

SOFTWARES EDUCATIVOS NO TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO: Reconfigurando o lúdico na alfabetização

Rita Marlei Teixeira Dalpiaz¹

Fernanda Mengue Evaldt Machado²

Resumo: O computador é um recurso auxiliar no processo ensino aprendizagem e atenuar as possíveis dificuldades de aprendizagem. Os materiais digitais surgem como meios para potencializar as habilidades de leitura e escrita, de forma lúdica e prazerosa, consolidando uma prática inovadora e desafiante para o sujeito que apresenta dificuldades ou atrasos em seu processo de desenvolvimento e aprendizagem oportunizando a construção de conhecimentos relacionados a alfabetização. O objetivo deste artigo é analisar como os softwares educativos voltados a alfabetização podem ser um recurso no processo de avaliação e de intervenção psicopedagógica, desencadeando e contribuindo com o aprendizado da decodificação da língua escrita de sujeitos em processo inicial de alfabetização que apresentam dificuldades de reconhecimento e diferenciação de fonemas e grafemas sem que no entanto isso se constitua como um transtorno mais grave de aprendizagem. Pautados nesta ideia, o estudo propôs-se a analisar especificamente as potencialidades de dois softwares educativos, Brincando com Ariê e Fono na Escola, que proporcionam ao aprendente o enfrentamento com situações relacionadas a alfabetização, bem como, discutir as contribuições destes na construção cognitiva do sujeito e, se a utilização da tecnologia e dos softwares educativos no trabalho psicopedagógico favorece a apropriação dos fonemas e grafemas e sua utilização como código de comunicação. Numa visão psicopedagógica, conclui-se que os softwares explorados podem auxiliar na descoberta do aprender a aprender, respeitando o tempo individual de cada sujeito, permitindo ao psicopedagogo a análise e superação das dificuldades da criança, consolidando-se como um recurso lúdico e eficaz que atende ao desenvolvimento cognitivo de modo motivador e desafiador.

Palavras Chaves: Softwares Educativos. Alfabetização. Psicopedagogia.

Introdução

As inovações tecnológicas presentes em nossas vidas exigem uma reorganização na área da educação, tornando fundamental a reflexão sobre o uso destes recursos como suporte e instrumento de apoio ao processo de ensino aprendizagem também no ambiente psicopedagógico inferindo qualitativamente nas construções cognitivas.

¹ Pedagoga, Especialista em Psicopedagogia e em Mídias na Educação, professora do curso de Pedagogia da ULBRA – Torres/RS. ritadalpiaz466@gmail.com

² Pedagoga, Especialista em Psicopedagogia – ULBRA – Torres/RS. fernandaevaldt@gmail.com

O enfoque principal desta pesquisa visa discutir a utilização dos softwares educativos no processo de alfabetização, buscando potencializar as habilidades da criança em processo inicial de alfabetização e minimizar as dificuldades de aprendizagem no processo de identificação e apropriação dos símbolos da escrita, através de uma prática lúdica e significativa. A escolha deste enfoque é resultado da compreensão de que o computador proporciona autonomia na busca do conhecimento, favorece a capacidade de concentração, atenção e raciocínio da criança. A interação com os softwares desafia a criança a análise, interpretação dos dados e criação de estratégias de uma forma lúdica e envolvente, diferenciada dos outros recursos, pois ao apontar os erros de forma imediata, viabiliza a reorganização da ação e, conseqüentemente, interfere significativamente em suas construções cognitivas produzindo novas aprendizagens.

A incorporação das tecnologias, embora já permanentes, constituem um assunto novo e de poucos esclarecimentos na prática psicopedagógica, assim, busca-se abordar a questão dos softwares educativos no processo de alfabetização, discutindo suas ações e contribuições nos aspectos cognitivos. Para tanto, explica, primeiramente a importância do lúdico no trabalho psicopedagógico, a seguir, introduz o processo de alfabetização e a utilização das tecnologias, através dos softwares educativos e, por fim, apresenta dois softwares (Brincando com Ariê e Fono na Escola), avaliando-os e discutindo seus efeitos nas construções cognitivas do sujeito.

1 O lúdico por meio dos softwares educativos no trabalho psicopedagógico

Trabalhar com crianças requer tempo e espaço para o lúdico, pois é através do brincar que se cria oportunidade de interação, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, cognitivas e também dos aspectos afetivos do sujeito, elementos de extrema importância no trabalho psicopedagógico, pois a criança acaba expressando livremente aspectos que muitas vezes não aparecem em situações mais formais.

Tomando como base que a psicopedagogia tem como objeto de estudo o aprender, preocupando-se com as questões relacionadas ao déficit de aprendizagem, cujo foco principal é com o aprendizado humano, integrando aspectos cognitivos e afetivos para realizar o processo como um todo, além de tornar o ambiente um espaço

divertido e agradável de aprendizagem (WEISS, 2008), torna-se essencial a utilização do lúdico como instrumento de trabalho do psicopedagogo.

É preciso, inicialmente, fazer uma avaliação procurando detectar fatores facilitadores para que a criança aprenda e quais as paralisações, se há algum bloqueio, fazendo uma análise dos aspectos cognitivos e familiares da criança. Tanto neste processo quanto no tratamento, o lúdico é fundamental, pois auxilia o profissional a conhecer melhor a criança.

Não pode haver construção do saber se não se joga com o conhecimento. O jogo é um processo que ocorre no espaço transacional, de confiança, de criatividade e por meio dele a criança expressa agressão, adquire experiência, controla ansiedade, estabelece contatos sociais como integração da personalidade e regras (FERNÁNDEZ, 1990).

Segundo Weiss (2008), quando se adiciona o lúdico à terapia ou até mesmo durante o diagnóstico, o resultado se torna muito mais eficaz e verdadeiro, pois a criança não apenas reproduz no consultório o que faz na escola.

Quando no diagnóstico propúnhamos situações lúdicas ou da vida real, elas eram capazes de compreender e de responder com acerto. Mas quando era utilizado um “texto escolar oficial” elas se confundiam, perdiam a sequência lógica e ficavam ansiosas. (WEISS, 2008, p.101)

Além disso, percebe-se que as crianças ficam muito formais quando tocamos de saída em seu ponto fraco escolar mas, com o uso do lúdico, as crianças ficam mais a vontade, tem uma diminuição na ansiedade e uma relação melhor com o profissional tornando, conseqüentemente o resultado visivelmente melhor.

A criança quando brinca está exercitando suas potencialidades, provocando o funcionamento do pensamento, adquirindo conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvendo-se intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

[...] através do brincar, a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no dia a dia [...] todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida (MALUF, 2009, p.20-21).

É evidente a essencialidade do lúdico no trabalho psicopedagógico, considerado um excelente catalisador de aprendizagem, pois rompe as defesas, permitindo a criança projetar seus conflitos e revivê-los, manejando-os de acordo com o seu desejo. O lúdico,

nesta perspectiva, é encarado como uma possibilidade de compreender o funcionamento dos processos cognitivos, afetivos e sociais vividos pela criança. Deste modo o computador ganha um espaço de extrema importância, pois há nele um grande interesse por parte das crianças e adolescentes envoltas num mundo tecnológico cujos padrões de pensamento já fazem parte deste universo.

A psicopedagogia propõe-se a oferecer ao sujeito com dificuldade de aprendizagem um ambiente novo e um tipo de relação diferente com o ato de aprender. O computador, por meio do uso de softwares educativos elaborados didaticamente para auxiliar a estruturação do raciocínio e outras habilidades cognitivas, além de ser considerado altamente motivadores e capazes de despertar a percepção do sujeito (Oliveira,1999), é visto como facilitador, pois atrai a atenção do sujeito fazendo com que ele se interesse pela atividade proposta, tornando-se um recurso de fundamental importância visto que o sujeito que recorre a psicopedagogia tem um vínculo com o aprender comprometido, dificultando assim a formalização de seus conhecimentos. Neste sentido, o uso de softwares educativos, torna-se um instrumento auxiliar para se restaurar esse vínculo da criança com o aprender ao proporcionar um trabalho lúdico e prazeroso, no qual a criança não percebe estar sendo desafiada.

Através do computador, as crianças aprendem a controlar sua impulsividade e conviver com as frustrações inerentes aos possíveis erros cometidos, ou seja, aprendem a suportar a dor do fracasso e ir em busca de novas soluções vencendo as dificuldades de maneira suave e progressiva, ação fundamental na psicopedagogia.

2 A alfabetização e a contribuição dos softwares educativos

As pesquisas de Emília Ferreiro e seus colaboradores, mudaram as concepções sobre alfabetização. Ferreiro (2001, p.38) defende que “não se deve ensinar, porém deve-se permitir que a criança aprenda.” Um trabalho psicopedagógico apoiado nesta visão, leva em consideração o penetrar do sujeito no significado de ler e escrever.

A escrita é um processo ativo de reconstrução por parte do sujeito que só pode se aprimorar verdadeiramente de um conhecimento quando este se reconstitui internamente, entendendo o que ela representa, como se estrutura e de que forma este sistema se constrói no cognitivo. A criança interage ativamente com seu meio, construindo suas próprias hipóteses, porque a leitura começa a se fazer quando a criança está manipulando e explorando os objetos ao seu redor (FRAGA, 2003).

Estudos de Vygotsky sobre a genética da escrita e alfabetização enfatizam que a criança aprende a ler e escrever pensando, portanto é de fundamental importância estimular a criança a folhear revistas, jornais, levando-a a interpretar gravuras.

Há crianças que chegam à escola sabendo que a escrita serve para escrever coisas inteligentes, divertidas ou importantes. Estas são as que terminam de alfabetizar-se na escola, mas começaram a alfabetizar-se muito antes, através da possibilidade de entrar em contato, de interagir com a língua escrita. Porém há outras crianças, que necessitam da escola para apropriar-se da escrita. (FERREIRO, 1999, p. 23)

Neste sentido, a aprendizagem depende das condições em que se encontra a criança no momento do ensino. Cabe ressaltar que nenhuma criança parte do zero ao ingressar na escola, nem sequer as de classes baixas. Fraga (2003) diz que todo o processo de aprendizagem está articulado com a história de vida de cada sujeito e existem diversos fatores que podem estar ocorrendo quando a criança não aprende. Muitas vezes a criança não aprende por inadequação ou mesmo por falta de ensino, são crianças que precisam passar por situações de mediação que retome os aspectos da escrita não constituídos. Neste sentido, o computador passa a ser um excelente aliado no trabalho psicopedagógico, buscando de uma maneira prazerosa, desvendar o motivo da dificuldade de aprendizagem neste processo de alfabetização e também auxiliando a criança neste percurso.

O computador ganha um espaço especial na alfabetização, favorecendo uma aprendizagem construtiva, onde o sujeito cria significados para o aprender. Diante dele, a rotina de sala de aula pode ser esquecida pela criança que acaba revelando os conhecimentos que constrói e já estão construídos, tornando-se um ser em busca de autoconhecimento e melhorando o relacionamento com o outro (WEISS, 2001).

A criança que age com os softwares educativos busca soluções para os problemas encontrados, torna-se sujeito ativo sobre suas aprendizagens. A exploração de softwares na psicopedagogia contribui para o aumento da motivação da criança em aprender, pois exercem um fascínio no sujeito e permitem a construção e reconstrução do conhecimento, o ajuste ao nível de dificuldade conforme suas habilidades, permitem a escolha e controle da ação, além de favorecer um maior engajamento encorajando o jogador a adquirir riscos intelectuais sem grandes medos ao fracasso.

Com o uso desta ferramenta, o sujeito percebe que o erro toma uma feição diferente das atividades e provas escolares. O erro, neste momento pode abrir novos caminhos e revelar novas descobertas, além disso, ele pode ser detectado pela própria criança sem o temor da censura do adulto, tendo a possibilidade de refazer o cominho, rapidamente, sem inutilizar ou recomeçar o trabalho. (GIBBILINI, 2011)

[...] o que diferencia o *software* educativo de outros recursos é o fato de ele apontar os erros com *feedback* imediato e viabilizar a reorganização da ação dos educandos. Ele possibilita que as informações sejam comparadas e organizadas e favorece a capacidade de concentração e atenção; a interpretação das ordens e regras; o raciocínio lógico e, a percepção visual e auditiva por meio de som, imagem e animação. Além disso, os educandos serão incitados ao desafio de fazerem a análise os dados apresentados, de levantarem hipóteses e de estabelecerem estratégias de ação, ocorrendo assim o fenômeno educativo. (SCATTONE & MASINI 2007, p. 241).

O desafio faz com que a criança tenha vontade de realizar a atividade e não desistir, mesmo diante das dificuldades, além disso, a interatividade favorece a curiosidade e a motivação e permite entrar em contato com as informações e conhecimento de uma forma mais ativa.

3 Softwares Educativos: contribuições ao processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem

Vive-se num mundo globalizado, em que a tecnologia avança no cotidiano de maneira gradativa e isso impele os profissionais a estarem buscando atualizações com relação a estas novas tecnologias. O software surge como uma ferramenta que auxilia na aprendizagem, estimulando a criança ao conhecimento e a criatividade, onde através deste universo lúdico, possa sentir-se mais entusiasmada e concentrada, numa aprendizagem desafiante e prazerosa.

Os softwares educativos para a alfabetização são projetados levando em consideração o aprender de forma lúdica. Através dele, a aprendizagem se torna mais significativa e prazerosa, pois entende-se que sua utilização nada mais é do que uma forma de instigar o pensamento criativo, investigativo e abstrato das crianças.

Cabe ressaltar que todo software educativo, antes de ser utilizado, deve ser analisado criteriosamente pelo profissional responsável, a fim de identificar a concepção teórica que o orienta, pois o simples fato de um software possuir sons e animações não indica que sejam classificados como construtivistas. Existem muitos que se dizem educativos, mas que não apresentam relevância pedagógica, pois apesar de possuírem, muitas vezes interface agradável, são pobres em seus conteúdos. Nada adianta softwares educativos com inúmeros recursos gráficos se não há conteúdo de interesse pedagógico (GODINHO, 2004).

Considerando tais aspectos, buscamos avaliar dois softwares educativos que possam auxiliar na alfabetização, principalmente de crianças com dificuldades de

aprendizagem capazes de ser usados tanto pelo professor em sala de aula quanto pelo psicopedagogo: Brincando com Ariê e Fono na Escola.

Brincando com Ariê é um software desenvolvido para auxiliar no processo de alfabetização, sendo indicado para crianças entre 6 a 8 anos. Este jogo educativo se divide em três conjuntos - Brincando com Ariê 1, 2 e 3 - os quais possuem diferentes níveis de dificuldade conforme a brincadeira avança. Nele o leãozinho Ariê guia as crianças em atividades lúdicas, nas quais elas associam palavras a objetos, desenvolvem a coordenação motora, a formação de palavras e o raciocínio lógico por meio de pinturas de desenhos e da memorização de imagem. A cada jogo completo, a criança ganha uma medalha e é convidada a continuar.

Em suas atividades existe a possibilidade da criança formar palavras e corrigi-las, caso escreva errado, sendo que os níveis de dificuldade vão avançando conforme os acertos, isso possibilita ao aluno ir avançando no seu processo de alfabetização.

Embora, muitas vezes o jogo possa se parecer a uma atividade em folha impressa em que a criança escreve faltando algumas letras e o professor tem que fazer a interferência orientando quanto à escrita correta, na situação de jogo, o próprio programa se encarrega de alertar a criança quanto ao erro e ela, realiza diversas tentativas até conseguir compor a palavra corretamente.

Com a utilização dos softwares, a criança faz os questionamentos a si própria, pois tem interesse em escrever corretamente para seguir em frente com a atividade. Com isso acaba pronunciando várias vezes a palavra no intuito de buscar o acerto e atingir o êxito na tarefa.

Segundo Godinho (2004), a criança não chega ao período escolar com uma compreensão pronta sobre o sistema de representação da linguagem, no entanto traz consigo uma história previa de aprendizagem e desenvolvimento. Estas serão despertadas com a interação do sujeito com oportunidades educacionais que estimulem o interesse e o prazer em aprender, desenvolvendo suas habilidades de forma mais significativa.

Outro software objeto de análise e que contribui para o desenvolvimento cognitivo do sujeito e que vem trazendo resultados bastante significativos no processo de alfabetização é a Coleção Fono na Escola, software voltado para crianças de 6 a 10 anos desenvolvido por uma fonoaudióloga e uma pedagoga, com o objetivo tanto de esclarecer alguns distúrbios fonoaudiológicos quanto auxiliar com atividades específicas para o processo de alfabetização. A obra é composta por três volumes que tratam sobre

as dificuldades na linguagem, escrita e audição, além de três CD-ROMS elaborados para o desenvolvimento das atividades.

Esta coleção possui diversos jogos entre os quais destacamos alguns. Nos jogos “Monte as Palavras” e “Como se Escreve”, a criança é desafiada a identificar as partes (sílabas) que correspondem a escrita do nome da figura. O “Como se Escreve” exige da criança maior habilidade com a leitura e escrita, pois são apresentados pares de palavras com escrita muito semelhante, ex: mecha e mexa.... Deste modo, o jogo se apresenta como um recurso auxiliar no processo de compreensão e memorização da correta ortografia das palavras. Já no jogo “Texto enigmático”, a criança necessita de certas habilidades de leitura e interpretação, pois para conseguir arrastar os objetos corretos, ela precisa ler o texto, entendendo seu significado para assim conseguir completar as lacunas existentes dentro dele.

No jogo “Caça-Rimas” a criança deve arrastar a palavra que rima ao desenho, e o “Descobrir como se escreve” desafia a criança a escrita da palavra, porém neste, as letras não são apresentadas para serem arrastadas, a criança deve escrever a palavra, que quando correta ficará da cor verde. Há, também, no software Fono na Escola jogos desenvolvidos para se trabalhar com a letra inicial das palavras como o jogo da “Memória”, onde a criança descobre a letra inicial e a figura correspondente e o “Lince dos pares mínimos”. O jogo “Tapão do Alfabeto” possui o mesmo objetivo do jogo referido anteriormente porém apresenta-se com um grau de dificuldade mais elevado, pois além das habilidades cognitivas, exige certa rapidez de pensamento e ação, pois nele a criança deve escutar a letra e quando for à inicial do desenho apresentado, deve clicar rapidamente sobre a imagem.

As atividades lúdicas podem auxiliar no processo cognitivo, sendo um instrumento facilitador da aprendizagem. Os jogos apresentados possibilitam a construção do conhecimento, a liberdade de criar, pensar e enfrentar os erros.

Na psicopedagogia, o lúdico contribui para um olhar investigativo sobre o educando, permite interpretar elementos diagnósticos fundamentais para a prática, detectar as dificuldades e fornecer atividades, de acordo com o nível de aprendizagem, que favoreçam a construção cognitiva do sujeito.

Portanto, é como uma alternativa de trabalho eficaz que o lúdico é inserido no processo de aprendizagem, onde a criança acaba dispondo-se a produção cognitiva de forma inconsciente, através de atividades prazerosas, diversificadas e extremamente construtivas na aprendizagem.

Considerações Finais

São múltiplos os indícios apresentados por este estudo para a introdução dos softwares educativos no processo de alfabetização, principalmente com crianças que apresentam dificuldades durante este percurso, pois através dele o sujeito se torna mais ativo e participativo na aprendizagem.

Não podemos deixar de incorporar as novas transformações tecnológicas que vivemos. É preciso buscar e intervir para sistematizar as diversas ferramentas disponíveis, integrando com recurso pedagógico a fim de tornar favoráveis as condições de aprendizagem.

Numa visão psicopedagógica, conclui-se que o computador pode auxiliar o processo da descoberta do aprender a aprender, havendo o respeito ao tempo individual de cada sujeito e a percepção de suas dificuldades, permitindo a análise e superação destas sem a necessidade de depender do outro. Além disso, as tecnologias são extremamente atraentes aos olhos das crianças, desperta grande interesse e torna o aprender algo desafiador.

Acredita-se que a utilização do lúdico é uma forma de atender ao desenvolvimento cognitivo de forma saudável e motivadora, sendo um instrumento eficaz no processo ensino-aprendizagem. Portanto, há novos caminhos a serem trilhados pela psicopedagogia e a utilização do lúdico com a exploração dos softwares educativos é marcadamente um deles.

Os jogos contribuem para o enriquecimento intelectual e para a construção do conhecimento, proporcionando a criação de oportunidades para a criança expressar suas ideias e enfrentar suas dificuldades e os softwares apresentados nesta pesquisa comprovam a relevância deste recurso, sendo um auxiliador no processo cognitivo da criança, tornando o aprender e mais especificamente, a alfabetização mais agradável e significativa.

Referências Bibliográficas

FERREIRO, Emilia. **Com todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999.
FERNÁNDEZ, Alicia. **A inteligência Aprisionada**. Tradução de Iara Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

FRAGA, Vilma Nascimento. **O Processo de Alfabetização Mediado pela Informática**. Canoas: ULBRA, 2003. Monografia (Especialização em Informática na Educação), Universidade Luterana do Brasil, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil - conceitos, orientações e práticas**: Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

WEISS, Alba M. Lemme, CRUS, Mara Lúcia R. **A informática e os problemas escolares de aprendizagem**. 3. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

WEISS, Maria Lucia Lemme. **Psicopedagogia Clínica- uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 13ª Ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

GUBBELINI, Fabiane Perez. **O uso do computador na intervenção psicopedagógica**. 2011. Disponível em: http://www.olharpsicopedagogico.com.br/exibe_noticias.php?acao=exibir1&codigo=160. Acesso: 21.04.15.

OLIVEIRA, Vera Barros. **Informática em Psicopedagogia**. - São Paulo: Editora SENAC, 1996.

SCATTONE, Cristiane; MASINI, Elcie F.S. **O software educativo no processo de ensino-aprendizagem: um estudo de opinião de alunos de uma quarta série do ensino fundamental**. Rev. psicopedag. vol.24 no.75 São Paulo 2007. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S010384862007000300004&script=sci_arttext Acesso em 27.04.14

LISBOA, Patrícia. **Os softwares educativos e a construção de habilidades cognitivas na pré-escola**. Revista Práticas de Linguagem. v. 3, n. 1, jan./jun. 2013. Disponível em: <http://www.ufjf.br/praticasdelinguagem/files/2013/07/13-22-os-sofware-educativos-e-a-constru%cc%87%cc%83o-de-habilidades-cognitivas-na-pr%cc%89-escola.pdf>. Acesso em 25.04.14.

GODINHO, Máisa Basso. **O papel do jogo computacional Veritek na alfabetização**. Monografia do curso de Informática na Educação; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre; 2004, Disponível em: <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/37199/000486997.pdf?sequence=1>. Acesso em 28.04.16.