



Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai - IDEAU



REI

REVISTA DE EDUCAÇÃO DO IDEAU

v.5 - n.10 - Janeiro - Junho 2010

Semestral

Artigo:

UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES EDUCACIONAIS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO, DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM UMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA

Autora:

Solange Teresinha Bernardi¹

¹ Artigo Científico, apresentado no Curso de Pós Graduação em Psicopedagogia, do Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai – Faculdade IDEAU, como requisito final para a obtenção do título de Especialista. Graduada em Pedagogia pelo Instituto de Desenvolvimento Educacional do Alto Uruguai.

UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES EDUCACIONAIS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO, DE ENSINO E APRENDIZAGEM COM UMA VISÃO PSICOPEDAGÓGICA

Resumo: O computador é um grande recurso educacional capaz de auxiliar as possíveis “dificuldades de aprendizagem” que possam surgir. O objetivo deste artigo é apresentar um recurso que pode auxiliar o professor no seu trabalho, permitindo o uso correto deste recurso. A maioria dos professores ficam preocupados com o que a tecnologia oferece para prender a atenção do aluno ou ao conteúdo que está sendo trabalhado nele. Esquecemos, todavia, de perceber o que ele está trabalhando cognitivamente. É possível trabalhar dentro do processo ensino-aprendizagem com sensibilidade e conhecimentos adequados para auxiliar as possíveis dificuldades surgidas. Algumas destas dificuldades podem até vir a serem solucionadas no ambiente escolar, minimizando a grande frequência de encaminhamentos feitos a consultórios, diminuindo, assim, o desgaste da criança e família. Assim, cabe questionar de que forma a Informática Educativa pode auxiliar um professor em sala de aula, com algumas noções do conhecimento Psicopedagógico?

Palavras chave: Psicopedagogia, novas tecnologias educacionais, uso da informática em sala de aula.

ABSTRACT: The computer is a great educational tool which is able to help in “learning difficulties” that may come up. The objective of this article is to present a resource that can help the teacher in his or her work, allowing the correct use of this resource. Most teachers worry about what technology offers to keep the student’s attention and also to the topic that is being worked in it. However, we forget to notice that the student is working cognitively. It’s possible to work within the teaching –learning process with sensibility and proper knowledge to help with the difficulties that might come up. Some of these difficulties might even be solved in the school atmosphere, minimizing the high frequency of guiding to clinics help and then, reducing the family and the child’s suffering. Thus, it’s nice to question; how do the Educational Informatics may help a teacher in the classroom with some Pedagogical Knowledge notions?

Key words: Psychopedagogy. New educational technologies. Informatics use in classroom.

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 provocam 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, primeiramente, 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. Ao final apresenta a experiência com a utilização de softwares educacionais realizada pela autora, na ocasião de sua formação acadêmica, no curso de Pedagogia.

1 A TECNOLOGIA INFORMÁTICA E A ALFABETIZAÇÃO

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 preocupam-se 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.

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 vida real, 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, p. 35).

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” (KAMPPFF, 2006, p.09).

Das ferramentas rudimentares, da agricultura às modernas colheitadeiras, do tratamento das primeiras peles que aqueciam o corpo às roupas anti-fogo dos pilotos de automobilismo, dos primeiros desenhos às máquinas fotográficas digitais e softwares de edição gráfica, a tecnologia é útil e fascinante. Mesmo que os exemplos acima não façam parte do dia-a-dia, toda a população está imersa em um mundo tecnológico.

Vive-se num mundo tecnológico e cada vez mais se precisa entender como ele se configura a fim de que se possa questionar a realidade, desenvolvendo a capacidade de avaliar o que realmente é bom, o que é relevante e o que é inaceitável. É principalmente nesse sentido que a educação deve atuar (DALL’ASTA, 2004, p.15).

Muitas tecnologias, hoje, estão tão incorporadas à vida cotidiana que se deixa de percebê-las. Algumas delas, no entanto, que costumam ser classificadas de “novas tecnologias”, quando surgem, são vistas com receio, como se uma tecnologia, por si só, pudesse ser boa ou ruim. “Na verdade, tudo depende do uso que se faz dela” (KAMPPFF, 2006, p.09). Assim, é preciso conhecer e, conscientemente, optar pelo uso das tecnologias e suas abordagens – não é possível ignorá-las ou omitir-se. Porém, as tecnologias devem ser

tomadas como meios para a promoção do homem, nunca como fins em si mesmas, ou então, não devem ser concebidas como elementos para a opressão e a exclusão, conforme alerta Freire:

A capacidade criadora (de inventar tecnologias) vem se distorcendo, contraditória e generalizadamente, em atos e ações que negam a eticidade que deveríamos ter dentro de nós para delimitar e reger os comportamentos sociais. A comunicação verdadeira, que amplia contatos e conhecimentos imprescindíveis para o progresso e a equalização dos diferentes povos e segmentos sociais do mundo, está se transformando numa mera extensão, usando categorias freirianas, a serviço da globalização da economia, que vem tomando a todos nós como reféns de alguns poucos ‘donos do mundo’. A ‘era da comunicação’ está sendo, na realidade, a era das fronteiras, dos limites mais marcantes do que nunca da incomunicabilidade humana, do campo do desamor (1999, p.12).

Vive-se na sociedade da informação, na era digital. Esta sociedade que dispõe de uma enormidade de informações possui a primordial tarefa de filtrar, de separar informações, visando a qualidade dessas, sua veracidade, utilidade e se estas informações contribuem para a construção do conhecimento ou se apenas “enchem” páginas da Internet, com o objetivo de produzir leitores acríticos e desinformados do mundo que os cerca.

Assim, é necessário saber manipular o computador e toda a rede de informações que dele advêm, pois, como considera Kampf: “Quem manipula os computadores, com *softwares* para diferentes tarefas, pode localizar, produzir e disponibilizar informações, normalmente, com mais eficiência” (2006, p.53).

O governo tem incorporado o uso de tecnologias para modernizar os serviços que oferece aos cidadãos: a urna eletrônica para as eleições no país é um exemplo disso. As empresas investem cada vez mais em computadores e sistemas de informatização para auxiliar e incrementar suas gestões, da produção à venda. As pessoas acessam cada vez mais serviços pela Internet, em casa ou em *langhouses*, buscando conforto e rapidez nas informações de que necessitam.

E a escola? Como a escola está organizada para o uso dessas novas tecnologias? E os professores? Como está a formação desses profissionais diante das mudanças e adaptações de métodos e técnicas de ensino? E o aluno? De que maneira o aluno usufrui das novas tecnologias, principalmente da informática dentro da escola?

Dall’Asta, diz que:

Na formação dos alunos, não se pode privar as escolas do acesso às novas tecnologias da informação e da comunicação, que tanto podem promover a construção de conhecimentos quanto levar a inovações, possibilitada pela interação

das várias mídias hoje disponíveis, além de favorecer uma aproximação com a realidade do mercado de trabalho (2004, p.13).

Inserir-se na sociedade da informação não quer dizer apenas ter acesso à tecnologia da informação e da comunicação, mas principalmente saber utilizar essa tecnologia para a busca e a seleção de informações que permitam a cada pessoa resolver os problemas do cotidiano, compreender o mundo e atuar na transformação de seu contexto.

A questão que aqui se coloca, diante do cenário tecnológico e da escola neste contexto é a de como o aluno pode usufruir dessa tecnologia para melhor aprender, ou seja, para que o processo de ensino e aprendizagem torne-se, além de atraente, moderno e interativo, significativo e realmente pedagógico.

Muitas são as questões que perpassam o assunto aqui levantado. Desde o campo da cognição, passando pelas teorias de Piaget e Vygotsky, até a questão da formação dos professores e a instrumentalização da escola para as novas tecnologias. Além disso, decorre também da necessidade de se utilizar essa tecnologia de maneira eficiente e eficaz para o ensino, em específico para a alfabetização. Como explica Dall'Asta:

Os educadores devem se empenhar na discussão da introdução da informática educativa de maneira correta, pois, se não o fizerem, outros com certeza o farão. Podem-se observar algumas escolas onde os computadores foram introduzidos somente pela informática, de modo que deles são utilizados somente os editores de texto e, em algumas, a Internet, para navegar sem a finalidade de pesquisa orientada, ou seja, essas máquinas estão sendo subtilizadas. Então o que se aprende ali? É a informática pela informática, sem propósitos pedagógicos. Mas isso ajudará a resolver os problemas do ensino e aprendizagem? Que contribuição poderá trazer para a escola ou para a educação? Não se trata, portanto, de “automatizar o ensino” ou de habilitar o aluno para trabalhar com o computador (2004, p.48-49).

Os argumentos aqui apresentados mostram a relevância de se estudar as implicações do lúdico no processo de alfabetização, mais especificamente, a utilização dos softwares educacionais na alfabetização dos alunos, buscando conhecer mais aprofundamento suas características, suas especificidades e seu direcionamento lúdico.

2 SOBRE A PSICOPEDAGOGIA

Todos nós aprendemos de forma diferente, uns aprendem mais rápido, outros mais devagar, uns são mais visuais, outros auditivos, por exemplo. Há também diferentes formas de ensinar. Os atos de aprender e ensinar estão tão interligados que não é possível mais separá-

los dentro do processo educacional. Como se aprende/ensina? Porque alguns aprendem outros não? Qual a origem da dificuldade em aprender determinado conteúdo/habilidade? São algumas das perguntas feitas pela Psicopedagogia. Seu objeto de estudo são os atos de aprender e ensinar, levando em conta o ser que aprende, ensina, modifica e é modificado, em sua singularidade.

A Psicopedagogia surge da necessidade de compreender o processo educacional de uma maneira interdisciplinar, buscando para este desafio fundamentos na Pedagogia, na Psicologia e em diferentes áreas de atuação. De acordo com Alves e Bossa :

A Psicopedagogia é um campo no qual floresceu o conceito de sujeito autor, é uma área de estudo interdisciplinar que olha para o sujeito como um todo no contexto no qual está inserido, que estuda os caminhos do sujeito que aprende e apreende, adquire, elabora, saboreia e transforma em saber o conhecimento. A concepção de sujeito autor como aquele que constrói seu pensamento se faz presente através de um “corpo” que sente, existe, ama e proclama sua liberdade de ser, de estar e viver no eterno presente, no eterno agora (2006, s/p).

Para Bossa (2000) a Psicopedagogia é concebida com uma configuração clínica, ainda que sua prática se dê em um enfoque preventivo e, esse caráter clínico significa levar em conta a singularidade do processo a ser investigado, recorrendo tanto aos diagnósticos e intervenções que lhe são comuns no trabalho institucional e clínico. Para a autora, o termo distingue-se em três conotações: como uma prática, como um campo de investigação do ato de aprender e como uma saber científico.

Ainda, segundo Bossa (2000), a Psicopedagogia deve se ocupar do estudo da aprendizagem humana e, portanto, preocupar-se inicialmente com o processo de aprendizagem (como se aprende, como essa aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada por diversos fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhece-las, tratá-las e preveni-las). Seu objeto de estudo é, portanto, um sujeito a ser estudado por outro sujeito. Esse estudo pode ser através de um trabalho clínico ou preventivo. O primeiro se dá na relação entre um sujeito com sua história pessoal e sua modalidade de aprendizagem buscando compreender a mensagem de outro sujeito, implícita no não-aprender. Nesse processo, investigador e objeto-sujeito interagem constantemente. No segundo, a instituição (espaço físico e psíquico da aprendizagem) é objeto de estudos uma vez que são avaliados os processos didático-metodológicos e a dinâmica institucional que interferem no processo de aprendizagem.

Segundo Bossa:

Na sua função preventiva, cabe ao profissional: detectar possíveis perturbações no processo de aprendizagem; participar da dinâmica das relações da comunidade educativa, a fim de favorecer processos de integração e troca; promover orientações metodológicas de acordo com as características dos indivíduos e grupos; realizar processos de orientação educacional, vocacional e ocupacional, tanto na forma individual quanto em grupo (2000, p.30).

Para Scoz (1991), A Psicopedagogia é uma área que estuda e lida com o processo de aprendizagem e suas dificuldades e que, numa ação profissional deve englobar vários campos do conhecimento integrando-os e sintetizando-os. Para a autora, a grande questão das escolas é encontrar caminhos que possibilitem ao professor a revisão de sua própria prática descobrindo alternativas possíveis para melhorar sua ação. Isso só é possível se o profissional da educação tiver acesso às informações das várias ciências - Pedagogia, Psicologia, Sociologia, Psicolinguística, de forma a atingir um conhecimento profundo vinculado a realidade educacional que, possibilite uma visão global do aluno.

Segundo Macedo apud Bossa:

As atividades do psicopedagogo são: orientação de estudos (organizar a vida escolar da criança quando esta não sabe fazê-lo espontaneamente); apropriação dos conteúdos escolares (propiciar o domínio de disciplinas escolares em que a criança não vem tendo um bom aproveitamento); desenvolvimento do raciocínio (trabalhos realizados com o processo de pensamento necessário ao ato de aprender); atendimento de crianças (atender deficientes mentais, autistas ou com comprometimentos orgânicos mais graves) (2000, p.31).

Entende-se que Psicopedagogia é um campo do conhecimento que se propõe a integrar, de modo coerente, conhecimentos e princípios de diferentes Ciências Humanas com a meta de adquirir uma ampla compreensão sobre os variados processos inerentes ao aprender humano. Enquanto área de conhecimento multidisciplinar, interessa a Psicopedagogia compreender como ocorrem os processos de aprendizagem e entender as possíveis dificuldades, situadas neste movimento. Para tal, faz uso da integração e síntese de vários campos do conhecimento, tais como Psicologia, Psicanálise, Filosofia, Psicologia Transpessoal, Pedagogia, Neurologia, e outros. Ao psicopedagogo cabe o papel fundamental de ser mediador nos processos de transmissão e apropriação dos conhecimentos.

2.1 A PSICOPEDAGOGIA E A VISÃO DO USO DAS TECNOLOGIAS NOS PROCESSOS EDUCACIONAIS

A atualidade da Educação diz que é necessário buscar instrumentos ou recursos que

permitam levantar hipóteses em relação à aprendizagem do sujeito e ajude a representar a sua maneira de atuar frente às dificuldades. Vive-se num mundo globalizado, em que a tecnologia avança no cotidiano de maneira gradativa e impele os profissionais a buscarem atualização em relação às novas tecnologias, sob o risco de perderem não só a credibilidade, mas também, a interação com os alunos e com o mundo, pois a realidade deles faz parte deste cenário cheio de inovações e modernizações tecnológicas.

A Psicopedagogia e a Informática são áreas distintas, porém, se trabalhadas juntas, podem trazer bons resultados. O fator que as une é a intencionalidade na aquisição de novos conhecimentos. Desta forma, a Informática estará, não só atuando sobre o conhecimento, mas possibilitando uma nova ferramenta que auxilie na aprendizagem, estimule o conhecimento e a criatividade, e ainda possibilite sempre uma solução possível. Isso mantém a criança entusiasmada e concentrada por mais tempo.

Esta "concentração" ou as atitudes e as habilidades apresentadas pela criança frente à máquina, são fatores que facilitam o psicopedagogo a chegar a um diagnóstico. Para se obterem resultados, é importante que o psicopedagogo, conheça os recursos utilizados, bem como o material adequado para suas sessões. Através de softwares educativos é possível trabalhar questões relacionadas à psicomotricidade, tais como: percepção, lateralidade, memória, coordenação e ainda a leitura e escrita e o raciocínio lógico-matemático. Mas se não for possível usufruir destes recursos, com um simples PaintBrush pode-se trabalhar a coordenação motora e a organização espacial. Já com um jogo de cartas, trabalham-se a criatividade, a concentração e a matemática, ou seja, não há necessidade de se ter um arsenal de produtos educativos.

Segundo Vygotsky (1984), a atividade criadora é uma manifestação exclusiva do ser humano, pois só este tem a capacidade de criar algo novo a partir do que já existe. O ser humano é capaz de, partindo de uma situação real, criar novas 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 idéias 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 privilegiados. Desenvolvem a aprendizagem ativa, controlada pela própria criança, já que permitem representar idéias, comparar

resultados, refletir sobre sua ação e tomar decisões, depurando o processo de aprendizagem.

Para Oliveira (1999), 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 seqüencial; coordenação viso-motora; ativação dos dois hemisférios cerebrais (textos e imagens de forma combinada); orientação espaço/temporal; controle de movimentos.

Ainda, segundo o autor, 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 auto-estima; 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.

3 RELACIONANDO O VISTO COM O VIVIDO

Por ocasião da graduação em Pedagogia, pelo Instituto Educacional do Alto Uruguai, no ano de 2007, a autora do presente artigo desenvolveu pesquisa relacionada à utilização dos softwares educativos no processo de alfabetização, em uma escola de rede municipal de ensino de Getúlio Vargas-RS. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pedro Herrerias, com duas turmas de 1ª série do Ensino Fundamental.

O que se pretendeu foi investigar, comparar a evolução (ou não) apresentada pelos alunos da turma de 1ª série que tiveram contato com o lúdico através dos softwares educacionais de alfabetização, e os alunos da turma de 1ª série que não tiveram a alfabetização através de softwares educacionais, permanecendo com o lúdico apresentado de maneira mais tradicional. Buscou-se responder ao problema levantado no projeto de pesquisa, qual seja: Qual a contribuição do lúdico através do computador para a alfabetização no Ensino Fundamental?

Antes de iniciar a pesquisa de campo, isto é, antes de iniciar-se com as atividades no

laboratório de informática, foi realizado, com ambas as turmas, um teste que consistiu numa tentativa de mensurar os conhecimentos que estas crianças já possuem sobre as áreas de conhecimento exigidas para a 1ª série do Ensino Fundamental.

Da mesma forma também, ao término das atividades, no laboratório de informática, realizou-se novamente os testes, com ambas as turmas para comparar com o resultado obtido anteriormente e verificar se houve uma aprendizagem mais significativa dos alunos que se utilizaram dos recursos lúdicos através do computador.

Para verificar se há um resultado significativo, utilizou-se um teste estatístico chamado de teste T, que é utilizado em pesquisa para verificar se a diferença observada entre duas médias obtidas nas amostras é considerada grande o suficiente para ser significativa.

A turma de 1ª série, composta de 18 alunos, nos permitiu um trabalho um tanto limitado por estarem constantemente agitadas, especialmente nos primeiros encontros pela novidade apresentada. Alguns alunos já tinham tido algum contato com o computador, mas poucos deles possuem o equipamento em suas residências, porém, esses alunos iam auxiliando seus colegas com muita desenvoltura.

Compreendeu-se então que, para se levar o projeto adiante, deveria-se respeitar o ritmo das crianças e tentar utilizar os conhecimentos que eles já possuíam, suas curiosidades e avanços independentes do método proposto para, a partir daí, desenvolver a alfabetização através do lúdico e dos softwares educacionais.

Eles não acompanhavam as instruções, avançavam sozinhos, pois quando se estava explicando a metodologia de funcionamento dos softwares educacionais, alguns já estavam jogando, outros, estavam em etapas em que não havia alcançado ainda, e outros tantos, queriam saber se o computador tinha jogos de corrida, de tiro, etc.

Entendeu-se, então, que a aprendizagem com o computador, utilizando softwares educacionais, não acontece de forma linear, obedecendo a processos de avanço sistemático, sendo realizado dentro de esquemas, de etapas. Compreendeu-se que, semelhante ao aprendizado na sala de aula tradicional, com método de alfabetização já testado e amplamente utilizado, as crianças aprendem no seu ritmo, ao seu tempo e se utilizam de suas descobertas anteriores, de seus conhecimentos já adquiridos para esquematizar sua própria aprendizagem.

Descobriu-se, também, que a cada aula no laboratório, as crianças não partiam de onde haviam parado na aula anterior, houve alguns dias em que ficavam 15 dias sem o contato com os softwares educacionais, mesmo assim elas já vinham com aprendizagens extras, mesmo sem terem tido contato com o computador durante o restante dos dias. Era como se as crianças aprendessem umas com as outras, durante a semana, sem necessitar da presença do

computador, apenas imaginando e criando esquemas mentais, ao nível da abstração. Quando chegavam em frente ao computador, punham em prática aquele aprendizado construído sem o equipamento, mas internalizado de forma tão real que já tinha se tornado um conhecimento concreto para elas.

Os softwares educacionais para a alfabetização, utilizam essa química, são projetados levando-se em consideração esse conhecimento das crianças. Ao longo das aulas, foi-se entendendo que a utilização dos softwares para a alfabetização nada mais é do que uma forma de instigar o pensamento criativo, investigativo, abstrato das crianças. Elas não precisam estar em contato com todas as fases dos softwares educacionais, com todas as etapas do jogo. Basta terem percebido como o jogo funciona, qual sua seqüência e objetivo e pronto. Já desvendam o processo, ou seja, aprendem.

A aplicação dos softwares educacionais revelou-se extremamente útil e eficaz. Entretanto, é necessário que, para sua utilização, o professor esteja familiarizado com eles. Pode-se dizer que a utilização do lúdico, através dos softwares educacionais deveria ser comumente e amplamente utilizada em sala de aula, porém, para que se aproveite todo seu potencial, antes de sua aplicação, é necessário uma reestruturação da rotina escolar, a incorporação de pessoa capacitada para o uso desses softwares educacionais e a presença e acompanhamento do professor regente.

Somente utilizar os softwares educacionais como uma atividade lúdica, sem um fim pedagógico bem planejado, exaustivamente testado, e realizado por pessoa não habilitada para sua utilização, é apenas, proporcionar mais um “brinquedo” para as crianças. É certo também, afirmar que elas aprenderão, com ou sem a presença do professor, a utilizar o computador, a desvendar os segredos do “jogo”. Mas somente o professor habilitado, comprometido e capacitado, com um planejamento de trabalho realizado com a participação de toda rede escolar e uma continuidade de trabalho nas séries seguintes a da alfabetização é que tornarão o uso do computador e de seus recursos uma ferramenta útil e eficaz para a aprendizagem escolar.

As aulas realizadas no laboratório de informática com a utilização dos softwares educacionais ensinaram que planejar as atividades com alunos, para o computador, requer muito mais do que imaginação e criatividade: requer experiência. No decorrer das aulas, percebeu-se um avanço além do que se esperava, porém, não se conseguiu acompanhar esses avanços de forma individualizada porque cada aluno apresentava-se em etapas diferentes do jogo. Isso dificultou o processo de avaliação individualizada. Foram aulas cheias de vida, de sons, de curiosidades. Foram aulas onde aprendemos muito mais do que instruímos, pois

nossa presença ali era a de auxiliar os alunos para a aquisição de habilidades com o computador, a fim de utilizarem os softwares educacionais.

Do planejamento feito, percebe-se que se pretendia ensinar as crianças a trabalhar com os softwares educacionais, pois se imaginava que teriam grandes dificuldades em aprender a fazer as atividades propostas e manusear o computador. Foi uma grande surpresa entender que o computador e a utilização dos softwares educacionais fazem parte da contemporaneidade dos alunos, está para eles como as brincadeiras de roda estavam para nós, quando crianças. Ou seja, os softwares educacionais, os computadores, fazem parte da vida dessas crianças.

Assim, elas não necessitam aprender sua utilização em esquemas, precisam apenas sentar-se à frente do equipamento de informática e pronto, o aprendizado é automático. Neste cenário, o professor atua como um mediador mesmo, respondendo e auxiliando a interpretar mensagens e novos comandos, necessitando apenas uma explicação, ou meia...

Diferentemente da sala de aula, com o quadro e o giz, o aprendizado através dos softwares educacionais impulsiona a criança a querer mais, a não se contentar em aprender apenas o que se lhe apresenta. Elas querem desvendar as fases do jogo, urgem em avançar, ir além, ser melhor. Seja porque estão sendo desafiadas, seja porque a linguagem dos softwares é rica e dinâmica, seja porque elas podem sonhar através das figuras que vêm na tela, a aprendizagem através dos softwares liberta a imaginação das crianças que se transformam em agentes ativos de sua própria aprendizagem.

Assim, aprendem de maneira prazerosa, aliando o lúdico à aprendizagem escolar e alfabetizando-se para além do mundo das letras. Alfabetizando-se globalmente, significativamente, desenvolvendo habilidades e capacidades múltiplas e letrando-se ao seu tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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.

Do ponto de vista Psicopedagógico, conclui-se que 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, o computador exerce um grande interesse em crianças e jovens. Existe uma grande atração pela tecnologia. Em frente ao computador a criança relaxa e esquece que aquele também é um processo de “ensinagem”. O computador não pode deixar de estar inserido num contexto desafiador. Esta máquina, esta tecnologia deve estar presente no cotidiano escolar, sob pena de tornar o aprendizado desinteressante para o aluno.

Devemos repensar a utilização dos computadores em sala de aula, repensar sua aplicação como ferramenta pedagógica, abrindo espaço para seu uso, adaptando-nos a novas formas de organização do trabalho pedagógico. Como psicopedagogos, como professores, como educadores, não podemos ignorar ou negar as tecnologias e suas utilidades práticas no cotidiano escolar.

É bem verdade que esta utilização em sala de aula, depende de mudanças estruturais na própria escola, no sistema educacional, na visão da sociedade em relação ao processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, a mudança e a valorização destas tecnologias começa pelos educadores, pela práxis e pelos agentes comprometidos com a educação. Assim, para os psicopedagogos, é tempo de rever posições, adaptar-se aos novos tempos e inovar as práticas e os conceitos.

REFERENCIAS

ALVES, Maria Dolores Fortes; BOSSA, Nádia. **Psicopedagogia: em busca do sujeito autor**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/>. Acessado em 26 de julho de 2009.

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

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

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 pós-colonial**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

Ministério da Educação. Secretaria de Educação a Distância. **Integração das Tecnologias na**

Educação. **Salto para o futuro**. Brasília, 2005.

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

PERRENOUD, Philippe. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SCATTONE, Cristiane. **O Software Educativo; Sem Medo De Errar**. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/>> acesso em 14 de julho 2009.

SCOZ, Beatriz J. L. (org.); BARONE, Leda M. C.; CAMPOS, Maria C. M; MENDES, Mônica H. **Psicopedagogia: contextualização, formação e atuação profissional**. Porto alegre: Artes Médica Sul, 1991.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEISS, Maria Lúcia L. **Psicopedagogia Clínica: uma Visão Diagnóstica**, 2ª edição, Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.