

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

SILVETE TEICHMANN GHELLER

**Jogos Pedagógicos Digitais na Educação do
Campo**

Porto Alegre

2015

SILVETE TEICHMANN GHELLER

**JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA
EDUCAÇÃO DO CAMPO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Orientador(a):

Eunice Maria Mussoi

Porto Alegre

2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof^o Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação:

Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Prof^a: Liane

Margarida Rockenbach Tarouco

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho de Conclusão de Curso em especial a minha família, a minha sogra, meu esposo, minha filha e minha mãe, aos amigos, colegas da pós-graduação, em especial meu colega Everaldo, professores e as pessoas que fizeram parte dessa caminhada e que sempre estiveram ao meu lado nos momentos mais difíceis da minha vida: sempre me apoiando e acreditando nos meus objetivos. Mas principalmente a minha sogra, que foi meu alicerce nesta caminhada. Eles todos são responsáveis por este acontecimento, à realização de um sonho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado saúde e força para superar as dificuldades.

Ao polo localizado no município de Tio Hugo e seu corpo docente, direção e administração que oportunizaram este acontecimento.

Minha família, mãe, esposo, filha, irmão, sogro, sogra e cunhadas pelo incentivo e apoio incondicional.

A todos que diretamente ou indiretamente fizeram parte da minha formação na realização de mais um sonho.

Aos meus colegas Everaldo, Fernanda e Valquíria pessoas magníficas que nunca mediram esforços para me auxiliar nas horas de aflição, sem falar nas caronas até a chegada ao Polo para as aulas presenciais.

A minha orientadora Eunice Maria Mussoi e a tutora à distância Magali Dias de Souza, que tantas vezes me ajudaram incansavelmente, sempre dando suporte para as dúvidas que surgiam no decorrer da construção da monografia, foram tantas correções e muitos incentivos, e todos eles valeram a pena.

A minha sogra Maria Gheller, que muito me apoiou para que eu seguisse em frente, me ajudou a construir iniciativas as quais eu desconhecia passos muito importantes na minha formação e na realização de mais este sonho.

Aos meus queridos alunos e a minha diretora que me incentivaram e tiveram uma participação espetacular, aprenderam e me ensinaram muito no decorrer deste trabalho, o meu muito obrigado.

RESUMO

O uso das tecnologias nas escolas se amplia cada vez mais nesse novo cenário do século XXI, pois com o avanço da globalização, a tecnologia passou a ser inserida no cotidiano. As informações chegam com maior intensidade até mesmo nas instituições de ensino situadas nas zonas rurais, como nas chamadas escolas do campo. A utilização das tecnologias está transformando as relações humanas em todas as suas dimensões: econômicas, sociais e no âmbito educacional não têm sido diferente. Sendo que a apropriação desses meios de comunicação para a construção do conhecimento vem mobilizando os educadores no sentido da seleção e utilização mais adequada dessas novas tecnologias. Devido a isto, o presente trabalho analisa a importância do uso dessas tecnologias na educação do campo, o objetivo é identificar as dificuldades encontradas na utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação no Ensino Fundamental em uma escola da rede pública municipal da região pesquisada.

Foi possível observar a não utilização diária da sala de informática no processo de ensino e de aprendizagem por uma boa parcela dos alunos; bem como, a não instalação da Internet na escola.

Palavras-chaves: Jogos pedagógicos digitais. Educação do campo.

RESUMEN

El uso de las tecnologías en las escuelas se amplía cada vez más en este nuevo cenario del siglo XXI, pues con el avance de la globalización la tecnología pasó a ser insertada en el cotidiano, y las informaciones y los conocimientos llegan con mayor intensidad hasta mismo las instituciones de enseñanza situadas en las zonas rurales, como en las llamadas escuelas del campo. La utilización de las tecnologías es inminente, y está transformando las relaciones humanas en todas sus dimensiones: económicas, sociales y en el ámbito educacional no tiene sido diferente. Siendo que la apropiación de estos medios de comunicación para la construcción del conocimiento ven movilizando los educadores en el sentido de la selección y utilización más adecuada de estas nuevas tecnologías. Debido a esto, el presente trabajo analizará la importancia del uso de estas tecnologías en la educación del campo, el objetivo es identificar sus dificultades encontradas en la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación en el Enseño Fundamental en una escuela de la red pública municipal de la región pesquisada. Fue posible observar la no utilización diaria de la sala de informática en el proceso de enseñanza y de aprendizaje por una buena parcela de los alumnos; bien como, la no instalación de la Internet en la escuela.

Palabras-Llaves: Juegos pedagógicos digitales. Educación del campo.

LISTA DE FIGURAS

Figura 2.1 A Escola no Campo	15
Figura 2.2 Horta da Escola	15
Figura 2.3 Jardim da Escola	16
Figura 2.4 Vista da Escola	16
Figura 3.1 Sala de Informática	21
Figura 4.1 Jogo da Paciência	26
Figura 4.2 Jogo Mahjongg.....	26
Figura 4.3 Blocos de Memória	27
Figura 4.4 Jogo Minas.....	27
Figura 6.1 Sala de Informática	31
Figura 6.2 Jogos em Execução.....	31

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

AVA	Ambiente Virtual de Aprendizagem
BR	Brasil
UFRGS	Universidade Federal do Rio Grande do Sul
TIC	Tecnologias de Informação e Comunicação
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Objetivos.....	12
1.1.1 Objetivo Geral	12
1.1.2 Objetivos Específicos	12
2 A ESCOLA DO CAMPO EM BUSCA DE UMA NOVA EDUCAÇÃO.....	13
3 O PROFESSOR FRENTE À UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO	20
4 OS JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA ESCOLA DO CAMPO	22
5 O ALUNO QUE MORA NO CAMPO	28
6 O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO	30
7 METODOLOGIA.....	33
7.1 O local da pesquisa	33
7.2 Os sujeitos da pesquisa.....	33
7.3 O MÉTODO DESENVOLVIDO NO ESTUDO.....	34
8. RESULTADOS ALCANÇADOS.....	36
9 CONCLUSÃO.....	37
REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais vêm promovendo grandes mudanças na forma de pensar e agir das pessoas, pois em meio à complexidade do aprendizado se faz necessária à busca por novos métodos de ensino, e a internet possibilita esta mudança, sendo que é necessário reavaliar a conduta dos profissionais da educação, para que utilizem da melhor forma possível as ferramentas tecnológicas que estão sendo inseridas ao meio educacional. Educar hoje se tornou um grande desafio, é preciso repensar todo o processo e assumir um novo papel na história, tanto no âmbito urbano como no rural, utilizando ideias dentro das diferentes culturas, podendo assim contemplar uma nova visão de se educar. E como mediadora deste processo destaca – se as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), as quais trazem a possibilidade de introduzir um aprendizado mais dinâmico e inovador ao jovem aluno que vive no campo. O estudo em si propõe uma reflexão em relação à distância que existe entre as práticas do ambiente escolar e o cotidiano do aluno. Acredita-se, que o maior desafio, é o de relacionar a tecnologia com a metodologia empregada na Escola do Campo a fim de melhorar a relação entre professor/aluno aproximando-os do ambiente informatizado. Devido a isto, frisamos a importância da tecnologia em termos de apoio pedagógico, em que se faz necessário uma análise, dessa nova ferramenta de ensino. Pois descobrindo todo o potencial técnico que a sociedade tecnológica oferece, deve-se destacar que a tecnologia educacional só funciona se for cuidadosamente planejada e controlada.

[...] O propósito é conhecer uma educação básica do campo, voltada aos interesses e ao desenvolvimento sociocultural e econômico dos povos que habitam e trabalham no campo, atendendo às suas diferenças históricas e culturais para que vivam com dignidade e para que, organizados, resistam contra a expulsão e a expropriação. Não basta ter escolas do campo, ou seja, é necessário escolas com um projeto político-pedagógico vinculado às causas, aos desafios, aos sonhos, à história e à cultura do povo trabalhador do campo. (KOLLING *et al.*, 1999, p.29).

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

A referida pesquisa tem como objetivo geral identificar as dificuldades encontradas na utilização das TIC no Ensino Fundamental em uma escola da rede pública municipal da região pesquisada.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Identificar os recursos educativos das TIC existentes nas escolas do campo.
- Usar as TIC disponíveis como recurso didático, principalmente, através do computador.
- Analisar a Escola do Campo e a busca por uma nova educação no contexto das TIC.

2 A ESCOLA DO CAMPO EM BUSCA DE UMA NOVA EDUCAÇÃO

A educação como representante da cultura de um povo e desenvolvida por uma cultura – a cultura do campo – não pode permanecer seguindo a lógica da exclusão do direito à educação de qualidade para todos.

A educação transforma o campo, porque por meio dela se reciclam os valores, atitudes, conhecimentos e práticas. Ela fomenta a mudança de identidade dos sujeitos na luta, porque possibilita a análise e a elaboração social do campo, seja nas formas de poder, de gestão das políticas, de produção econômica e de conhecimento.

O nome ou a expressão Educação do Campo já identifica também uma reflexão pedagógica que nasce das diversas práticas de educação desenvolvidas no campo. É uma reflexão que reconhece o campo como lugar onde não apenas se reproduz, mas também se produz pedagogia; reflexão que desenha traços do que se pode construir como um projeto de educação ou de formação dos sujeitos do campo.

Sendo um propósito de educação que reafirma que a ação educativa ajuda no desenvolvimento mais pleno do ser humano, na sua inserção crítica da sociedade de que faz parte; que compreende que os sujeitos se modificam sob condições materiais e relações sociais determinadas; que nos mesmos processos em que promovemos nossa existência nos transformamos como seres humanos.

A Escola do Campo deve se expandir e utilizar conteúdos que contribuam para a criança e o jovem do campo resgatar a sua autoestima, produzindo conhecimentos sobre a realidade que ajudem na sua transformação como ser humano. Assim a terra como elemento chave, a cultura, as lutas, e a história do campo, será ponto de partida para o trabalho em sala de aula. A identidade da escola deve estar inserida na realidade do seu meio, nos saberes da comunidade e nos movimentos sociais.

Com o sentimento de pertencer ao campo, os sujeitos desenvolvem suas competências e valores, as quais vão sendo passadas de geração a geração. Pois o lugar não é apenas um espaço de vida e de experiência, permitindo assim a reavaliação do presente e do futuro. Ou seja, são dois elementos que fundamentam a Educação do Campo: o sentimento de pertença e a superação da dicotomia entre rural e urbano.

Sendo que a Escola do Campo deve ter como raízes a democratização do acesso à terra, como um instrumento fundamental na promoção da função social, combatendo as desigualdades sociais e econômicas, mediante a geração de emprego e renda dentro e fora do setor agrícola. O objetivo maior é promover a interação entre homens e mulheres, terra e natureza, implementando uma relação que respeite as necessidades da

sociedade, mas que respeite a dinâmica da natureza, a qual venha a ser uma relação sustentável a longo prazo e busque consolidar a unidade de produção familiar.

O fortalecimento da agricultura familiar é um fator estratégico para a redistribuição de renda e o fortalecimento da sociedade civil, incentivando a cooperação, a produção de alimentos de forma ecológica, solidária e economicamente viável garantindo a segurança e a soberania alimentar.

Nesse sentido, a escola precisa estimular a participação da comunidade, dos pais dos estudantes e professorado tanto nos colegiados e comitês gestores da educação, como nos existentes na sociedade, os quais assumem papéis importantíssimos na condução das políticas e na construção do projeto de desenvolvimento em nível local.

Sabendo que a Educação do Campo está amparada nos artigos da Lei 9.394 de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996), os conteúdos devem ser ligados ao mundo do trabalho, ao desenvolvimento do campo. Assim, teremos conteúdos gerais das áreas do conhecimento: Português, Matemática, Geografia, História, Ciências, que todos os estudantes aprendem em qualquer lugar do Brasil e conteúdos específicos de acordo com as características regionais, locais, econômicas e culturais da comunidade, onde a escola esta inserida.

[...] os movimentos sociais são em mesmos educativos em seu modo de expressar, pois o fazem mais do que por palavras, utilizando gestos, mobilizações, realizando ações, a partir das causas sociais geradoras de processos participativos e mobilizadores. (ARROYO,1999, p.09).

Assim, a prática pedagógica deve ser inovadora, utilizando diferentes procedimentos, recursos e espaços que resgatem a riqueza das experiências vivenciadas no campo, pois o professor é fundamental na aprendizagem e irá depender da forma como compartilha os seus conhecimentos para que haja um bom desenvolvimento cognitivo nas crianças e jovens do campo, pois cabe mesmo oferecer opções, e aos alunos buscar a qualidade de vida que julgam serem merecedores ou simplesmente viver no campo com dignidade.

Figura 2.1- A Escola no Campo



Fonte: Arquivo pessoal (2015).

Figura 2.2 – Horta da Escola



Fonte: Arquivo pessoal (2015).

Figura 2.3–Jardim da Escola



Fonte: Arquivo pessoal (2015).

Figura 2.4 – Vista da Escola



Fonte: Arquivo pessoal (2015).

E tendo como base que a criança descobre sua afetividade por meio do jogo, construindo, reforçando e fortalecendo seus laços afetivos se abre um leque de possibilidades de aprendizado utilizando-se das Tecnologias de Informação e Comunicação. Sendo que através do jogo no computador acontecem a manutenção e a descoberta do mundo como um todo, a criança ou adolescente ocupa seu espaço e seu

ritmo próprio descobrindo suas potencialidades entremeadas com as novas tecnologias e suas vantagens oferecidas. As novas tecnologias trouxeram para a aprendizagem dos alunos uma grande contribuição na construção do conhecimento como ferramenta valiosa estimulando o interesse do mesmo, pois toda criança adora jogar e jogando se desenvolve em todos os âmbitos.

[...] destaca o caráter central do brinquedo na vida da criança, (...) indo além das funções de exercício funcional, de seu valor expressivo, de seu caráter elaborativo. Em segundo lugar, o brinquedo parece estar caracterizado (...) como uma das maneiras da criança participar na cultura, é sua atividade cultural típica, como o será em seguida, quando adulto, o trabalho. (VYGOTSKY, 1998, p. 101).

Através dos jogos foram elencados os seguintes aspectos: o desenvolvimento lógico, noções de grandeza, direção, posição, sentido, classificação, fixação de conteúdos trabalhados em disciplinas na sala de aula, ou seja, contato imediato e virtual com o objeto do estudo. Ao ter como pressuposto é preciso considerar as necessidades da comunidade, assumimos que os tempos e espaços escolares podem ser sempre planejados.

A escola não é apenas um espaço físico definido pelos limites de sua construção, o tempo de aprendizagem escolar também não pode ser pensado apenas como tempo na sala de aula, a própria escola articula a comunidade, com a família ampliando-se para a diversidade cultural em vários espaços proporcionando aulas diferenciadas além do cotidiano com o uso das TIC as aulas multiplicam valores e conhecimentos. Na Escola do Campo as experiências dos sujeitos envolvidos em suas diversas matrizes são o ponto de partida da ação didática.

Na oferta de educação básica para a população rural os sistemas de ensino promoverão as adaptações necessárias à sua adequação, peculiaridades da vida e de cada região, especialmente:

I—conteúdos curriculares e metodologias apropriadas às reais necessidades e interesses dos alunos da zona rural;
II—organização escolar própria, incluindo adequação do calendário escolar às fases do ciclo agrícola e às condições climáticas;
III—adequação à natureza do trabalho na zona rural. (BRASIL, artigo 28, 1996).

A interdisciplinaridade voltada para uma nova educação no campo, voltada para uma organização dos novos tempos pedagógicos de forma a se estabelecer prioridades que atendam os alunos e seus interesses curiosos em torno dos diversos campos do saber, vincula direta ou indiretamente a um diálogo intenso de grandes lutas e

conquistas dos povos que habitam no campo. Caldart (2008, p. 27), nos deixa claro que “O povo tem direito a ser educado no lugar onde vive. O povo tem direito a uma educação pensada desde o seu lugar e com sua participação, vinculada à sua cultura, e às suas necessidades humanas e sociais”.

[...] a evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. (KENSKI, 2012, p.21).

A escola é um local onde as TIC acabam auxiliando a registrar momentos importantes das riquezas socioculturais dos diferentes tipos de hábitos e costumes de toda a comunidade ali inserida, garantindo que o conhecimento possa ficar arquivado e ser aproveitado por toda a comunidade no contexto escolar.

A escola deve ser um local que propicie o aprendizado, respeitando limites de cada sujeito e tratando-os como seres únicos, pois muitas vezes a escola, em função de conteúdos pré-definidos que precisam ser “passados” aos alunos, num determinado tempo e espaço, esquece que cada sujeito tem um ritmo e uma forma de aprender e que não é possível trabalhar o mesmo conteúdo, da mesma forma, ao mesmo tempo para todos e exigir uma única resposta. É preciso compreender que os processos de ensino e de aprendizagem são complementares, precisam estar imbricados, ou seja, se a forma como o docente está ensinando não está propiciando aprendizagem, sua prática docente precisa ser revista. Centrar atividades realizadas no contexto escolar nos estudantes é reconhecer a distinção destes processos e ir contra o empirismo.

[...] a impressão que levo desta conferência é que ela não fala de pedagogia, ela não apenas fala de educação básica do campo, ela em todo o momento é pedagógica e educativa. Todos os gestos são educativos. Isto é uma característica muito forte do movimento social do campo. A sociedade brasileira está aprendendo com o movimento do campo. (ARROYO; FERNANDES, 1999, p.13).

A prática docente atual, muitas vezes encontra-se demasiadamente centrada no professor e no conteúdo, contribuindo para o desinteresse dos estudantes, o que de certa forma acaba também sendo fomentado pelas limitações teóricas dos docentes.

O que proporciona de aprendizado um jogo digital, em geral, considerado como diversão?

Aponta o balanceamento dos jogos como a forma de torná-los divertidos e atrativos, contudo a diversão que nos games está diretamente relacionada ao aprendizado não ocorrerá apenas pelo jogo existir, tem de ser balanceado, da mesma

forma que uma atividade no contexto escolar não necessariamente é agradável ou entediante, isso dependerá de como for articulada, desenvolvida. A prática docente precisa ser repensada para que os atuantes, não vejam o processo metodológico como algo insatisfatório, e sim como instigador de conhecimentos. Neste sentido a utilização dos jogos digitais na Escola do Campo pode colaborar para esta mudança.

As novas tecnologias são essenciais ao processo de ensino aprendizagem, sendo que as novas TIC vão possibilitar que toda a população venha a obter acesso a uma sociedade digital, caso contrário esta se manterá empobrecida enquanto o acesso a todos os cidadãos não for garantido. Pois a tecnologia da informação e da comunicação em particular a Internet, torna-se uma força muito grande para o desenvolvimento humano de todos os envolvidos, fornecendo informação, facilitando a capacitação e o aumento da produtividade.

Portanto, fica claro que não basta apenas ter o laboratório de informática na escola, mas é preciso sim que os professores estejam capacitados para utilizarem esse laboratório e trabalhem com os alunos. A escola tem que ter uma equipe multiprofissional para dar suporte à informática.

Evidenciando que para o uso pedagógico, não necessariamente se necessita da Internet, sendo que existem vários recursos que também podem ser utilizados no processo. Se lembrarmos dos DVD de interesse artístico, científico, geográfico e histórico, estes não tem custos altos e podem constituir o acervo de videotecas em diversas escolas para o uso em sala de aula ou até mesmo para o empréstimo pelos alunos e professores. E se for difícil à manutenção de aparelhos eletrônicos como os computadores e televisores existem também algumas alternativas, como os materiais portáteis de uso coletivo.

3 O PROFESSOR FRENTE À UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO

A realidade do mundo, na atualidade, requer um novo perfil de profissional e de cidadão o que coloca para a escola novos desafios. O desafio do educador da Escola do Campo é ter clareza que adaptar conteúdos e metodologias utilizadas das escolas urbanas, nas escolas do campo não pode ser considerada uma educação comprometida com os interesses dos trabalhadores do campo, o professor diante deste grande desafio busca entrelaçar matrizes culturais da terra, do campo, com as relações sociais no campo, com modo de vida rural e incorporar ao projeto pedagógico nas “transformações que as lutas do campo provocam nessas matrizes culturais.” (ARROYO; FERNANDES, 1999, p. 12).

O professor dos dias atuais não somente deve lidar com alguns saberes, como era no passado, mas também com a tecnologia e com a complexidade social, o que não existia no passado. O educador diante das tecnologias na Escola do Campo engloba a compreensão dos processos de gestão, recursos, informações e novos conhecimentos que abarcam relações dinâmicas e complexas entre parte e todo, elaboração e organização, produção e manutenção.

[...] na ação do professor na sala de aula e no uso que ele faz dos suportes tecnológicos que se encontram à disposição, são novamente definidas as relações entre o conhecimento a ser ensinado, o poder do professor e a forma de exploração das tecnologias disponíveis para garantir melhor aprendizagem pelos alunos. (KENSKI, 2012, p.19).

Todas essas inovações devem sempre ser acompanhadas pelos educadores e educandos, pois esse é um processo lento e contínuo de aprendizagem. Cabe salientar também que as tecnologias podem ser importantes ferramentas educativas e como tal devem ser utilizadas no processo de ensino e aprendizagem.

O professor tem cada vez mais um papel norteador no que diz respeito ao novo saber pedagógico, uma nova maneira de utilizar os recursos existentes, fazendo com que as tecnologias na Escola do Campo se tornem ferramentas que auxiliem na maneira de pensar dos educandos e que estes ficam muitas vezes refém dela.

O uso da Tecnologia de Informação e Comunicação na Educação do Campo requer sem dúvida, um olhar mais abrangente, neste processo o envolvimento de novas formas de ensinar, aprender e de desenvolver um currículo condizente com a sociedade tecnológica, que deve se caracterizar pela integração do espaço onde o aluno nasce e

crece, na convivência da diversidade de linguagens e formas de representar o conhecimento adquirido no campo.

[...] tais colaborações ampliam metodologias, que abrem outras possibilidades de (re) construção dentro e fora da sala de aula (pois o conhecimento não se esgota na escola) e que passam pelas diversas áreas de estudo, todas se centrando no uso da internet mediado pelo professor. A ela cabe buscar uma aproximação, um envolvimento significativo do aluno com o conhecimento, a fim de torná-lo um cidadão crítico e autônomo, o que se reverterá na sua própria evolução e na transformação gradual e progressiva da sociedade. (ALMEIDA, 2010, p.39).

A aprendizagem com a presença das TIC na Escola do Campo pode indicar uma concepção da prática pedagógica, que pode refletir concepções humanistas ou tecnicistas. O professor que associa as TIC aos métodos ativos de aprendizagem é aquele que, além do conteúdo, também busca desenvolver a habilidade técnica relacionada ao domínio da tecnologia.

Figura 3.1 –Sala de Informática



Fonte: Arquivo pessoal (2015).

4 OS JOGOS PEDAGÓGICOS DIGITAIS NA ESCOLA DO CAMPO

Nos dias atuais, desde muito cedo as crianças são inseridas às tecnologias, alterando seus modos de comunicação e de convívio. Compreende-se, dessa forma que, na Escola do Campo não é diferente, o processo de aprendizagem necessita de inovações para realmente atingir seus objetivos em uma sociedade que vive em constante mudança tecnológica. Daí a importância da ludicidade no universo educacional, cabendo analisar os estudos voltados para a aplicação das tecnologias digitais de informação e comunicação e suas considerações sobre o uso adequado dos recursos no auxílio do processo de desenvolvimento cognitivo do educando.

[...] as pessoas se humanizam ou se desumanizam, se educam ou se deseducam, através do trabalho e das relações sociais que estabelecem entre si no processo de produção material de sua existência. [...] Pelo trabalho o educando produz conhecimento, cria habilidades e forma sua consciência. Em si mesmo o trabalho tem uma potencialidade pedagógica, e a escola pode torná-lo mais plenamente educativo, à medida que ajuda as pessoas a perceber o seu vínculo com as demais dimensões da vida: a sua cultura, seus valores, suas posições políticas. (CALDART, 2000, p. 55).

A ação lúdica gera sentimento de prazer em si e pelo domínio sobre as ações. Na concepção vygotskyana, o lúdico influencia o desenvolvimento da criança. Pesquisas indicam que a criança aprende a agir através de estímulos, e através da curiosidade, adquire iniciativa e a autoconfiança, desenvolve a linguagem, o pensamento e a concentração. Neste sentido, podemos compreender a tecnologia como criação humana, produto de uma sociedade e de uma cultura, em que as tecnologias digitais, ou seja, os jogos digitais oferecem-nos modelos e intermediações com os outros.

O uso da informática na educação possibilita a inserção do computador no processo ensino e aprendizagem de conteúdos curriculares de todos os níveis e modalidades de Educação, facilitando a socialização dos conhecimentos culturalmente construídos. Quando o aluno usa o computador para resolver problemas ou realizar tarefas como desenhar, escrever, calcular, dentre outras, lhe são propiciadas condições para descrever a resolução desses problemas, usando linguagem de programação, além de refletir sobre os resultados obtidos e aperfeiçoar suas ideias através da busca de novos conteúdos e estratégias.

[...] o rural está no urbano e o urbano está no rural. Isso determina a existência de modos de trabalho/não trabalho e de práticas culturais muito próprias de sujeitos do mundo rural, quer estejam vivendo em pequenas, médias ou espaço urbano, mas é ruralidade, um modo de ser diante das

condições concretas de trabalho e de moradia e do consumo possível de bens materiais e simbólicos. (PESSOA, 1997, p.11).

É preciso respeitar as distintas dinâmicas temporais na aprendizagem, permitindo que os estudantes que moram no campo tomem todo o tempo de que necessitam para aprender, sem que suas aparentes demoras sejam vistas como faltas em seu ser, mas como insuficiências circunstanciais no fazer que se corrija com uma maior dedicação a este fazer. Entendemos que essa dedicação ao fazer, pode ser motivada por jogos digitais que adotem uma metodologia de balanceamento dinâmico, evitando constrangimento perante os colegas e não evidenciando diferenças de capacidade por apropriações até então não construídas. Apesar dos aparentes benefícios que a alertam para problemas que podem surgir, como a percepção do sujeito que ao utilizar o jogo propositalmente abaixo de sua capacidade, os desafios serão facilitados.

Neste contexto, cabe ao professor agir como um mediador e instigador do processo de aprendizagem dos sujeitos, construindo em conjunto com eles a motivação para que todos façam o seu melhor, tirando o máximo de proveito do jogo digital adaptado dinamicamente às necessidades de cada estudante, de forma que o seu próprio aprendizado possa ser reconhecido como um ganho propiciado pelo uso do computador. Cabe ao professor observar que os jogos digitais podem ser mais bem utilizados no contexto em que está realizando sua prática docente, sendo para isso necessário que ele se aproprie do jogo e que tenha um conhecimento no mínimo básico sobre os jogos.

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais a incorporação das novas tecnologias só tem sentido se contribuir para a melhoria da qualidade do ensino. Sendo relevante dizer que cabe à sociedade fiscalizar e cobrar a implementação dessas políticas para o campo, considerando de grande significância a fala de Freire (2002, p. 79): “[...] então o camponês descobre que, tendo sido capaz de transformar a terra, ele é capaz também de transformar a cultura, tornando-se sujeito da história”.

Para tanto, é preciso garantir uma melhor infraestrutura nas escolas, com material didático adequado, além de fácil acesso, e principalmente formação adequada de seus educadores com o intuito de que a mesma seja um espaço de transformação social através da participação de seus alunos e de toda a comunidade.

[...] o educador já não é o que apenas educa, mas o que enquanto educa, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa [...]. Já agora ninguém educa ninguém como tampouco alguém se educa a si mesmo; os homens se educam em comunhão mediatizados pelo mundo. (FREIRE, 2002, p. 79).

A utilização das tecnologias na sala de aula serve como ferramenta na elucidação do aprendizado. A tecnologia deve servir para enriquecer a sala de aula na Escola do Campo, propiciando a construção de conhecimentos por meio de uma atuação ativa. O desenvolvimento de ambientes de aprendizagem utilizando o computador nos permite novas formas de aprendizado e possibilitam ainda, pesquisas, interação.

Os jogos podem proporcionar várias habilidades, de forma satisfatória para que os alunos não cansem rapidamente, e possibilitem um vasto aprendizado, pois colabora de maneira dinâmica no momento de executar atividades que antes eram vistas apenas como brincadeiras, mas que agora surgem como novos métodos de ensino. Auxiliando como estímulo e favorecendo a motivação para a elaboração e concretização de atividades escolares.

O envolvimento com jogos modifica o interesse dos alunos, possibilitando o desenvolvimento do raciocínio lógico de forma agradável, a partir de um espaço diferenciado.

Sendo que os professores acreditam que quando o computador é utilizado como ferramenta pedagógica de forma correta, se torna um fator de extrema importância para o aprendizado do alunado. Salientando ainda a importância de se ter um profissional especializado na área de informática, para que o mesmo sirva de apoio tanto para os alunos como para o próprio professor, fornecendo assim informações e conduzindo-os para a melhor forma de utilização das tecnologias em sala de aula.

Assim, diante da realidade pesquisada, os alunos individualmente em todos os jogos um em cada computador puderam conhecer e aprender com os seguintes jogos escolhidos:

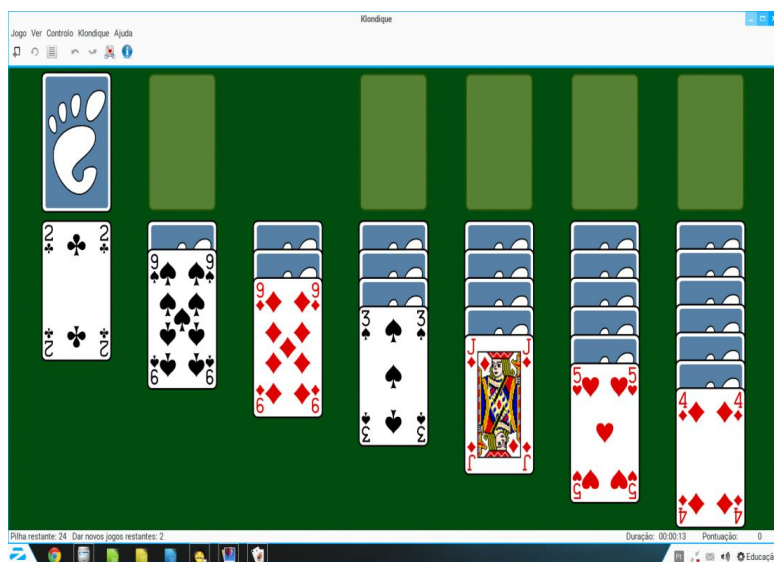
Paciência (Figura 4.1), muito conhecido o jogo da paciência é baseado principalmente na tolerância com os erros alheios ou ainda diante de situações indesejadas, é através deste jogo que o ser humano controla suas emoções, sem perder a calma e a concentração, e é por meio deste jogo de cartas no computador que possibilita o aluno a concentrar-se e agir com autocontrole.

Mahjongg (Figura 4.2), este jogo destacado na Figura 4.2 é um jogo muito inteligente de origem chinesa, que exige muita estratégia e desenvolve no aluno uma visão de espaço e tempo, é um jogo de combinação que utiliza um conjunto de azulejos de mahjongg é um jogo perfeito para jogadores casuais à procura de diversão e a jogar respeitadamente.

Blocos de Memória (Figura 4.3) é um jogo que o próprio nome já indica, ele requer boas estratégias de memorização de todos os participantes e também instiga usar da paciência e um grande raciocínio para interpretar as figuras e poder fixar o local onde as peças estão.

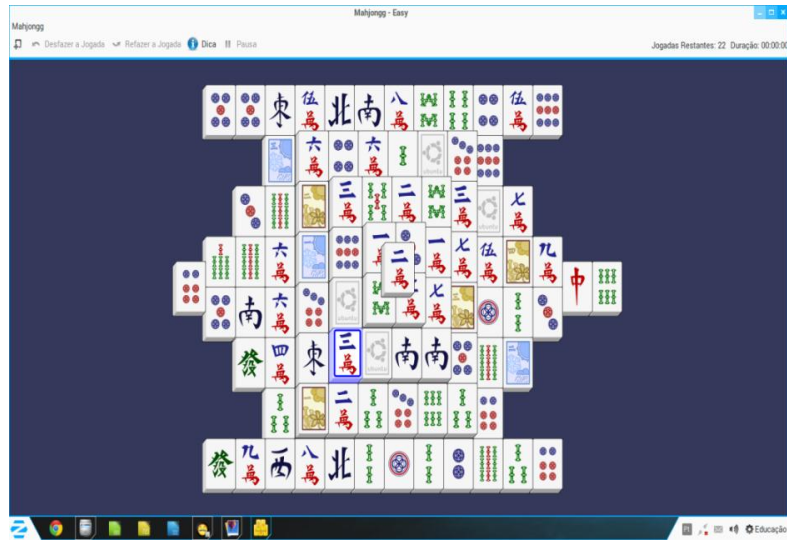
Minas ou Campo Minado (Figura 4.4) é um jogo que trabalha com a coordenação e atenção extrema em que os jogadores precisam localizar todas as minas colocadas em baixo do campo do jogo que é formado por quadrados, mas todo cuidado é pouco se clicar em algum quadrado com mina, todas as minas no tabuleiro explodirão e assim o jogo é encerrado. Todos estes jogos foram explorados no decorrer do estudo como parte das aulas desenvolvidas.

Figura 4.1 –Jogo da Paciência



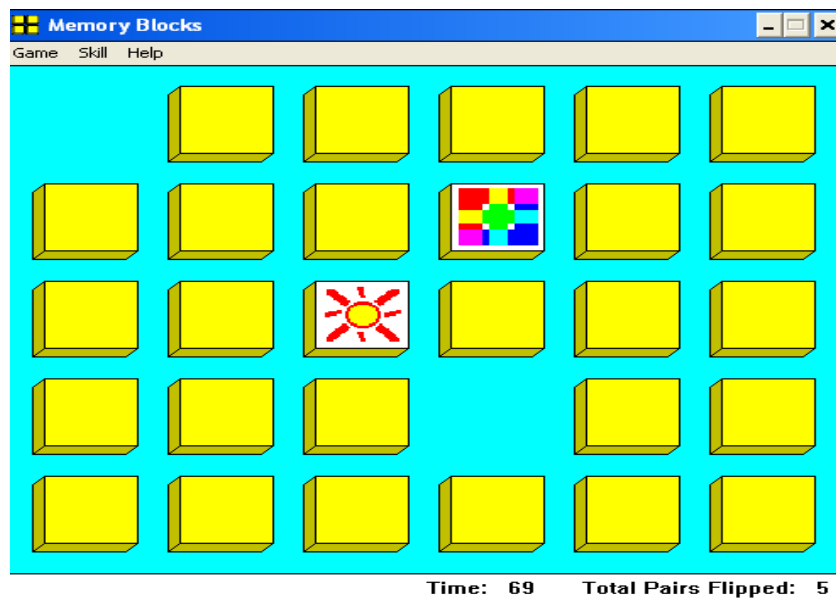
Fonte: Arquivo pessoal (2015).

Figura 4.2 - Jogo Mahjongg



Fonte:Arquivo pessoal (2015).

Figura 4.3 - Blocos de Memória



Fonte:Arquivo pessoal (2015).

5 O ALUNO QUE MORA NO CAMPO

Na década de 60, a fim de atender aos interesses da elite brasileira, então preocupada com o crescimento do número de favelados nas periferias dos grandes centros urbanos, a educação rural foi adotada pelo Estado como estratégia de contenção do fluxo migratório do campo para a cidade. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1961, em seu art. 105, estabeleceu que “os poderes públicos instituirão e ampararão serviços e entidades que mantenham na zona rural escolas capazes de favorecer a adaptação do homem ao meio e o estímulo de vocações profissionais” (BRASIL, 1961).

No processo de resistência à ditadura militar, e mais efetivamente a partir de meados da década de 1980, as organizações da sociedade civil, especialmente as ligadas à educação popular, incluíram a Educação do Campo na pauta dos temas estratégicos para a redemocratização do país. A ideia era reivindicar e simultaneamente construir um modelo de educação sintonizado com as particularidades culturais, os direitos sociais e as necessidades próprias à vida dos camponeses.

Revelando assim uma preocupação especial em promover a educação nas áreas rurais para frear a onda migratória que levava um grande contingente populacional do campo para as cidades, gerando problemas habitacionais e estimulando o crescimento dos cinturões de pobreza hoje existentes nos grandes centros urbanos.

O aluno que mora no campo passa a utilizar a informática na escola, mas não possui este uso em suas casas, o que aguça sua curiosidade, a mesma é uma aliada no processo de aprendizagem desde que utilizada adequadamente, pois os alunos ganham autonomia no momento de desenvolverem trabalhos e projetos, de acordo com suas características pessoais, atendendo de forma mais nítida ao aprendizado individualizado.

[...] pensar a cultura como matriz formadora que nos ensina que a educação é uma dimensão do processo histórico, e que processos pedagógicos são constituídos desde uma cultura e participam de sua reprodução transformação simultaneamente. (CALDART, 2008, p. 33).

Além de desenvolverem um trabalho individualizado, o educando se torna mais sociável, já que a cooperação entre os mesmos é um fator importante. O uso da informática na escola é apontado para alunos do ensino fundamental como um recurso

abrangente, em que a diversidade de atividades através dos jogos pedagógicos digitais favoreça a ludicidade e a criatividade, sendo também multidisciplinares.

E levando em conta que o mundo vive hoje uma "era digital", na qual transações comerciais são realizadas, pesquisas são disponibilizadas e discutidas, grandes volumes de dados são transmitidos, transferidos de lugares distantes em questão de minutos. Os quais transformam o planeta numa imensa teia global de redes de comunicações das mais diversas, se fazendo necessário que todos os envolvidos no processo ensino-aprendizagem estejam preparados para esta mudança. Sendo que a mesma se inicia com a capacitação de professores a fim de que eles transformem efetivamente o processo educacional, ganhando espaço para a criação de ambientes de aprendizagem nos quais os alunos construam o conhecimento tendo o professor como mediador desse processo.

O aluno que vive no campo hoje não é mais aquele da década de 60, este novo jovem com suas imensas dificuldades, vem para a escola buscar novas alternativas e as encontra, o computador de uso não frequente em suas casas, oferece autonomia para estes sujeitos que vivem no meio rural. O dia a dia do aluno em sua casa relacionado com o da escola se diferencia muito, porque eles não possuem recursos tecnológicos nem ao menos Internet em suas casas, o que dificulta quando o aluno chega à escola e se depara com uma realidade diferente e melhor adequada daquela deixada em sua casa, causando um certo alívio em poder utilizar um computador mesmo sem a Internet podendo assim desfrutar das mais diversas formas de aprendizagem.

6 O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO CAMPO

A realidade do mundo, na atualidade, requer um novo perfil de profissional e de cidadão que coloca para a escola novos desafios. O desafio do educador da Escola do Campo é ter clareza de adaptar conteúdos e metodologias utilizadas das escolas urbanas, nas escolas do campo não pode ser considerada uma educação comprometida com os interesses dos trabalhadores do campo, o professor diante deste grande desafio busca entrelaçar conteúdos culturais com as relações sociais do campo, incorporando ao seu projeto pedagógico.

O professor dos dias atuais deve estar sempre em busca do aprendizado, e dentro do mesmo introduzir a tecnologia e a complexidade social, a qual se vive, neste sentido Almeida (2010, p. 50) afirma que “mais do que ensinar, trata-se de fazer aprender [...] concentrando-se na criação, na gestão e na regulação das situações de aprendizagem”.

O educador diante das tecnologias na Escola do Campo engloba a compreensão dos processos de gestão, recursos, informações e novos conhecimentos que abarcam relações dinâmicas e complexas entre elaboração, organização, produção e manutenção.

[...] o conjunto de conhecimentos, habilidades, valores e atitudes que são produzidas pelas classes sociais em uma situação histórica dada de relações, para dar conta dos seus interesses [...]. Trata-se do saber parcial que serve para identificar e unificar uma classe social, lhe dar elementos para se inserir numa estrutura de relações sociais de produção e para avaliar a qualidade de tais relações, e enfim, trata-se de um saber que serve de instrumento de organização e luta. (LEITE, 2002, p. 81).

Tratando-se de algo que serve como estrutura, podemos perceber é que há uma missão, própria do campo, que mesmo tendo interferência dos centros urbanos, suas relações socioculturais são determinadas a partir delas próprias, tornando-se necessário compreender o sentido que os próprios trabalhadores do campo têm de sua realidade, revelando assim seu modo de ver a vida.

Pois o uso da tecnologia na Educação do Campo requer sem dúvida, um novo olhar, neste processo de novas formas de ensinar, com um currículo condizente com a sociedade em que se vive, a qual deve se caracterizar pela interdisciplinaridade entre lugar e aluno.

Destacando a formação do professor deve possibilitar condições para que ele construa conhecimento sobre os sistemas de informatização, entendendo que integrar o computador na sua prática pedagógica seja uma forma de superar dificuldades de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema

fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno. Finalmente, deve-se criar condições para que o professor saiba recontextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante sua formação para sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.

Figura 6.1 – Sala de Informática



Fonte:Arquivo pessoal (2015).

Figura 6.2 – Jogos em Execução



Fonte:Arquivo pessoal (2015).

A aprendizagem com a presença das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) na Escola do Campo pode indicar uma concepção da prática pedagógica com base

na informatização do ensino e na transmissão de informações, articular pensamentos na realização das ações, as quais são submetidas a uma avaliação contínua. O professor que associa as TIC aos métodos ativos de aprendizagem é aquele que também busca desenvolver a habilidade técnica relacionada ao domínio da tecnologia, buscando associar os jogos digitais a sua metodologia de ensino na Escola do Campo, refletindo assim com autores de referência na Educação do Campo.

[...] uma visão mais rica do conhecimento e a cultura, uma visão mais digna do campo, o que será possível se situarmos a educação, o conhecimento, a ciência, a tecnologia, a cultura como direitos às crianças e jovens, os homens e mulheres do campo como sujeitos desses direitos. (ARROYO; FERNANDES, 1999, p.32).

A Escola do Campo deve a partir das linguagens que o povo domina combinar a leitura do mundo com a leitura da palavra. Nas últimas décadas, a sociedade aprendeu que o campo está vivo. Seus objetivos se mobilizam e produzem uma dinâmica social e cultural que precisa ser compreendida. A educação e a escola também são interrogadas por essa dinâmica. As pesquisas se voltam sensibilizadas em produzir referenciais teóricos capazes de compreender a nova dinâmica do campo brasileiro.

O movimento por uma Educação do Campo pretende obter maior atenção dos governos federais, estaduais e municipais para o dever de garantir o direito à educação para milhões de crianças, adolescentes e adultos que trabalham e vivem no campo. O campo, nesse sentido, mais do que um perímetro não urbano, é um espaço de possibilidades que dinamizam a ligação dos seres humanos com a própria produção das condições de existência social e com as realizações da sociedade humana.

Assim possibilitará a construção de uma Educação do Campo, a qual cultiva a identidade e a luta constante das pessoas que habitam o âmbito rural.

7 METODOLOGIA

No presente trabalho foi utilizada a pesquisa qualitativa. Justifica-se a escolha desta metodologia para identificar e analisar a realidade na Escola do Campo, permitindo explorar o ambiente em que o aluno vive, respeitando seus limites, em busca de uma construção do conhecimento e autonomia, com o uso dos Jogos Pedagógicos Digitais, os quais possibilitam e despertam o raciocínio lógico permeado pela ludicidade, na busca constante de um ensino de qualidade.

A pesquisa qualitativa fez um levantamento das principais dificuldades encontradas nos jogos pedagógicos, mediante a aplicação de um estudo realizado com os alunos na sala de informática, a qual contém seis computadores. E teve por objetivo a análise e interpretação na prática de Jogos Digitais, seguindo uma fundamentação teórica, a qual enfatiza e define soluções ao referido problema, a falta de motivação e interesse em descobrir e explorar as novas tecnologias.

Pois na atividade de jogos que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar.

7.1 O local da pesquisa

A Escola Municipal de Ensino Fundamental J.B. há 62 anos serve a população do 1º Distrito de Soledade, que atualmente é composto por 32 mil habitantes e a Escola J.B. situada no interior possui aproximadamente 250 moradores. A Escola conta com 72 alunos, da Educação Infantil ao Ensino Fundamental no período diurno, com as turmas multisseriadas, e têm em seu corpo docente treze professores e duas funcionárias. A escola possui sala de informática sem Internet, com seis computadores com sistema operacional Linux recebidos através do PROINFO no ano de 2015.

7.2 Os sujeitos da pesquisa

A Escola possui um total de 72 alunos, numa faixa etária de 4 a 17 anos, em sua maioria são participativos e comprometidos envolvendo-se ativamente nos projetos da Escola. Porém alguns apresentam dificuldades financeiras, possuindo renda do Governo Federal (Bolsa Família), a qual não é suficiente para o sustento básico para uma família que vive no campo, sendo ainda que as famílias subdividem-se na agricultura familiar e

outras ainda trabalham como empregados nas fazendas de maior potencial, acarretando então muitas vezes na reprovação.

Numa comunidade carente de baixa renda, as dificuldades são imensas, no que reflete na aprendizagem dos alunos, assim há necessidade de haver reforço no turno inverso para os alunos das séries iniciais e finais, percebe-se que somente o atendimento está sendo insuficiente para melhorar a aprendizagem, a escola necessita de atendimento específico em turno inverso, para que haja mudanças no índice de aprendizado.

7.3 O método desenvolvido no estudo

Os alunos foram divididos por grupos de seis alunos nas aulas de Educação Física utilizaram os computadores como ferramenta num período de quatro meses, sendo um tempo semanal de 45 min. O local da pesquisa não tem Internet, assim os alunos puderam explorar os jogos que o próprio sistema operacional Linux oferece.

Durante as aulas, os alunos realizaram anotações resgatando as suas principais dificuldades e também os jogos que tiveram maior facilidade no desempenho, criando uma troca de aprendizagem com os colegas.

A pesquisa foi fundamentada no raciocínio lógico dos jogos, embasada na prática, foi ampliada e reconstituída ao longo dos questionamentos ocorridos durante o estudo. A metodologia da pesquisa proposta foi positiva, os alunos escolheram diversos os jogos de livre escolha, como Minas, Sudoku, Mahjongg, Série Educacional G Compris, Paciência Aisleriot, Mosaico, Palavras Cadentes, Jogo de Futebol, Jogo da Paciência, Blocos da Memória, Quebra-cabeça Matemático, Cálculo.

Os alunos exploraram nos jogos seu raciocínio rápido e lógico como foco principal, após o tempo determinado se uniram em duplas e descreveram aos colegas a forma correta de executar o jogo escolhido por eles próprios realizando uma troca de aprendizagem, e descreveram o porquê da escolha de um determinado jogo, por meio destes jogos de cunho pedagógico direcionados à área da Matemática e alfabetização, foi explorada nas áreas da memória (visual, auditiva, sinestésica), orientação temporal e espacial, coordenação motora viso-manual (ampla e fina), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), no planejamento e como um todo, adquirindo assim o máximo de aprendizagem dentro de um processo. No entanto após a troca de ideias os alunos descobriram que no jogo da memória, paciência, quebra-cabeça matemático, letras cadentes são muito difíceis de jogar pois requerem raciocínio e eles querem resolver tudo muito rápido assim acorreram muitos erros, uma vez que os jogos

exigem muita paciência e atenção, relatos estes ocorridos também no jogo da paciência com baralhos, houve muitos erros por em consequência alguns desânimos, mas durante este processo o professor se deteve em mostrar caminhos que seriam as melhores saídas de vencer um jogo em menos tempo e não desistir por falta de paciência.

8 RESULTADOS ALCANÇADOS

Neste trabalho descreve-se o estudo realizado com a análise de situações de maiores dificuldades encontradas na prática dos jogos digitais no aprendizado de alunos do campo, segundo os aspectos ressaltados anteriormente.

Na investigação realizada, ficou claro que a desmotivação dos alunos em utilizar as TIC na escola é a ausência de recursos tecnológicos em suas casas. Sendo este o principal motivo pelo qual eles possuem muita dificuldade, estudo feito com enfoque qualitativo, na medida em que foi focalizado o processo de construção de conceitos. E a partir dos procedimentos elaborados pelos sujeitos como, por exemplo, buscar seu próprio conhecimento na escola, já que a mesma oferece recurso tecnológico para construir um novo aprendizado focado nas novas TIC e na própria formação de noções de raciocínio lógico e espaço temporal, noção visual, auditiva e expressão linguística.

Considerando as particularidades desta situação, acredita-se que a manifestação do fenômeno investigado pôde ser de forma ampla e natural. Inicialmente, os dados coletados sobre a caracterização dos sujeitos da intervenção, mostraram o seguinte: quase todos os alunos indicados como tendo dificuldades em desenvolver os jogos digitais, conforme o relato, as dificuldades apresentadas por eles dizem respeito também às atitudes comportamentais durante as aulas e, as quais são desenvolvidas durante as atividades escolares no decorrer do ano letivo.

As dificuldades na aprendizagem dos alunos se relacionam à concentração durante as atividades desenvolvidas, constatando-se que existe um grande caminho ainda a ser traçado na construção do conhecimento, com muitas dificuldades, principalmente através do uso das tecnologias. Além das dificuldades enfrentadas durante a pesquisa, a escola não possui Internet, mas não é o motivo principal para tanta dificuldade e desmotivação, o grande motivo encontrado realmente é a falta de recurso tecnológico nas residências dos alunos, assim os estudantes puderam demonstrar um aprendizado novo adquirido através dos jogos pedagógicos digitais selecionados, sendo que seriam necessárias muitas aulas no decorrer do ano letivo para atingir o pleno conhecimento dos mesmos.

9 CONCLUSÃO

A presente monografia teve a pretensão de analisar o processo pelo qual a Educação do Campo passou para ser consolidada, identificando as dificuldades encontradas pelos professores e alunos na utilização das TIC no Ensino Fundamental. Destacando quais são as TIC usadas na aprendizagem dos alunos, condições dos laboratórios de informática, computadores, acesso à Internet. Identificando os motivos que ocasionam a falta de motivação por parte dos alunos e professores.

Contribuindo significativamente para a consciência do educador do campo, pois se fomos analisar o porquê da educação rural ser caracterizada pelo êxodo rural, evasão ou simplesmente baixa-estima, constatamos muitos motivos.

Diante do exposto, o trabalho conclui-se pelo interesse dos alunos em conhecer e compreender melhor as novas tecnologias, especialmente neste trabalho o computador é uma ferramenta indispensável no processo de aprendizagem através dos Jogos Pedagógicos Digitais, nos quais os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver suas capacidades cognitivas.

A ludicidade desempenha um papel fundamental no desenvolvimento dos nossos alunos, podendo perceber que jogar no computador é muito mais importante para o desenvolvimento integral dos mesmos do que podemos imaginar, o lúdico deve fazer parte da vida de todos para que seja mantida a sanidade psíquica num todo. O processo de memorização apresentam resultados positivos e eficazes, o aluno ganha mais confiança para produzir algo, cria mais livremente, sem medo dos erros que possa vir a cometer, aumentando sua autoestima na aceitação de críticas sob todas as circunstâncias da vida.

Na realização deste trabalho apontou-se também uma grande contribuição na inserção dos jogos digitais na Escola do Campo, mas existe um grande caminho a ser traçado na construção do conhecimento. Ainda pode-se melhorar muito esta metodologia de ensino, e se não fosse pela questão da ausência da Internet poderíamos ter obtido mais sucesso, apesar dos objetivos específicos terem sido atingidos, os horários propostos poderiam ter sido mais extensos, mas em virtude do pequeno número de professores na escola pode-se constatar um avanço na aprendizagem.

No que diz respeito às dificuldades, verificou-se a não utilização diária nas aulas de informática no processo de ensino e de aprendizagem por parte de uma boa parcela dos alunos. Mas isso não passa só pelos alunos, mas também pelo interesse dos

professores na busca pelo saber, pois cada vez mais eles estão rodeados pelas tecnologias e não sabem utilizá-las de maneira que os beneficiem.

Um ponto também que deve ser analisado em relação às deficiências é a falta de uma formação continuada para os professores para que possam acompanhar o processo da evolução tecnológica dos alunos e a instalação da Internet na escola será de total valia.

No entanto compreendo que o indivíduo pode expressar seus valores e atitudes em vivências e experiências lúdicas, que de acordo com sua personalidade, seus aspectos afetivos, cognitivos e motores, estas práticas favorecerão a construção do saber e conseqüentemente a aprendizagem significativa do seu próprio eu.

Assim acredita-se que no ambiente escolar, o sujeito tem a possibilidade de vivenciar práticas prazerosas e concretas, que vise sua formação criativa e crítica do saber, mas para isso o profissional da área da educação física precisa conhecer os seus educadores, reconhecendo suas culturas, atitudes e valores, para poder inserir em sua práxis o Jogo Pedagógico Digital com o princípio de que construa saberes e forme indivíduos autônomos, pensantes, atuantes e críticos, compreendo através desse estudo as reflexões teóricas no ato de jogar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, E. B. **Tecnologias na educação: ensinando e aprendendo com as TIC: Guia do Cursista**. Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2010.
- ARROYO, M.; FERNANDES, B. M. **A educação básica e o movimento social no campo**. Brasília: Articulação Nacional por uma Educação Básica do Campo, 1999.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução. Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/CEF, 1998.
- _____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: língua portuguesa. Ensino Fundamental. Terceiro e quarto ciclos**. Brasília: MEC/CEF, 1998.
- _____. **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2015.
- _____. **Lei nº 4.024**, de 20 de dezembro de 1961. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em: 25 jun. 2015.
- _____. Conselho Nacional de Educação. Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 1**, de 3 de abril de 2002. Institui as Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo. Brasília: CNE/CEB, 2002.
- CALDART, R. S. Sobre Educação do Campo. In: SANTOS, C. A. (Org.). **Políticas públicas: educação**. Brasília: Incra-MDA, 2008.
- CALDART, R. S. **Projeto popular e escolas do campo**. Brasília, DF, 2000, nº 03.
- CALAZANS, M. J. Para compreender a educação do Estado no meio rural. In: TERRIEN, J. **Educação e escola do campo**. Campinas: Papirus, 1993.
- FREIRE, P.; CALDART, R. S.; KOLLING, E. J. **Revista Paulo Freire: um educador do povo**. (Orgs). São Paulo: ANCA, 2002.
- GOUVEIA, L. **Cidades e regiões digitais: impacto nas cidades e nas pessoas**. Porto: Universidade Fernando Pessoa, 2003.
- KOLLING, E. J. *et al.* (Orgs.). Por uma educação básica do campo. **Memória**. Brasília: UNB, 1999.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.
- LEITE, S. C. **Escola rural: urbanização e políticas educacionais**. São Paulo: Cortez, 2002.
- PESSOA, J. M. **Fragmentos de cultura - Ajuntando os cacos: a conquista da terra como reconstituição do símbolo**. Goiânia: UFG, 1997.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização:** do pensamento único à consciência universal. São Paulo: Record, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.