**UM ESTUDO SOBRE AS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) E O LÚDICO COMO RECURSOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM**

 ¹Marcia Valéria Luz da Cunha

 valerialuzcunha@outlook.com

 ²Lucia Queiroz

**RESUMO**

O Objetivo deste artigo é estudar as Tecnologias de Informação e Comunicação (Tics) e o lúdico e consequemente as mudanças ocorridas no processo de ensino e aprendizagem do educando. As Tics, são recursos metodológicos que estão disponíveis na atualidade para gerar, armazenar e disponibilizar informações e permitir a comunicação entre as pessoas. Esses instrumentos tecnológicos observados evoluíram a partir da década de 70 e o professor sente os reflexos dessas mudanças quando se depara com novos aparelhos eletrônicos e/ou novas forma de se comunicar. Diante disso, o lúdico pode ser um método de ensino associado às Tics pelo o qual o docente pode utilizar para transmitir os conteúdos aos discentes de forma prazerosa, fazendo com que interajam em sala de aula e assimilem as informações transformando-as em conhecimento de forma significativa. A partir de uma pesquisa documental, pôde-se observar algumas características apresentadas pela literatura como indicadores de ludicidade, caracterizando a Tics, portanto, como uma ferramenta lúdica importante para a aprendizagem dos alunos no ensino.

**Palavras-chave**: Tecnologias de Informação e Comunicação. Lúdico. Aprendizagem.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

¹Mestranda do Curso Docência da Educação Brasileira. Graduada em Pedagogia. Pós graduada em Psicopedagogia. Pós graduada em Docência do Ensino Superior.

² Dra. Em Educação. Professor da Disciplina Educação, Cibercultura e novas relações como saber? - SABERES/UNASUR

**INTRODUÇÃO**

O presente estudo visa refletir a cerca do papel do educador diante as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), recursos técnicos que estão disponíveis na atualidade para gerar, armazenar e disponibilizar informações e permitir a comunicação entre as pessoas. Inclui-se como exemplo de TICs o celular, a televisão, Ipad /Tablet, players, computadores e internet em sala de aula, para o docente desenvolver sua prática pedagógica no processo de aprendizagem dos alunos.

É necessário que educador tenha conhecimento do uso dessas tecnologias, saber manuseá-los, pois serve de fonte de pesquisa tanto para os professores quanto para os alunos, se não tiver domínio desses recursos, este profissional poderá perder espaço no mercado de trabalho, pois nos dias atuais as novas tecnologias são de suma importância.

Sabemos que durante muitos séculos predominou a cultura oral e presencial e os instrumentos tecnológicos como rádio, telefone e televisão que impactavam na comunicação das pessoas na década de 60.Esses instrumentos tecnológicos observados evoluíram a partir da década de 70 e o professor sente os reflexos dessas mudanças quando se depara com novos aparelhos eletrônicos e/ou novas forma de se comunicar.

Sabemos que os jovens de hoje estão muito habituados com essas novas tecnologias e o professor do século XXI também tem que se adequar para poder usar esses recursos em sala de aula para sair das aulas rotineiras das quis os alunos já estão saturados. O docente precisa ter Didática para atender para orientar a aprendizagem do educando da maneira mais eficiente possível em direção aos objetivos predeterminados (LIBÂNEO, 1994).

Amós Comênio (1592-1670) que escreveu a “Didáctica Magna” em 1657, tornou-se fundamento da prática educativa, constituindo um conjunto de conhecimentos com o objetivo de fazer conexão entre a teoria e prática educativa.

A metodologia de ensino são as ações planejadas pelo professor, organização de atividades ou experiências de aprendizagem para levar o aluno a alcançar os objetivos esperados, são maneiras particulares de provocar a aprendizagem do aluno, ou seja, são os procedimentos, as ações pedagógicas (SAVIANI,1998).

No entanto, diante de vários problemas que a escola vivencia no seu contexto diário, principalmente em manter o aluno interessado e participativo e o despreparo profissional de certos professores para atender este publico alvo e ajudá-lo no desenvolvimento de sua aprendizagem, por isso, a metodologia lúdica merece ser investigado de maneira especial para que haja uma efetivação pedagógica. Há diversos jogos lúdicos por meio de software que o docente pode associar aos conteúdos ministrados para que as aulas se tornem atrativas e desenvolvam a aprendizagem do aluno de forma prazerosa.

A proposta central deste trabalho é discutir o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação como ferramenta do trabalho do docente com ênfase na didática lúdica do professor dentro do processo de ensino e aprendizagem do aluno.

**TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICS)**

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são compreendidas como um conjunto de recursos tecnológicos que proporcionam um novo modo de se comunicar. Surgiu, no decorrer da história, no cenário da Terceira Revolução Industrial e foi gradualmente se desenvolvendo a partir da década de 70 e foi ganhando atenção, sobretudo na década de 1990.

Hoje as TICs a exemplo dos celulares, tablet, players, computadores, internet entre outros, apresentam outras formas de comunicação, estão voltadas para o audiovisual. Essa comunicação é marcada pelos instrumentos que permitem a geração de mensagens e conteúdos usando o áudio, a imagem estática, o movimento e o texto escrito, inclusive, textos em que todos esses canais estão presentes, por exemplo: os simuladores educacionais, os vídeos disponíveis na web, softwares educativos, e

 Sabe-se que as TICs surgiram como uma alternativa da era moderna, facilitando a educação através da inclusão digital, com a inserção de computadores nas escolas, facilitando e aperfeiçoando o uso da tecnologia pelos alunos, o acesso a informações e a realização de múltiplas tarefas em todas as dimensões da vida humana, além de capacitar os professores por meio da criação de redes e comunidades virtuais.

Os recursos tecnológicos facilitam a passagem do modelo mecanicista para uma educação sociointeracionista, no qual o professor sente a necessidade desta mudança e da forma como prepara o ambiente da aula. É esperada do professor a competência de usar as TICs como ferramentas de busca e construção do saber e não como ferramentas de conclusão do conhecimento, pois esse é papel do docente. As novas tecnologias não substituirão o importante papel do educador, bem como não diminuirão o seu esforço em buscar aprender cada vez mais, elas trazem novas formas de se chegar ao conhecimento, este por sua vez mais prazeroso, interativo e transversal.

Almeida (2003) em seus estudos fala sobre os recursos digitais , faz um levantamento das potencialidades reais que as TIC oferecem para o ensino, dentre elas podemos destacar: permitir que o aprendizado do aluno seja ativo; promover o desenvolvimento cognitivo e intelectual; possibilitar ao professor ser um mediador entre os alunos e a informação; aumentar a motivação de alunos e professores; proporcionar a interdisciplinaridade e enriquecer as aulas com a diversificação das metodologias de ensino.

É esperada do professor a competência de usar as TICs como ferramentas de busca e construção do saber e não como ferramentas de conclusão do conhecimento, pois esse é papel do professor. As novas tecnologias não substituirão o importante papel do educador, bem como não diminuirão o seu esforço em buscar aprender cada vez mais: elas trazem novas formas de se chegar ao conhecimento, este por sua vez mais prazeroso, interativo e transversal.

O uso das TICs está tão incorporado aos hábitos das pessoas e até mesmo na cultura que, já não se consegue mais se imaginar vivendo sem os recursos e confortos possibilitados por elas no dia a dia, mesmo nas tarefas de menor complexidade. Kensky (2009, p. 21) nos diz que:

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e banalização do uso de determinada tecnologia impõe-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo grupo social.

Diante disso, as TICs estão presentes nas ações das pessoas, como estudar, realizar atividades domésticas, trabalhar etc. fazendo com que os frutos dos mais variados tipos de tecnologias já se espalham em todos os setores da sociedade, em alguns momentos até acriticamente, pois muitos acabam fazendo uso das tecnologias devido ao grande incentivo da mídia ou por modismos.

Assim sendo, as TICs se apresentam como um conjunto de dispositivos digitais – como computador, Internet e outros protocolos - que possibilitam transformação nas relações sociais, nas interações e processos de comunicabilidade de atores individuais e coletivos. (LIMA, 2010, p. 14).

 Compreende-se que as tecnologias possibilitaram sim uma revolução social, essencialmente da comunicação com interação entre as pessoas, pois através dela pode-se cada vez mais desenvolver atividades complexas com maior facilidade, um dos aspectos que merece atenção quando ao uso da tecnologia é sua inclusão nos ambientes escolares, e a adaptação do docente para sua utilização.

 Segundo Lima (2010) as TICs no ambiente escolar auxiliam os professores em suas práticas pedagógicas. Computadores, internet, softwares, jogos eletrônicos, celulares: ferramentas comuns ao dia a dia da chamada “geração digital” e as crianças já as dominam como se fossem velhas conhecidas. O ritmo acelerado das inovações tecnológicas, assimiladas tão rapidamente pelos alunos, exige que a educação também acelere o passo, tornando o ensino mais criativo, estimulando o interesse pela aprendizagem. Essas tecnologias pode ser uma ferramenta eficaz para o alcance desse objetivo.

 Conforme Kensky (2003) na sociedade tecnológica, o educador assume um papel de suma importância como mediador das aprendizagens, sobretudo como modelo que é para os mais novos, adotando determinados comportamentos e atitudes em face das tecnologias. Por outro lado, perante os produtos tecnológicos, o educador deverá assumir-se com conhecimento e critério, analisando cuidadosamente os materiais que coloca à disposição dos alunos. Segundo um estudioso sobre o uso das tecnologias no processo de aprendizagem diz que:

É problemático o uso da tecnologia como mediação pedagógica no processo de aprendizagem, começando pelo fato de que por muito tempo, acreditou-se que educar significava transmissão do conhecimento organizado e sistematizado de diversas áreas e exigências de memorização e reprodução de informações (nas provas) (MASETTO 2004, p:133)

Portanto, a relação entre a formação docente e uso das tecnologias deve ser compreendida a partir da complexidade do acesso (inclusão) de tecnologias, formação docente e práticas pedagógicas por considerar esses elementos fundantes para busca de uma educação de qualidade através do uso o de tics

Diante disso, o autor fala que nos cursos de formação de professores, "[...] percebe-se por parte dos alunos a valorização do domínio de conteúdo nas áreas específicas em detrimento das disciplinas pedagógicas." (MASETTO, 2004, p. 134). O mesmo acrescenta que esse desprestígio às disciplinas pedagógicas é reforçado, quando não incitado por muitos professores nos cursos de licenciatura.

Tardif (2002) define os saberes profissionais dos professores como temporais, ou seja, são adquiridos através do tempo. o autor fala que a história de vida escolar produz uma bagagem de conhecimentos, adquirida ao longo de aproximadamente dezesseis anos de imersão em seu espaço de trabalho antes de começar a trabalhar formalmente como docentes

Para fazer uso das tecnologias de informação e comunicação na sua prática docente, os docentes apontaram a necessidade de conhecimentos que deveriam ser transmitidos e desenvolvidos na formação profissional inicial, nas faculdades de educação e programas de formação docente, responsáveis tanto pelo fornecimento do arcabouço ideológico dos saberes pedagógicos quanto de algumas técnicas e formas de saber-fazer (TARDIF, 2002).

 Entende-se que as tecnologias de comunicação estão provocando profundas mudanças em nossas vidas, mas os professores não precisam ter “medo” de serem substituídos pela tecnologia, como também não precisam concorrer com os aparelhos tecnológicos ou com a mídia. Os docentes têm que unir esforços e utilizar aquilo que de melhor se apresenta como recurso nas escolas e universidades. O educador precisa se apropriar desta aparelhagem tecnológica para se lançar a novos desafios e reflexões sobre sua prática docente e o processo de construção do conhecimento por parte do aluno.

 Diante do que foi exposto, compreende-se que a inserção das TICs na educação pode ser dependendo de como estas sejam utilizadas, uma importante ferramenta para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Porém, o que vemos atualmente na educação brasileira é que muitos professores não utilizam essas tecnologias na sua prática docente.

**O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGOGICO**

Segundo Kishimoto (1997) a palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Na educação infantil se utiliza o lúdico como metodologia para o ensinoaprendizagem das crianças, para que seja prazerosa e significativa, principalmente quando se trata de crianças com deficiência auditiva onde há um grande despreparo por parte de certos professores para atender esse público alvo. A maioria das vezes o professor usa o brincar por brincar, sem um propósito educativo.

Kishimoto (1997) inicia o seu livro, Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, relatando a complexidade que é em se definir ou conceituar o jogo, brinquedo e brincadeira, pois o jogo pode ser entendido como jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez entre outros. Cada jogo recebe a mesma denominação, mas cada um tem a sua forma própria.

Com a variedade de jogos se torna cada vez mais difícil conceituá-lo. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. Pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le jeu et le jouet, da Université Paris - Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferentes significados ao termo jogo são eles: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e o objeto (KISHIMOTO,1997).

O primeiro caso segundo a autora depende da linguagem e do contexto social, o essencial não é obedecer à lógica da designação dos fenômenos e, sim, respeitar o cotidiano e social da linguagem. Nesse contexto social, o jogo assume imagem, ou seja, o sentido de que cada sociedade lhe atribui. Entende-se que os jogos possuem aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança que emergem nas várias sociedades e diferentes tempos históricos. Por fim, cada contexto social define uma imagem de jogo, valores e modo de vida, expressos por meio da linguagem.

O segundo caso, fala do sistema de regras que identifica em qualquer jogo uma estrutura sequencial específica de sua modalidade, assim permite diferenciar cada jogo. A partir da execução dessas regras o jogador está desenvolvendo uma atividade lúdica. Já o terceiro caso refere-se ao jogo como objeto, por exemplo, o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais.

Kishimoto (1997) ao falar de brinquedos afirma que os mesmo representam certas realidades. O objetivo do brinquedo é da à criança um substituto dos objetos reais, para que a mesma possa manipulá-lo. Esse estimula a representação e expressão das imagens de aspectos da realidade. O brinquedo reproduz uma totalidade social. Os brinquedos envolvem o mundo imaginário da criança e do adulto que criou o objeto lúdico. Desse imaginário fazem parte (os desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estória de piratas, índios, bandidos etc.).

O imaginário da criança ocorre na pré-escola de 3 anos onde acontece o animismo e a partir dos 5 a 6 anos integra elementos da realidade. Os fabricantes constroem os brinquedos e introduz a imagem conforme a cultura de cada criança. A infância de um lado está associada aos valores e aspirações de uma sociedade e de outro o adulto incorpora as memórias de seu tempo de criança, ou seja, o criador expressa a infância no brinquedo, o mundo real, com seus valores, modo de pensar e de agir (KISHIMOTO, 1997).

Entende-se que por meio do lúdico, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

 Segundo Souza (2010) Os jogos educacionais de computador, também chamados de jogos virtuais, digitais ou eletrônicos são ferramentas tecnológicas que vem se destacando nos últimos anos na educação, eles deixaram de ser vistos apenas como formas de entretenimento e passaram a ser considerados instrumentos didáticos que podem promover a aprendizagem nas mais diversas áreas do conhecimento.

Conforme Vygotsky (1984) afirma que nem sempre o jogo é prazeroso, pois em certos casos necessita de esforços para se alcançar o objetivo da brincadeira. A psicanálise de Freud (1856-1939) também acrescenta este mesmo desprazer ao observar as reações dolorosas das crianças acerca de certos jogos. Os teóricos demonstram que cada jogo tem sua característica própria e que deve ser primeiramente analisado, pois assim como ele pode ajudar no desenvolvimento aprendizado da criança, o jogo pode fazer com que a criança perca o interesse devido o esforço de encontrar resultados (KISHIMOTO,1997).

A autora ora citada faz relação entre o jogo infantil e a educação da seguinte maneira: a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, o diagnóstico da personalidade infantil e o recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo é visto na antiguidade greco-romana, como relaxamento necessário, a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Durante a idade média foi considerado jogo de azar, o mesmo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia entre outros. No Renascimento a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Já o Romantismo reconhece na criança uma alma de poeta e considera que o jogo é sua forma de expressão dotada de espontaneidade e liberdade (KISHIMOTO 1997).

Monteiro (2007) fala sobre o aproveitamento das Tics em ambientes escolares e relata que as tecnologias utilizadas na educação quando permeadas pela ludicidade, torna o processo de ensino-aprendizagem mais eficiente, atrativo, interativo e significativo e os jogos virtuais por serem tecnologias que englobam elementos lúdicos na construção do conhecimento, podem despertar o interesse das crianças e adolescentes pelas atividades educativas e assim alavancar o aprendizado e o pensamento crítico dos aprendizes.

Entende-se que o docente ao compreender as necessidades da criança, pode adequar os jogos a aprendizagem dos conteúdos escolares. Dessa forma, dará forma lúdica ao ensino e o discente assimilará os conteúdos de forma prazerosa e significativa. Ao observarem-se as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Para Piaget (*apud* KISHIMOTO, 1997) a brincadeira enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Na teoria piagetiana a brincadeira aparece como conduta livre e espontânea expressa pela criança. Já para Vygotsky os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural.

Acredita-se que as teorias de Vygotsky e Piaget influenciaram os psicólogos Jerome Seymour Bruner e Chomsky. O primeiro pesquisava os processos cognitivos e a educação e posteriormente o jogo, identificando a estrutura do jogo à linguagem. Já o segundo traz em seus estudos o caráter criativo da linguagem, de que o conhecimento das regras da linguagem permite infinitas construções das frases.

Os antropólogos e sociólogos não discutem o jogo em si, mas utilizam de metáforas sem a explicitação de seu significado. Para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência do que esta jogando e que manifeste conduta condizente com a situação. Assim, pode-se compreender por que condutas tão diferentes aparecem como jogo. Ao classificar os brinquedos e brincadeiras presentes na educação infantil Kishimoto entende que esses servem como recursos que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa (KISHIMOTO, 1997).

Segundo a autora ora citada, o uso do brinquedo/ jogo educativo para fins pedagógicos servirá de instrumentos para situações de ensinoaprendizagem e desenvolvimento infantil. O brinquedo permite à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social). O jogo contempla as múltiplas inteligências representadas pelas crianças.

Sabe-se que o docente possui um papel muito importante para criança, que é de organizar os jogos e as brincadeiras, pois existem limitações e as crianças precisam ter noção de tempo e espaço que devem ser seguidas para realizarem qualquer jogo ou brincadeira. Segundo Kishimoto (1997) o brinquedo educativo apresenta algumas funções, ou seja, a lúdica e a educativa as suas características são:

 **a) Função lúdica:** o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente;

 **b) Função educativa:** o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Portanto, o docente pode utilizar o brinquedo de modo metafórico à forma lúdica, ou seja, o objeto suporte de brincadeira para estimular a construção do conhecimento. As brincadeiras tradicionais infantis é um elemento folclórico que assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade (KISHIMOTO, 1997).

A autora ora citada enfatiza que as brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam recebendo novos conteúdos como: as brincadeiras do faz-de-conta que permitem não só a entrada no imaginário, mas a expressão de regras implícitas que se materializam nos tema das brincadeiras. Assim, a criança aprende a criar símbolos. Já as brincadeiras de construção são muito importantes, pois enriquecem a experiência sensorial, estimula a criatividade e desenvolve a habilidade da criança.

Diante disso, é importante considerar a fala e a ação da criança, permitindo que expressem o seu imaginário, problemas e dificuldades de adaptação. Dessa forma, o educador estimula a imaginação e o desenvolvimento infantil e intelectual do indivíduo.

O artigo de Dias, metáfora e pensamento: consideração sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar enfatiza a importância do jogo como gênese da metáfora, instrumento primeiro da aquisição do conhecimento, buscando romper com a concepção linear e positivista de linguagem, pensamento e conhecimento presente em nossas escolas, inclusive nos cursos de formação do educador (KISHIMOTO, 1997).

A autora retrata a metáfora e o símbolo como chaves da natureza do homem. A realidade é construída pela razão mediada pelo símbolo. O contexto cultural, por sua vez, se estrutura por meio de representações coletivas simbólicas, que vão ser, ao mesmo tempo, alimento e produto do pensamento humano (linguagem, arte, religião, mito, ciência). A linguagem como metáfora contrapõe-se à visão positivista, literalista, rígida e fixa da linguagem que estanca o fluxo da vida do pensamento.

Segundo Vygotsky (1988) a conquista da dimensão simbólica do pensamento, o jogo como gênese da metáfora, ressalta que a imaginação em ação ou brinquedo é a primeira possibilidade de ação da criança numa esfera cognitiva que lhe permite ultrapassar a dimensão perceptiva motora do comportamento. Para Piaget o ato por meio do jogo simbólico ocorre à primeira possibilidade de pensamento propriamente dito, marcando a passagem de uma inteligência sensório-motora baseada nos cinco sentidos e na motricidade (KISHIMOTO, 1997).

Vygotsky(1988) enfatiza também que por meio das relações dialéticas com o meio físico e social a criança constrói o seu pensamento, transformando os processos psicológicos elementares em processos complexos, fazendo com que a cultura faça parte de cada pessoa. A arte, como parte da cultura é um dos grandes patrimônios da humanidade, ampliando suas possibilidades de pensamento e de ação no mundo, enriquecendo o espaço imaginativo e simbólico, capazes de alargar e flexibilizar o pensamento racional (KISHIMOTO, 1997).

A autora Bomtempo, em seu artigo a brincadeira do faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário, refere-se acerca da brincadeira do faz-de-conta, experiência que torna o homem um ser simbólico, humano e metafórico. Esse jogo possui várias denominações: jogo imaginativo; jogo do faz-de-conta; jogo de papeis ou jogo sóciodramático (KISHIMOTO, 1997).

Segundo Vygotsky(1988) a ação e o significado no brincar permitem que a criança não veja o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado. O indivíduo precisa de um “pivô” que comporte um gesto que se assemelhe à realidade, pois o mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada. Dessa forma, no brinquedo o significado dado ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto (KISHIMOTO, 1997).

**O PROCESSO DE APRENDIZAGEM**

A aprendizagem desempenha papel central no desenvolvimento humano, sendo sua principal característica os processos de mudança que acontecem como resultado da experiência. Aprendizagem, portanto, é o resultado já maduro de um processo que se expressa diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. Pode-se também afirmar que esse termo tem um sentido muito amplo, pois abrange os hábitos que os indivíduos formam os aspectos de sua vida afetiva e a assimilação de seus valores culturais (KATO, 1999).

Do século XVII até o início do século XX, a doutrina central sobre a aprendizagem era demonstrar cientificamente que determinados processos universais regiam os princípios da aprendizagem tentando explicar as causas e formas de seu funcionamento, com vistas a enquadrar o comportamento de todos os organismos num sistema unificado de leis.Muitos acreditavam que a aprendizagem estava intimamente ligada somente ao condicionamento.

Na atualidade é natural o uso de novas tecnologias, a presença de computadores, em quase todos os âmbitos da nossa vida e também na escola. A tecnologia não é boa nem má, mas depende do uso que se faz dela, do contexto em que se insere. A questão é definir qual é utilizável na educação. Determinar a importância da tecnologia, em termos de ajudar o aluno na construção do conhecimento, tem sido uma preocupação recorrente de muitos educadores (LEVY, 1993).

A capacidade multimídia que ainternet possui possibilita uma interação de certa forma divertida para com o saber, incluindo a questão do “faz-de-conta” propiciada, por exemplo, pelos jogos on-line e/ou educativos. A diversão é essencial não só para que a apreensão virtual de conhecimentos mantenha-se fiel ao seu conceito original, mas para que sua função nas atividades da cultura humana possa surtir os efeitos desejados, incluindo o de ferramenta de aprendizagem (LEVY, 1993).

Diante a globalização e as transformações tecnológicas, o mercado de trabalho vem exigindo cada vez mais profissionais qualificados e isso vale também para os profissionais da educação que precisam estar em constante processo de capacitação, tendo que se atualizar e se adaptar as novas tecnologias e assim poder repassar os conhecimentos para seus alunos.

O mercado de trabalho exige que o educador seja um profissional polivalente e que seja capaz de se adaptar as novas transformações que o mundo passa nos dias de hoje, com uma visão criativa, dinâmico e com força de vontade de crescer e que acima de tudo tenha um conhecimento “técnico – cientifico”. Considerando a fala de Adriana Campani mestre em Educação pela UFRS a educação no modelo liberal clássico defendia o direito do cidadão e a liberdade de pensamento. Já o neoliberalismo defende o mercado consumidor e não o da educação para o cidadão.

Na aprendizagem interacionista os estudos de Vygotsky postulam uma dialética das interações com o outro e com o meio, como desencadeador do desenvolvimento. Para Vygotsky, o desenvolvimento é impulsionado pela linguagem.

A zona de desenvolvimento proximal (ZDP) um ponto central da teoria Vygotskyana é o conceito de ZDP, que afirma que a aprendizagem acontece no intervalo entre o conhecimento real e o conhecimento potencial. Em outras palavras, a ZDP é a distância existente entre o que o sujeito já sabe e aquilo que ele tem potencialidade de aprender.

Dessa maneira, o processo de aprendizagem acontece, de acordo com Kato (1999), na intersubjetividade, que é formada na intercomunicação e na interrelação do ser humano, com isso, o conhecimento ocorre como um ato de “transfusão”, num processo de troca. Nesse sentido, aprender significa também apropriar-se do conhecimento de alguém, desde o nascimento, com momentos em que o volume de troca de informações supera o que se oferece e vice-versa.

Desse modo, a construção do conhecimento é um momento de desenvolvimento operacional da atividade do aluno, de sua práxis, que pode ser predominante, perceptiva, motora ou reflexiva. Isto é possível por meio de ações que são concebidas através de técnicas e estratégias que possibilitem a reflexão, agregando valor às novas experiências. (MARCUSCHI, 2007).

É preciso que o docente consiga criar novas estruturas, novas estratégias que envolvam as tarefas escolares e que possa despertar no estudante a capacidade dele expressar opinião, criar sentido para a expressão do pensamento e fazer compreender que pela linguagem é possível transformar o social, cultural e pessoal. Logo, trabalhar com metodologias inovadoras é uma prática bastante complexa que requer dos educadores muita dedicação e, acima de tudo, certo aperfeiçoamento dos métodos usados na sala de aula.

 Conforme Oliveira (1997) a teoria sociointeracionista de Vygotsky e, mais especificamente, o conceito de zona de desenvolvimento proximal pode auxiliar a compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição da língua, pois estabelece a relevância da interação social entre os alunos, bem como a importância da ajuda de um companheiro mais competente para a construção do conhecimento.

Desse modo, a construção do significado é social, pois quem usa a linguagem para se comunicar com alguém o faz de um lugar determinado social, cultural e historicamente, portanto a natureza da linguagem é sociointeracional, uma vez que os significados construídos no mundo social refletem os diversos tipos de discursos que veiculam diferentes percepções, crenças, visões de mundo, ideologias presentes em determinados momentos da história e em espaços culturais e institucionais específicos.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Conclui-se com esse estudo que o professor deve adequar-se ao uso das Tics, saber manuseá-los corretamente para poder usá-lo em sala de aula, pois trata-se de um recurso de suma importância nos dias atuais , assim como o lúdico os dois associados o docente pode fazer com o discente que já está tão acostumado com a tecnologia sinta prazer com a disciplina na utilização de softwares dinâmicos a cerca das disciplinas ministradas.

Hoje o professor necessita está familiarizado com as novas tecnologias, pois há no mercado diversos programas que envolvem os conteúdos virtuais lúdicos que deixa o aluno interessado nos conteúdos. Soares (2008) diz que uma atividade pode ser considerada lúdica quando envolve diversão, motivação e quando, em um contexto educacional, busca atender a objetivos claros e direcionados à aprendizagem.

Santos (1999) diz que o lúdico é uma maneira que o individuo te de expressar –se e interagir-se ao ambiente que o cerca. Por meio das atividades lúdicas ele assimila valores, adquire conhecimentos em diversas áreas e desenvolve o comportamento, aprimora as habilidades motoras, também aprende a assumir responsabilidades e se torna um ser crítico e social. Por meio do lúdico o raciocínio é estimulado de forma prazerosa e a motivação em aprender é resgatada.

Diante disso, acredita-se que uso de recursos lúdicos que utilizam ferramentas tecnológicas, como computadores, internet, tablete etc. podem despertar o interesse do aluno e contribuir para uma melhor aprendizagem. Desta forma, é importante buscar alternativas que alcancem o aluno e suas necessidades, despertando seu interesse e consequentemente desenvolvendo seu potencial de aprendizado.

Portanto, apesar de ser possível o uso das Tics como recurso lúdico, a sua caracterização como tal envolve a própria postura do docente tanto ao elaborar quanto ao aplicar a ferramenta, pois o ludismo, caráter ou condição do que é lúdico, não está intimamente ligado ao material que se utiliza ou ao uso que se faz dele, mas à relação que se estabelece entre os sujeitos e a observação vivenciada.

**REFERÊNCIAS**

**ALMEIDA**, M. E. B.; PRADO, M. E. B.B. P. Redesenhando estratégias na própria ação: formação do professor a distância em ambiente digital. In: José Armando Valente, Maria Elizabeth B. de Almeida, Maria Elisabette B. Prado. Educação a distância via Internet. Formação de professores. São Paulo: Avercamp, 2003.

**KATO**, M.. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística.** São Paulo: (SP) Ática,1999.

**KENSKY**, V. M.. Tecnologias ensino presencial e a distancia. 7. ed. São Paulo: Papirus, 2009.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas, SP: Papirus, 2003.

**KISHIMOTO**, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** -2ª ed. - São Paulo: Cortez, 1997.

**LÉVY,** P. **As tecnologias da inteligência**: **o futuro do pensamento na era da informática.** ed 34**.** Rio de Janeiro, 1993.

**LIMA,** Andrelane de Oliveira. A Formação de Professores no Contexto das Novas Tecnologias: uma análise sobre a capacitação de formadores do Programa “Um Computador por Alluno – UCA”.Teresina, 2010.

**MARCUSCHI**, L.A. **A oralidade e letramento. In:\_\_\_\_\_ Da fala para a escrita: atividade de retextualização.** 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2007. Cap. 1, p. 15-43.

**MASETTO,** M., T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 8. ed. Campinas, SP: Papirus, 2004. p. 133-173.

**MONTEIRO,** J.L. Jogo, interatividade e tecnologia: uma análise pedagógica. 2007. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação, Curso de Licenciatura em Pedagogia, Departamento de Metodologia de Ensino e de Educação, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2007. Disponível em: . Acesso em: 01 set. 2015.

**SAVIANI,** N. Saber escolar, currículo e didática : problemas da unidade conteúdo/método no processo pedagógico. 2 ed. São Paulo : Autores Associados, 1998.

**TARDIF**, M. ***Saberes docentes e formação profissional***- Petrópolis, (RJ): Vozes, 2002.

**OLIVEIRA,** M K. de. **Vygotsky:** **Aprendizado e Desenvolvimento: um processo** **sócio histórico** - São Paulo: Scipione, 1997.

**SANTOS**, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca-O lúdico em diferentes contextos**. 7 ª ed. Petrópolis-RJ; Vozes, 1997.

**SOARES,** Marlon H. F. B. Jogos para o ensino de química: teoria, métodos e aplicações. Guarapari: Ex Libris, 2008.

**SOUZA**, A.S.; BEZERRA SEGUNDO, C.R.; LIMA, T.C.; APOLINÁRIO JUNIOR, A.L.; LOULA, A.C. Calangos: O Desenvolvimento de um Jogo Educacional para o Ensino de Ecologia e Evolução. In: Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. 10., 2010. Anais da X Escola Regional de Computação Bahia-Alagoas-Sergipe. Maceió, 2010. Disponível em: . Acesso em: 01 set. 2015.