprendizado e as possíveis estratégias de intervenção pedagógica da Educação Física, através dos jogos.

## **DIFICULDADES DE APRENDIZADO**

O sistema educacional brasileiro apresenta problemas muito sérios, apesar do aumento ao ingresso no sistema educacional, das altas taxas de evasão e repetência, que continuam representando graves barreiras para se atingir um alto nível de escolaridade total, em nosso país (SCHIEFELBEIN & WOLFF, 1992 citado por BORUCHOVITCH, 1999).

Ainda em relação ao contexto histórico, Ribeiro (1991) destaca as dificuldades de aprendizado remontando a origem da escola no Brasil, quando o professor era como um transmissor de idéias socialmente aceitas, em detrimento de sua auto-suficiência.

## **O JOGO**

Segundo Soares *et al* (2000), o jogo satisfaz na criança a necessidade de ação, além de desenvolver a capacidade de “fugir” da realidade em processo de construção do pensamento. Dos Santos *et al* (2009) definem o jogo como um forte instrumento pedagógico, passível de utilização, por partes dos professores, para desenvolver habilidades e construir conhecimento. Segundo Batista & Amorim (2008), a escola não tem cumprido o papel de respeitar a bagagem cultural que a criança carrega, valorizando novos conhecimentos em detrimento àqueles que a criança já possui, pois ao jogar, a criança adquire novos conhecimentos, além de expressar conhecimentos já incorporados a sua cultura corporal.

Algumas características são inerentes e essenciais para a concretização do jogo, Huizinga (1999) citado por Venditti JR. & Souza (2008), salienta que o jogo deve ser uma atividade livre, desprendida de obrigações nas quais se envolvem sensações como o prazer e alegria. Para ele o professor deve saber utilizá-lo, tendo como base situações desafiadoras que desenvolvam nos alunos a capacidade criativa. O jogo é, sem dúvida, um fenômeno muito complexo, e compreendê-lo passa por um difícil processo de estudo de suas diversas faces. Uma boa estratégia para seu entendimento é a formação de categorias, o que facilitará a compreensão, principalmente no que se refere aos seus objetivos. Um bom exemplo são as categorias criadas por Piaget (1986 citado por André, 2007), as quais serão descritas de maneira sucinta a seguir: jogos de exercícios, jogos simbólicos, jogos sociais e jogos de construção

As contribuições do jogar na escola são, sem sombra de dúvidas, inúmeras. Neira (2009) destaca o aspecto linguístico, segundo ele ao jogar, a criança é inserida em um processo que traduz o pensamento da criança por meio, principalmente, do diálogo. Já Bastos (2010) propõe o trabalho de temas transversais através do jogo, por meio da construção de situações didáticas que visem à discussão e reflexão de temas sociais relevantes. Outro aspecto relevante é jogo trabalhado na perspectiva de pré-



exercício. Para Paula (1996), ao cumprir uma tarefa proposta através do jogo, a criança está sendo naturalmente treinada para o trabalho, pois não há trabalho que não pressuponha uma tarefa.

Nesse sentido, Araújo (2000) e Kahl *et al* (s/d) corroboram em propor jogos no ensino da Matemática. De acordo com o autor a metodologia adotada deve ser baseada no desenvolvimento de jogos que tenham como base a proposição de problemas, criando, assim, nas crianças uma postura crítica, incentivando a formulação de hipóteses e estratégias, a fim de resolvê-los. Além disso a autora aconselha que haja o mínimo de interferência possível, por parte do professor, enquanto as crianças jogam, pois o conhecimento não está no jogo em si, mas sim no que o circunda, principalmente no que se refere a inter-relação dos participantes.

## **METODOLOGIA**

O presente trabalho é um estudo descritivo, com abordagem qualitativa, buscando identificar as principais dificuldades de aprendizados nas disciplinas curriculares, através de estudo de caso, realizado em uma escola da rede municipal da cidade de Montes Claros- MG, além de identificar, na literatura, possíveis estratégias de intervenção pedagógica através do jogo. A amostra do estudo foi composta por 100 alunos do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental e 17 professores escolhidos, por acessibilidade. A coleta dos dados foi realizada através da técnica de Grupo Focal. Segundo Gomes & Barbosa (1999) essa técnica consiste na formação de pequenos grupos de discussão, para a obtenção de informações de caráter qualitativo e em profundidade, é uma técnica de baixo custo e que fornece percepções sobre determinado tópico em discussão, o qual é pré-determinado pelos pesquisadores.

Durante a realização das entrevistas, cada um dos pesquisadores se revezou nos papéis de Moderador (condutor da entrevistas), anotador (responsável por anotar gestos, sensações, comportamento dos alunos, etc) e o último ficou responsável pelas filmagens e gravações. Ao iniciar a conversa, foram dadas algumas orientações aos alunos participantes, em relação à confidencialidade dos dados e a livre expressão de opiniões. Foram feitas 20 perguntas ligadas a temas como: Educação Física, projetos realizados na escola, recursos didáticos, espaço físico, dificuldades de aprendizagem. Todas as respostas foram filmadas em câmeras com recurso de áudio e vídeo, para garantir a captação das respostas verbais, além de captar sensações, por vezes percebidas, durante pesquisas que utilizam a técnica de Grupo Focal.

Participaram também, da coleta 17 professores das diversas áreas do conhecimento nos anos finais do Ensino Fundamental. Os dados foram coletados através de uma entrevista semi-estruturada, cuja finalidade foi identificar as principais dificuldades sentidas por eles no processo de ensino e ainda se aqueles professores fazem uso de abordagens lúdicas em suas aulas. Para os professores foram dados nomes correspondentes a letras do nosso alfabeto, a fim de se garantir a confidencialidade dos dados. Os professores da referida escola foram convidados a participar do estudo, quando, então, foram informados sobre os procedimentos e objetivos e assinaram um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Após as coletas, todos os dados foram transcritos e interpretados por análise de conteúdos. Para este artigo, selecionamos parte dos dados coletados, a partir das seguintes questões do grupo focal: “Quais as disciplinas que vocês menos gostam na escola?” e “Qual a disciplina que vocês sentem mais dificuldade de aprendizagem?”. Nas entrevistas com os professores foram selecionadas as seguintes questões: “Os docentes fazem uso de abordagens lúdicas em suas ações pedagógicas?” e “Quais recursos são utilizados para desenvolver o processo ensino aprendizagem em suas aulas?”



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após as coletas, foram feitas categorizações das respostas obtidas na pesquisa. Foram criadas, então, categorias, as quais obedeceram ao critério da frequência em que as respostas apareceram. É importante ressaltar que, na contagem foram considerados o aparecimento isolado da disciplina.

TABELA 01 - Quais as disciplinas que vocês menos gostam na escola?

	<i>N</i>	%
Matemática	26	22,03
Português	14	11,86
História	19	16,10
Geografia	17	14,41
Nenhuma	17	14,41
Outros	25	21,19
<b>Total</b>	<b>118</b>	<b>100</b>

Fonte: Coleta realizada pelos pesquisadores

Após análise dos resultados obtidos nessa questão, ficou evidente que a disciplina Matemática, considerada disciplina curricular básica continua sendo a “vilã” no aprendizado escolar infantil. Além disso, percebe-se que apesar dessa predominância, as dificuldades em outras disciplinas básicas também são grandes. É importante ressaltar que existem outros fatores que podem ser considerados na interpretação dos dados. Chamou-nos a atenção, por exemplo, quando em uma das respostas o aluno disse:

*“Português, por causa da professora, por causa de todo o semestre.”*

Mostrando que a relação professor aluno exerce forte influência nas opiniões, seria inclusive oportuno novos estudos com essa temática. De acordo com Araújo (2000), a Matemática pode ser considerada a disciplina que os alunos mais queixam de dificuldades. Segundo a autora, simples cálculos se transformam em martírio, tanto para crianças quanto para adultos

Já na questão que tratava das dificuldades de aprendizado, encontramos os seguintes resultados:

TABELA 02 - Qual a disciplina que vocês sentem mais dificuldade de aprendizagem?

	<i>N</i>	%
Matemática	35	29,41
Português	13	10,92
História	15	12,61
Geografia	8	6,72



Nenhuma	23	19,33
Outros	25	21,01
<b>Total</b>	<b>119</b>	<b>100</b>

Fonte: Coleta realizada pelos pesquisadores

Mais uma vez, a Matemática lidera o ranking das dificuldades; nesse sentido, Kahl *et al* (s/d) propõe algumas atividades práticas para o ensino da Matemática, dentre elas vale ressaltar um pequeno jogo matemático, de simples confecção, mas bastante interessante. O jogo é composto por cartelas, nas quais são colocadas aproximadamente 20 continhas e seus respectivos resultados deixados à parte. O objetivo consiste em colar os resultados nas operações correspondentes. Esse simples joguinho se mostra uma excelente proposta de trabalho, visto que além de ser de simples confecção, é adaptável a qualquer faixa etária (adequar a complexidade das operações) e representa o ensino de operações básicas da Matemática.

Com relação à pesquisa docente foram encontrados os seguintes resultados:

TABELA 03 - Os docentes fazem uso de abordagens lúdicas em suas ações pedagógicas?

	<i>N</i>	%
Não	0	0
Sim, facilita a aprendizagem	17	100
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100</b>

Fonte: Coleta realizada pelos pesquisadores

A partir da análise desses resultados, podemos constatar que todos os professores fazem uso de abordagens pedagógicas por considerarem que facilita o aprendizado. Porém, na questão 8, os professores foram perguntados quais os recursos utilizados para desenvolver o processo de ensino aprendizagem. Os resultados são apresentados na tabela a seguir:

TABELA 04- Quais os principais recursos utilizados pela escola para desenvolver o processo de ensino aprendizagem? .

	<i>N</i>	%
Recursos áudio visuais	41	58.57
Recursos didáticos	24	34.28
Outros	5	7.15
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

Fonte: Coleta realizada pelos pesquisadores



Como se pode notar, apesar de os professores afirmarem fazer uso de abordagens lúdicas, esses resultados contrapõem os dados da questão que trata das abordagens lúdicas, o que torna evidente a não utilização do lúdico em caráter pedagógico.

Os resultados nos mostram que existe uma íntima relação entre o fato das crianças não gostarem de determinada disciplina com o fato de apresentarem dificuldades de aprendizado nas mesmas, apesar de que, foram constatados outros fatores que, com certeza, se relacionam com tais dificuldades, como: a relação com o professor, a não participação dos pais na vida escolar e dificuldades socioeconômicas. Além disso, em pesquisa bibliográfica, foi constatado que apesar da crescente abordagem da temática “jogo”, ainda são escassas as propostas práticas de intervenção, através do jogo na escola. Porém, através dessa mesma pesquisa evidenciamos que também é crescente o interesse pela temática.

Em uma das entrevistas o professor disse:

Os recursos, infelizmente de uma escola de periferia são precários né? Aqui na escola mesmo, a biblioteca não atende os alunos de forma satisfatória, né? Tem laboratório de informática, mas não entrou em funcionamento né? Eu penso que quando estiver em funcionamento vai melhorar bastante, a gente precisa do livro didático e não tem.

Nesse sentido recomenda-se que sejam feitos mais estudos para a comparação dos dados, e principalmente, para a proposição de novas intervenções através do jogo. Vale ressaltar, ainda, que o projeto do grupo “Oficinas do jogo” será levado adiante e dele, possivelmente, sairão novas propostas intervencionistas, as quais serão relatadas em artigos posteriores.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, I.R.O. **A utilização do lúdico para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da Matemática.** Dissertação de Mestrado. 137.p, Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis 2000.

ANDRÉ, M.H. **O jogo ambiente escolar.** Dissertação de Mestrado. 105.p, Escola de Educação Física e Esportes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007.

BALIULEVICIUS, N.L.P.; MACÁRIO, N.M. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectiva de transformação pelo lúdico. **Fitness e Performance Jornal**, v.5, nº1, p.48-54, 2006.

BATISTA, E.H.M.; AMORIM, A.R. As brincadeiras folclóricas na educação infantil: influências no desenvolvimento afetivo-social. **Revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP**, Campinas, v.6, Ed. especial, p.628-639, jul.2008.

DA SILVA, C.M.M.; DOCARMO, A.J.; MORALES, A.P.; MORALES A.P.; Da Silva, V.F. Multidisciplinaridade na prática: Educação Física e Matemática e suas colaborações múltiplas no



desenvolvimento cognitivo de escolares da Educação Infantil. **Pensar a Prática**, Rio de Janeiro, 12/2:1-14, maio/ago.2009.

DOS SANTOS, E.P; MATOS, F.A; ALMEIDA, V.C. O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar. **Movimento & percepção**, Espírito Santo do Pinhal, SP, v.10, n.14, Jan/jun.2009.

FREIRE, J.B; SCAGLIA, A.J. **Educação como Prática Corporal**, São Paulo: Scipione, 2003.

GALVÃO, Z.A construção do jogo na escola. **Motriz**, Rio Claro, v.2, n.2, 1-4, dez.1996.

KAHL, K.; LIMA, M.E.O; GOMES, . Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos. **Extensio**, Florianópolis, v.4, n.5, 1-11, dez.2007.

Metodologia de ensino da Educação Física/Coletivo de autores. São Paulo: Cortez, 1992

NEIRA, M.G. Em defesa do jogo como conteúdo cultural do currículo da Educação Física. *Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte*, São Paulo, v.8, n.2, 2009.

RIBEIRO, S.R. A pedagogia da repetência. **Estudos avançados**, v.5, n.12, São Paulo, Mai /Agos.1991.

VENDITTI JR, R; SOUZA, M.A. Tornando o jogo possível: reflexões sobre a pedagogia do esporte, os fundamentos dos jogos desportivos coletivos e a aprendizagem desportiva. **Pensar a Prática**, 11/1:47-58, jan./jul.2008.

CONTATOS:

EMAIL: [jjulopes@yahoo.com.br](mailto:jjulopes@yahoo.com.br) - Rua Edgar Pereira 106 Bairro Santos Reis Montes Claros-MG