

A UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES COMO INSTRUMENTO DE TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO

THE USE OF SOFTWARE AS A TOOL FOR PSYCHO-PEDAGOGICAL WORK



JULIANA GODOI MARQUES

Graduação em Pedagogia pela Faculdade Interlagos de Educação e Cultura (2006); Especialista em Psicopedagogia pela Faculdade Brasil (2012); Professora de Educação Infantil no CEI CEU CAMPO LIMPO.

RESUMO

A inclusão da informática na clínica psicopedagógica deverá acontecer dentro do modelo de atuação de cada terapeuta. O computador não faz nada por conta própria. É no vínculo, na relação de mediação integrada entre computador (programas), terapeuta e paciente que se encontrará o caminho para a aprendizagem. O computador entra como mais um recurso na clínica. Porém devemos buscar conhecer o potencial diferenciado que a informática pode nos trazer. Mais especificamente, da possibilidade da expressão da rede de nosso pensamento através de recursos que disponibilizem este tipo de "escorregar" ou "navegar". O percurso que cada um utilizará irá depender dos "nós" de conexão que forem escolhidos ao longo da jornada. Poderemos encontrar aí os "nós" das vinculações inadequadas no processo de aprendizagem de cada sujeito. O presente trabalho visa a demonstrar a importância dos softwares na clínica psicopedagógica.

Palavras-chave: Softwares; Psicopedagogia; Aprendizagem.

SUMMARY

The inclusion of computers in the psycho-pedagogical clinic will have to take place within each therapist's model of action. The computer does nothing on its own. It is in the bond, in the integrated

mediation relationship between computer (programs), therapist and patient that the path to learning will be found. The computer is just another resource in the clinic. However, we need to be aware of the different potential that information technology can bring us. More specifically, the possibility of expressing the network of our thoughts through resources that make this kind of “sliding” or “navigating” available. The route that each person takes will depend on the connection “nodes” that are chosen along the journey. There we can find the “knots” of inadequate links in each subject's learning process. This paper aims to demonstrate the importance of software in the psycho-pedagogical clinic.

Keywords: Softwares; Psychopedagogy; Learning.

INTRODUÇÃO

A chegada das tecnologias de informação e comunicação na escola evidencia desafios e problemas relacionados ao espaço e ao tempo que o uso das tecnologias novas e convencionais provoca nas práticas que ocorrem no cotidiano da escola.

Para entendê-los e superá-los é fundamental reconhecer as potencialidades das tecnologias disponíveis e a realidade em que a escola se encontra inserida. Esse reconhecimento favorece a incorporação de diferentes tecnologias (computador, Internet, TV, vídeo...) existentes na escola, à prática pedagógica e a outras atividades escolares nas situações em que possam trazer contribuições significativas.

As tecnologias, entretanto, devem ser utilizadas de acordo com os propósitos educacionais da escola, fazendo uso de estratégias adequadas para propiciar ao aluno a aprendizagem, não podendo ser regida como a informatização do ensino, que reduz as tecnologias a meros instrumentos para instruir o aluno.

No processo de incorporação das tecnologias na escola, aprende-se a lidar com a diversidade, a abrangência e a rapidez de acesso às informações, bem como com novas possibilidades de comunicação e interação, o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento.

A incorporação das tecnologias na escola, embora já permanentes e irrevogáveis, constituem também assunto novo e de poucos esclarecimentos para a prática pedagógica. Os efeitos que as tecnologias produzem ou produzirão nos alunos ainda não podem ser contemplados em sua totalidade, até mesmo os professores não estão, de todo, capacitados a lidar com essas tecnologias no seu cotidiano e no seu fazer pedagógico.

Assim, o presente texto aborda a questão do uso de softwares educacionais nos processos de alfabetização e de ensino e aprendizagem em geral, no contexto educacional. Para tanto, explica o processo de alfabetização através do lúdico e a contribuição das tecnologias de informática. A

seguir, introduz a Psicopedagogia como campo de estudo pedagógico e sua visão sobre a utilização dessas tecnologias no campo educacional.

Hoje em dia, imaginar a tecnologia envolvida com o processo de aprendizagem não significa uma impossibilidade, mas infelizmente muitos ainda não compreenderam como ela pode funcionar de uma forma a trazer qualidade ao processo de aprendizagem. Ainda se preocupam em responder a um apelo da sociedade e não às necessidades reais do aprender.

Vários recursos tecnológicos são utilizados e aceitos, mas quando se fala de computador parece que todos tremem e não conseguem enxergar o que ele pode trazer de benefícios para a aprendizagem. Este recurso, o computador, com seus softwares educacionais podem, não só auxiliar, como minimizar os possíveis problemas que possam surgir, isto é, prevenir.

O computador é mais um recurso, que assim, como os outros, não deve ser desgastado. Nem tudo precisa ser trabalhado no computador. O uso excessivo faz com que sua prática não seja muitas vezes adequada. Às vezes, é preferível utilizar outro recurso que vá atender muito mais aquele objetivo que quer se desenvolver no momento, do que usá-lo. Por lidar com uma realidade virtual, o computador não pode ser utilizado de forma a ameaçar a própria realidade, deverá ser utilizado para fortalecê-la. Este não substitui, por exemplo, a manipulação do concreto, indispensável ao processo.

Vale ressaltar que com o computador a interdisciplinaridade, tão valorizada, pode ser desenvolvida e trabalhada tanto nos projetos de criação, quanto nos softwares fechados. As informações podem ser relacionadas, como na realidade, sem haver etapas estanques, de uma forma lúdica. As propostas não são compartimentalizadas. “O desejar é o terreno onde se nutre a aprendizagem” (FERNÁNDEZ, 2001).

O vínculo é algo extremamente importante no processo de aprendizagem. Com este ponto, então, o computador torna-se facilitador, pois, de maneira geral, atrai as atenções das crianças fazendo com que fiquem voltadas a ele e interessadas no seu trabalho. A maioria gosta de estar diante de uma máquina, isto acaba sendo um ponto positivo para o recurso que acaba atraindo a atenção das crianças que nem percebem estar no processo de aprendizagem.

Uma das características fundamentais da espécie humana é a sua capacidade de criar. O homem cria, mas certamente não cria no vazio, não faz mágica. Sua inventividade é despertada em interação com o mundo, na construção de novos conhecimentos, na ação transformadora.

O homem, dos primórdios aos dias atuais, produz tecnologias: “movido por suas necessidades e desejos, inventa artefatos que modificam o mundo e a sua forma de relacionar-se com ele” (KAMPFF, 2006).

Para que a alfabetização através do uso de softwares educacionais tenha o resultado que se deseja, qual seja, aliar o lúdico à alfabetização, necessita-se uma reestruturação do método de ensino vigente nas escolas; uma formação onde o professor tenha contato direto com essas novas

tecnologias e possa instrumentalizar-se na sua utilização; apoio pedagógico e estrutural, dentro das escolas, para o desenvolvimento pleno dessas novas tecnologias, visando aproveitar todos os recursos de que elas dispõem; o desenvolvimento de atividades planejadas e estudadas exaustivamente, levando em conta, prioritariamente, o conhecimento dos alunos, seus avanços e o foco de interesse.

Hoje em dia, imaginar a tecnologia envolvida com o processo de aprendizagem não significa uma impossibilidade, mas infelizmente muitos ainda não compreenderam como ela pode funcionar de uma forma a trazer qualidade ao processo de aprendizagem. Ainda se preocupam em responder a um apelo da sociedade e não às necessidades reais do aprender.

Vários recursos tecnológicos são utilizados e aceitos, mas quando se fala de computador parece que todos tremem e não conseguem enxergar o que ele pode trazer de benefícios para a aprendizagem. Este recurso, o computador, com seus softwares educacionais podem, não só auxiliar, como minimizar os possíveis problemas que possam surgir, isto é, prevenir.

O computador é mais um recurso, que assim, como os outros, não deve ser desgastado. Nem tudo precisa ser trabalhado no computador. O uso excessivo faz com que sua prática não seja muitas vezes adequada. Às vezes, é preferível utilizar outro recurso que vá atender muito mais aquele objetivo que quer se desenvolver no momento, do que usá-lo. Por lidar com uma realidade virtual, o computador não pode ser utilizado de forma a ameaçar a própria realidade, deverá ser utilizado para fortalecê-la. Este não substitui, por exemplo, a manipulação do concreto, indispensável ao processo.

Segundo Tikhomirow, o computador deve ser visto como instrumento de aprendizagem. Ele é o mediador entre o nosso pensamento e as ações. Transforma o raciocínio em coisas manipuláveis. Não desaparece com o pensamento humano, mas reorganiza-o.

Vale ressaltar que com o computador a interdisciplinaridade, tão valorizada, pode ser desenvolvida e trabalhada tanto nos projetos de criação, quanto nos softwares fechados. As informações podem ser relacionadas, como na realidade, sem haver etapas estanques, de uma forma lúdica. As propostas não são compartimentalizadas.

“O desejar é o terreno onde se nutre a aprendizagem”. (Fernández, 2001).

O vínculo é algo extremamente importante no processo de aprendizagem. Com este ponto, então, o computador torna-se facilitador, pois, de maneira geral, atrai as atenções das crianças fazendo com que fiquem voltadas a ele e interessadas no seu trabalho. A maioria gosta de estar diante de uma máquina, isto acaba sendo um ponto positivo para o recurso que acaba atraindo a atenção das crianças que nem percebem estar no processo de aprendizagem.

ABORDAGEM PSICOPEDAGÓGICA

Segundo Vygotsky (1982), a atividade criadora é uma manifestação exclusiva do ser humano, pois só este tem a capacidade de criar algo a partir do que já existe.

O ser humano é capaz, de partindo de uma situação real criar situações futuras. Logo, a ação criadora vai surgir do fato dele não estar acomodado na situação presente e buscar equilíbrio na construção de algo novo.

É importante que exista a oportunidade de desenvolver esta ação criadora. O papel do computador é justamente ser auxiliador no desenvolvimento de atividades que ajudam na ordenação e coordenação de suas ideias e manifestações intelectuais. Os softwares educacionais apresentam diversas oportunidades de trabalho com crianças de várias faixas etárias.

Eles criam um ambiente de aprendizagem em que o lúdico, a solução de problemas, a atividade reflexiva e a capacidade de decisão são privilegiadas. Desenvolvem a aprendizagem ativa, controlada pela própria criança, já que permitem representar ideias, comparar resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, depurando o processo de aprendizagem.

Seymour Papert, discípulo de Piaget, entusiasmado com o construcionismo deste, passou a aprofundar sua pesquisa das estruturas intelectuais. Para ele, nós nos motivamos a aprender o novo quando este tem alguma ligação com um conhecimento prévio ou significativo para nós. Acreditou que com a informática poderia desenvolver mudanças significativas na área educacional. Para isto, desenvolveu a linguagem de programação logo.

Com a linguagem logo se consegue dar os comandos e perceber suas ordens sendo obedecidas ou não. Não sendo aquele o seu objetivo inicial, pode-se voltar e remanejar seus comandos. É um processo de vai-e-vem constante das ideias. Isto traz resultados não só no lado cognitivo, como também no afetivo, trabalhando inclusive sua autoestima. A capacidade de fazer suposições intuitivas e análises lógicas destas intuições demonstra alguns dos estágios e mecanismos usados pelo cérebro durante a utilização de algum programa. Este software é aberto, considerado de autoria.

Segundo Valente (1998), diante de uma situação problema, o aprendiz tem que utilizar toda sua estrutura cognitiva descrevendo para o computador os passos para a resolução do problema, utilizando uma linguagem de programação. A descrição da resolução do problema vai ser executada pelo computador. Essa execução fornece um “feedback” somente daquilo que foi solicitado à máquina. O aprendiz deverá refletir sobre o que foi produzido pelo computador; se os resultados não corresponderem ao desejado, o aprendiz tem que buscar novas informações para incorporá-las ao programa e repetir a operação.

Os softwares fechados são aqueles em que não há intervenção da criança, apenas participação nas ações já previamente estabelecidas. Neles, encontramos jogos e desafios.

O jogo, por exemplo, gera prazer e interesse, ao mesmo tempo auxilia na aquisição do autoconhecimento, ensina a lidar com símbolos e a pensar por analogia. A criança passa a entender regras e lidar com elas. Ele trabalha a formação de conceitos e de desenvolvimento de habilidades

para a construção de significados, estimulando a curiosidade e a investigação, por meio de diferentes modos de representação. O jogo é um importante instrumento didático que pode e deve ser utilizado na educação institucional.

Os softwares fechados são muito positivos em vários casos, um exemplo é daquelas crianças com dificuldades para criação e medo do novo. Com este tipo de software ela vai seguir passo a passo o que deve ser feito, até se familiarizar com o recurso e só depois, então, poder passar para os abertos.

Alguns outros softwares são abertos, aqueles em que a participação da criança é ativa, incluindo a programação (como os da linguagem logo). Nestes, o aprendiz pode intervir, e além de utilizar as diversas estruturas cognitivas já descritas anteriormente, trabalha também a criatividade e parceria.

A presença do professor é fundamental para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra, pois ele será mediador e estimulador deste processo. Um software por si só não promove aprendizagem, e sim, apenas, a articulação do pensamento.

A informática, quando utilizada num enfoque psicopedagógico, é um instrumento importante para facilitar a construção das funções: percepção, cognição e emoção. Ela possibilita o desenvolvimento do aprendiz unindo corpo-mente-emoção.

Estimula ainda funções neuropsicomotoras que envolve diferentes aspectos: discriminação e memória auditiva e visual; memória sequencial; coordenação viso-motora; ativação dos dois hemisférios cerebrais (textos e imagens de forma combinada); orientação espaço/temporal; controle de movimentos.

A cognição é trabalhada através da capacidade de representação, passando do virtual para o real; simbolismo (através dos ícones); resolução de problemas; criatividade e imaginação; leitura e escrita.

Na área da emoção, o uso de recursos da informática favorece a autonomia e independência; trabalha o erro de maneira construtiva, elevando a autoestima; exige limites levando ao controle da ansiedade; o trabalho é motivador, pois permite a consciência da própria cognição, atenção e memória.

Além destes fatores, ainda desenvolvem a curiosidade, a autonomia, a rapidez de interpretação e resposta, a organização na realização das tarefas, desenvolvimento lógico-temporal e a concentração para perceber o que deve ser feito.

O COMPUTADOR E O DIAGNÓSTICO EM PSICOPEDAGOGIA

A psicopedagogia utiliza-se de diversos recursos para a realização do diagnóstico em cada uma de suas etapas. Recentemente o computador começou a fazer parte deste conjunto de recursos

utilizados. Através de relatos apresentados em congressos e encontros de psicopedagogia, podemos constatar que o computador é aplicado nas mesmas etapas por diferentes profissionais. Dentre as quais as preferidas são as que se assemelham as sessões lúdicas centradas na aprendizagem (para crianças) e as que seriam dedicadas à complementação com provas e testes.

Autores como Weiss (1992) e Oliveira (1996) têm sido referência no uso do computador no diagnóstico e já apresentam algumas conclusões:

- a. Crianças e adolescentes realmente mergulhavam, por assim dizer, no que estavam fazendo, mantendo um nível de atenção mais intenso e prolongado, desvencilhando-se progressivamente da minha tutela [...]. Inicia-se a vê-lo como um grande e inseparável instrumento de pesquisa e terapia junto a crianças e adolescentes (Oliveira, op. cit., p. 149).

Nesta direção, torna-se fundamental a compreensão da informática no desenvolvimento e enriquecimento do pensamento de crianças e adolescentes, assim como o entendimento do funcionamento afetivo que está articulado neste processo. Assim estamos preconizando o uso mais amplo do computador e não o restrito, apenas, como simples página de livro didático ou mesmo “caneta eletrônica”.

- b. Torna-se fundamental que o terapeuta possa usar, com segurança e eficiência, os novos instrumentos oferecidos pelo progresso constante da tecnologia da informação. (Weiss, op.cit, p.127)

O computador ainda é um recurso muito pouco aplicado na clínica psicopedagógica. Também são poucas as pesquisas acerca de sua aplicação neste campo. Por isso, torna-se fundamental o estudo mais aprofundado desta matéria e o desenvolvimento de material adequado e específico.

A INFORMÁTICA NA INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Weiss (2004), acredita que o uso do computador na clínica Psicopedagogia poderá despertar no sujeito suas potencialidades e ampliar os horizontes de aprendizagem de forma integrada e prática. Isso irá ocorrer somente se for respeitadas e exploradas as especificidades deste novo instrumento. Não podemos esquecer que este instrumento entra como mais uma ferramenta poderosa, porém a escolha da melhor ferramenta será aquela cuja qual eu consiga explorar melhor as potencialidades do sujeito em atendimento.

Crianças bem pequenas demonstraram que no computador conseguem fazer previsões e antecipações que com outros materiais não consegue realizar ou demonstrar, desenvolvendo assim processos cognitivos.

A informática permite que o sujeito lide com outras formas de pensamento que fluem diferente do pensamento usado nas tarefas escolares rotineiras de lápis e papel que, em geral, privilegiam o pensamento linear.

Na clínica Psicopedagogia o computador pode ser usado como um mediador do processo de aprendizagem, podendo assim assumir o papel de “terceira pessoa” tornando o relacionamento no diagnóstico ou no tratamento mais dinâmico e dialético.

O computador pode proporcionar um ambiente de aprendizagem, ao mesmo tempo individual e coletivo, onde a possibilidade de exploração e construção cognitiva podem ajudar a desenvolver diferentes saberes. Com o uso do computador, o sujeito percebe que o erro toma uma feição diferente dos exercícios e provas aplicadas na escola. O erro, nesse momento, pode abrir novos caminhos e revelar uma descoberta dentro de determinada proposta. Por outro lado, o erro pode ser detectado pela própria criança sem temor da censura do adulto. No computador, muitas vezes há possibilidade de refazer o caminho, rapidamente, sem inutilizar ou recomeçar o mesmo trabalho.

Frente ao computador o sujeito pode estabelecer um diálogo com ele. Na clínica foi observado que o sujeito mostrou atitudes diante da máquina indicando uma baixa resistência à frustração e a forma como projetam esse sentimento no outro. Alguns chegam a se negar continuar as atividades no computador diante da primeira dificuldade, atribuindo todo esse erro à máquina, que se torna poderosa, ameaçadora e cheia de vontades próprias.

No diagnóstico ou tratamento Psicopedagógico, constata – se na relação sujeito/ computador, diferentes aspectos de sua conduta cognitiva, afetiva, social, além do seu nível de conhecimento pedagógico deixando clara as interligações sempre existentes em todos esses aspectos. A seguir listaremos algumas situações que podem ser verificadas na relação sujeito/ computador:

- níveis de soluções de problemas;
- a forma, o estilo do sujeito enfrentar situações novas;
- a lógica usada na busca de uma solução;
- o nível de atenção e o foco na tarefa;
- memorização de comandos novos e das sequências funcionais;
- o percurso que faz errado e como elimina o erro;
- o grau de persistência nas tentativas;
- o erro paralisante e o erro como estímulo para buscar novos caminhos;
- a aceitação ou a rejeição das atividades propostas;
- o desejo e a determinação em produzir;
- as ansiedades e medos diante das tarefas propostas;

- o processo decisório, e escolha (o tempo e a forma: aleatória ou refletida);
- a exploração ou não das possibilidades do software;
- os cenários e personagens escolhidos, modificados e rejeitados;
- o nível de resistência à frustração por não atingir a meta planejada;
- como lida com o sucesso ou o fracasso;
- como se relaciona com o agente da mediação (computador / terapeuta);
- o conhecimento de leitura, escrita e cálculo.

O computador não tem regras e muito menos limites de uso. É um instrumento de maior domínio de crianças e adolescentes, que não tem medo de desvendar seus mistérios e usá-lo como um aliado para a diversão. Porém, é um instrumento que amedronta muitos adultos, que mantêm uma relação de distância e inferioridade com este objeto. Com isso, se torna subvertida a ordem social: a criança e ao adolescente possuem o saber, o adulto é aquele que não possui o saber. Portanto, as crianças e os adolescentes ficam com o poder e impõem suas regras aos adultos, que correm atrás do conhecimento sobre este novo objeto “ameaçador” e de difícil aprendizagem. Esta é uma situação clínica muito interessante e valiosa em muitos casos.

O fato de poder dominar o computador, pode desenvolver no sujeito sua autoestima. Muitas vezes, a família do sujeito, através do conhecimento de suas atividades no consultório com o computador começa a valorizar e ressignificar o sujeito no grupo familiar e escolar. Na escola, o sujeito também poderá mostrar o seu “conhecimento de informática” o que possibilitará uma situação de maior status, levando a ampliar a segurança emocional neste grupo.

Na clínica psicopedagógica é importante relacionar as aprendizagens ocorridas através do uso do computador com aprendizagens escolares, revendo conceitos e objetivos pedagógicos pertinentes a cada sujeito. Através de um trabalho bem desenvolvido, o sujeito poderá estabelecer relações mais complexas de pensamento, ter o potencial para dar conta do que lhe é exigido na sistemática linear da escola e assim, progredir no uso total da capacidade de aprender e produzir. Assim, a criança terá mais uma oportunidade de autoconhecimento e melhor relacionamento com o outro e com o meio em que vive.

O computador pode romper certas barreiras e com isso o sujeito pode avançar com mais liberdade, flexibilidade e prazer na busca da construção de seus conhecimentos. O computador facilita a construção do conhecimento porque:

- desenvolve o raciocínio lógico: A criança deve compreender a lógica das mensagens apresentadas pelo computador para prosseguimento das operações. Para atingir os objetivos propostos, diante da situação – problema, é necessário.: analisar os dados apresentados, descobrir o que deve ser feito, levantar hipóteses, estabelecer estratégias, levantar dados para a solução, buscar diferentes caminhos para seguir;

- desenvolve a sequência lógica – temporal;
- Aumento da flexibilidade do pensamento.: Na execução de um programa, há a possibilidade de descobrir várias formas, vários caminhos para chegar ao mesmo resultado. Diante de um impasse, surge a necessidade da busca de possíveis soluções, desenvolvimento a criatividade;
- Aumento da organização na realização de tarefas;
- Aumento da atenção na realização das tarefas: O aluno é levado a observar os detalhes da situação proposta e deve ler, obrigatoriamente, o que está escrito como resposta do computador para poder prosseguir e não perder a continuidade. É necessário, em alguns casos, rapidez na resolução de situação - problema;
- Possibilidades de lidar com diferentes exigências temporais;
- Possibilidades de lidar com os próprios erros de forma produtiva.

Além disso, estimula à curiosidade (exploração do novo), desenvolve a Imaginação/ Criatividade, Fortalece a autonomia (tomadas de decisão e escolhas mais rápidas), melhora a auto – estima e desenvolvimento da leitura informativa (interpretar e seguir ordens, rapidez na leitura e rapidez na resposta.

O uso do computador, assim como as dinâmicas de grupo necessárias à sua utilização, pode fornecer dados muito importantes para o Psicopedagogo, desde que ele acompanhe sempre de perto todo o processo.

Diante do computador, com uma proposta e um ambiente diferente sem as cobranças da sala de aula, a criança esquece, relaxa e pode revelar os conhecimentos que realmente já construiu. Pode, ainda, outras crianças que preocupam por parecerem que nada aprendem (o vínculo com a aprendizagem sistemática está ruim, parecem funcionar num nível cognitivo abaixo do esperado para sua faixa etária), muitas vezes, podem revelar suas reais aquisições nas propostas surgidas no ambiente computacional.

Utilizo o computador com um recurso Psicopedagógico, pois constato um impacto positivo na estruturação e organização do pensamento, auxiliando pessoas com problemas de aprendizagem, por criar situações que favorecem o processo de aprendizagem oferecendo uma função organizadora dos conhecimentos do indivíduo. (VASCONCELLOS, P.49)

Segundo Vasconcellos (1998), o computador propicia ao sujeito a consciência dos seus próprios passos no processo de aprendizagem e a interpretação e superação dos seus erros, onde aprende sobre suas próprias ações, corrigindo – se por regulações perspectivas e motoras, uma vez que o computador só admite determinadas respostas, caso contrário, não as reconhece ou torna –se inoperante.

Os softwares ou programas de computadores desenvolvidos e criados de forma criativa pelo Psicopedagogo propicia situações de construção do conhecimento tanto individual como grupal, pois favorece os processos de aprendizagem, proporciona uma maior compreensão social da escrita, suscita mais disposição para o enfrentamento dos erros, facilita uma maior cooperação com os próprios colegas de grupo e com o adulto que o auxilia promovendo a aquisição do conhecimento e da socialização.

Vasconcellos (1998) teve a oportunidade de trabalhar com crianças e adolescentes utilizando a informática como recurso, e verificou que os meninos, em sua maioria, se interessam pelo computador com mais facilidade do que as meninas. Elas olham o computador com restrições e com medo, mais depois de um tempo maior de observação demonstram seu interesse. Em um depoimento feito a Vasconcellos, uma adolescente ao ter oportunidade de lidar com o computador, falou que se sentia “incapaz” diante de uma máquina com uma significação tão prestigiada na sociedade. Com o passar do tempo e com o estímulo suficiente, ela foi fazendo aproximações sucessivas e, ao ter alguns resultados positivos no seu investimento, levantou a seguinte hipótese.: “Será que eu sou capaz? “modificando basicamente o seu autoconceito e aos poucos investindo no seu desempenho e aumentando simultaneamente sua “capacidade”. Ela ressalta também uma grande mudança em relação ao erro que observa no trabalho das crianças no ambiente computacional.

Priorizo o trabalho com o computador, pois é onde posso ter uma observação maior, porque o monitor serve de tela de projeção do processo de desenvolvimento do trabalho e me auxilia a nortear meu trabalho Psicopedagógico. Possibilita o acompanhamento da representação mental da criança, projetada na tela, que indica com uma maior precisão os esquemas utilizados por ela. Ao constatar os diversos obstáculos surgidos na exploração do computador, posso ter uma atuação mais eficaz permitindo uma melhor utilização, tanto do micro como das demais atividades psicopedagógicas. (VASCONCELLOS, p. 51, 1998)

Na interação com o computador Vasconcellos tem percebido que gradativamente há uma ruptura de mentalidade com a passagem de uma atitude de medo, de vergonha, nas quais as crianças não querem errar, para uma postura de maior confiança e desafio. A postura da criança é “deixa eu ver o que acontece se eu errar” leva a novas descobertas diante do seu assumido conforto. Há uma valiosa passagem do erro “vergonha” ao erro “construtivo”. O erro muitas vezes é encarado pela criança como uma desqualificação, uma incapacidade, uma incompetência, uma vergonha. A partir disso, as crianças passam a querer esconder seus erros e nesta busca de esconder seus próprios erros, descobrem várias maneiras de lidar com eles.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na clínica, a escolha e o uso do software mais adequado, assim como acontece com outros recursos, dependerá de cada sujeito e do momento pelo qual está passando. É muito importante, tanto no uso na clínica como na escola, na maioria das vezes, que se experimente o software antes de seu uso pelos pacientes.

Esta advertência não se refere somente a questões mais evidentes de análise das possibilidades que este apresenta, mas principalmente para que o terapeuta se perceba ao utilizar tal software. Perceba como pensa para solucionar os problemas, como se sente diante das propostas...

Podemos encontrar diferentes tipos de softwares educativos, alguns com propostas mais fechadas, condutivistas, outros mais flexíveis que permitem que o usuário possa realizar a atividade de diferentes maneiras, outros ainda que se estruturam com a proposta de servir de base para outras propostas. Muitos são criados com o objetivo de verificar e treinar determinada habilidade como em contas, gramática etc. Encontramos também softwares que não são denominados educativos, mas que podem ser bem utilizados na clínica e na escola.

Para finalizar, podemos tecer ainda algumas considerações sobre a informática dentro do contexto escolar. Utilizar o computador fazendo com que seja apenas mais uma disciplina a ser cumprida, com nota, prova teórica, significa reforçar os meios já desgastados da escola, burocratiza-se mais esta oportunidade de transformação da educação escolar. Já a informática na Educação, utiliza o computador como um recurso num meio transformador do ambiente de aprendizagem, com a exploração viva e empolgada de alunos e professores, através das possibilidades deste instrumento em buscar diferentes caminhos de resolução de problemas de forma rápida, integrada e motivante, rompendo fronteiras entre os diferentes conteúdos curriculares.

Para alcançar sua possibilidade transformadora, a informática na educação deve ser amplamente debatida, elaborada e vivenciada com a comunidade escolar, sendo inserida dentro de um projeto Pedagógico, onde professores, técnicos, direção e alunos atribuam sentido a sua introdução. Desta forma, a informática e outros recursos tecnológicos podem ser inseridos transversalmente e de forma crítica dentro do contexto significativo das áreas do conhecimento e ao mesmo tempo, instrumentalizando de forma mais geral o manejo crítico destes instrumentos.

Estas questões e as possibilidades econômicas determinarão a prioridade de escolha dos softwares para serem utilizados em cada escola. Existirão ocasiões em que se necessite de programas de reforço de algum conteúdo, porém deve-se priorizar a escolha de software que favoreçam atividades em projetos, que permitam a integração com outros softwares. É recomendado também a aquisição de programas de consulta, como dicionários, enciclopédias e atlas.

Finalizando, sendo um meio, um instrumento pedagógico, a informática atuará no acesso e coordenação de informações e de banco de dados e fundamentalmente, mediada sempre pelo professor problematizador, poderá ser um forte agente no processo de construção e reconstrução do conhecimento.

Não existe um único motivo para o fracasso escolar ou para as dificuldades, mas alguns destes problemas podem ser ajudados não acionando, assim, tantos outros que possam vir a surgir por um relaxamento ao sintoma inicial. Separar o aluno com suas dificuldades ou simplesmente rotulá-lo é fácil, o difícil é ter a percepção necessária no momento, para auxiliá-lo a ultrapassar esta fase.

O computador pode auxiliar o processo da descoberta de aprender a aprender, onde existe o respeito ao tempo individual do sujeito e a percepção de suas dificuldades. Isto permite que o aluno consiga superá-las através de sua própria análise, sem necessariamente depender do outro para isto.

Além disso, tudo, o computador exerce um grande interesse em crianças e jovens. Existe uma grande atração pela tecnologia. De frente ao computador a criança relaxa e esquece que aquele também é um processo de “ensinarem”. O computador não pode deixar de estar inserido num contexto desafiador, pois senão não promoverá mudanças, nem crescimento. O aluno adquirirá uma compreensão do significado e da utilidade daquilo que faz, pois ele é o agente criador e transformador do seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

BOSSA, Nádía A. **A Psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

COSTA, Maria Luiza Andreozzi. **Piaget e a Intervenção Psicopedagógica**. São Paulo: Editora Olho d'Água, 2002.

DALL'ASTA, Rosana Janete. **A transposição didática no software educacional**. Passo Fundo: UPF, 2004.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A Inteligência Aprisionada: Abordagem Psicopedagógica Clínica da Criança e Sua Família**, Porto Alegre: Artmed Editora, 1991.

KAMPPFF, Adriana Justin Cerveira. **Tecnologia da informática e comunicação na educação**. Curitiba: IESDE, 2006.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O saber em jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, Ana Maria Araújo. **Utopias provisórias: as pedagogias críticas num cenário póscolonial**. Petrópolis-RJ:Vozes, 1999.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Informática em Psicopedagogia**. 2ª edição, São Paulo: Editora SENAC, 1999.

VASCONCELLOS, Ana Celina Aquino. **Psicopedagogia e informática – uma articulação na clínica.** PSICOPEDAGOGIA – Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia, São Paulo, vol 17, n. 45, p.49 – 54, 1998.

WEISS, Alba Maria Lemme. **Por que o uso do computador na clínica psicopedagógica?.** Associação Brasileira de Psicopedagogia, Rio de Janeiro, 2004.

VITORINO, Janete Leony. **O trabalho psicopedagógico e a aprendizagem segundo a abordagem Vygotskyana.** Disponível em:

<<http://www.pedagogobrasil.com.br/pedagogia/otrabalhopsicopedagogico.htm>> acesso ago. 2012.