

## **Utilizando Softwares Educativos na Clínica Psicopedagógica**

ALBA MARIA LEMME WEISS

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.

Dessa forma, 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 também na escola.

A partir do exposto, sugiro que o terapeuta estruture sua midiateca de forma a abranger estas diferentes possibilidades de software e de situações.

### **Sugerindo e comentando sobre alguns *software*:**

#### **1) De produção de história em quadrinhos:**

Quadrinhos Turma da Mônica Quadrinhos do Chico Bento.

São importantes porque permitem que o usuário estabeleça uma história com seqüência, através de outra forma de linguagem escrita, sem muita cobrança de tamanho de texto ou de sua existência, além de ser boa plataforma para o surgimento de projeções.

**2)** De criação de história, com auxílio de cenários, personagens/objetos, local para texto, sons/músicas, gravação no microfone, permitindo alterar posição, tamanho e ordem das figuras, permitindo desenhar, e formatar texto, muitos permitem inserir imagens.

#### Oficina de Histórias 2 - A Casa de Estórias de Stanley

Possibilitam a escolha, modificação, montagem. Favorecem também a expressão escrita de forma diferenciada dos editores de textos convencionais, permitindo narrativas orais que podem ser gravadas e ouvidas posteriormente.

Estes programas são ricos para todo o processo de construção e enriquecimento de textos, sendo excelente meio de observação de aspectos projetivos. Permitem a construção de textos por imagens e/ou escrita e/ou sons gravados no microfone. Abuse dessas possibilidades!

**3)** Abertos, que sejam plataformas multimídias:

#### Kid Pix de Luxe 3

É um estúdio gráfico que permite escrita, imagem, vídeo e som, podendo gerar apresentações. Oferece / permite inserir: diferentes modelos de apresentação; possibilidade de escolha de vários fundos para o slide; sons, gravações; efeitos especiais na apresentação; "linkar" com outros programas, imagens, filmes, Internet, etc.

Favorece: Sua forma é aberta e flexível propiciando uma boa utilização no trabalho por *projetos*, funcionando como um instrumento multimídia catalisador.

Permite ser integrado a outros programas como o Power Point, possibilitando, por exemplo, a criação de um ambiente semelhante ao dos *software* de construção de histórias. Exemplos de utilização: Apresentação própria, família, amigos, etc.; apresentação de temas como escola ideal, adolescência, etc.; criação de histórias; "venda" de produtos ou idéias a partir dos modelos já existentes; (lembrar sempre da necessidade de conexão com centros de interesse dos sujeitos).

**4)** Matemática

Existem diferentes *software* que tem como objetivo o treino ou verificação de conteúdos de Matemática, normalmente de Ensino Fundamental, de forma bem direta, dentre eles podemos citar:

Lucas Sai de Férias - Supermercado - A Nova Aritmética da Emília - Math Blaster - Bruxos a Solta.

Outros, utilizam-se de histórias em que o usuário deverá seguir e encontrar diferentes obstáculos / propostas não só de Matemática como muitas vezes de Português. Como exemplo, a coleção Coelho Sabido.

**5)** Existem ainda outros *software* que, mesmo sendo de plataforma fechada (não permitindo que o usuário inclua algum dado), buscam atuar no desenvolvimento das estruturas matemáticas.

Como exemplo, sugiro *A Fantástica Viagem dos Zoombinis*.

Trata-se de uma história desenvolvida em 4 níveis de dificuldade, onde os personagens (16 zoombinis de cada vez), passam por desafios que são obstáculos lógicos de complexidade diferenciada. Embora a idade sugerida pelos fabricantes seja entre 8 e 12 anos, podemos verificar utilizações muito interessantes com crianças menores e com adultos.

Este programa proporciona o trabalho com a teoria dos conjuntos de diferentes formas e dificuldades. Desde a escolha dos 16 *zoombinis* pode-se trabalhar contagem, divisão ou combinação de critérios.

**6)** Existem também os que se estruturam como desafios lógicos.

Como exemplo, podemos citar *Pense Brincando 3* e *Raciocinando*.

**7) Habilidades psicomotoras** - Existem vários programas que contém diferentes proposta de quebra-cabeça, colorir, liga-ponto, outras formas de discriminação visual, discriminação auditiva, memória, seqüências lógicas, etc. Citando alguns: *Rabiscando*, *Iniciando*, *100 Mistérios*, *101 Exercícios*.

**8) Linguagem de Programação** - *IMAGINE* - se você dominar melhor a informática, este é um *software* de programação feito para utilização de crianças e adolescentes, procurando desenvolver conceitos matemáticos, permitindo uma excelente integração multimídia, onde se pode trabalhar, construindo e programando diferentes projetos de animação.

**9) Outros software** - Como já foi dito, podemos utilizar outros *software* que não enquadrados na categoria de educativos. Podemos citar o *SimCity*, de criação e estrutura de cidades e o *The Sims*, que é muito interessante para trabalhar com adolescentes que muitas vezes já o utilizam em casa. Neste programa, se criam casas e famílias e devendo-se gerenciar tudo isso, vivenciando questões projetivas, de lógica e éticas.

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 que considero, 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 *software*. É recomendado também a aquisição de programas de consulta, como dicionários, enciclopédias e atlas.

Finalizando, sendo um meio, um instrumento pedagógico, a informática estará atuando 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.

WEISS, Alba Maria Lemme. **Utilizando Softwares Educativos na Clínica Psicopedagógica.** Visão Educacional, Rio de Janeiro, 2004.

Disponível em: <[http://www.visaoeducacional.com.br/visao\\_educacional/artigo5.htm](http://www.visaoeducacional.com.br/visao_educacional/artigo5.htm)>