

Curso de Especialização em Psicopedagogia e Tecnologias da Informação e Comunicação na modalidade à distância



Uso das Tecnologias da Informação e Comunicação como ferramentas pedagógicas facilitadoras no processo de leitura e escrita

Amanda Alves Rocha
Orientadora: Silvana Corbellini

RESUMO

O presente estudo de caso é uma pesquisa de caráter qualitativo, que teve como objetivo principal verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem de um aluno do terceiro ano do ensino fundamental da rede pública estadual da cidade de Porto Alegre, com dificuldade em leitura e escrita. A partir dos resultados, foi proposta uma intervenção psicopedagógica que utilizou como recurso jogos digitais e através desse instrumento, buscou-se investigar o papel das tecnologias da informação e comunicação (TIC) no âmbito escolar como ferramenta pedagógica na promoção do desenvolvimento de leitura e escrita, bem como identificar o papel do professor para o melhor aproveitamento das novas tecnologias em seu processo de ensino.

Palavras-chave: Intervenção Psicopedagógica; Leitura; Escrita; Jogos Digitais; Tecnologias.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo investigar e descrever a intervenção psicopedagógica realizada com aluno de terceiro ano do ensino fundamental da rede pública estadual de Porto Alegre - RS com dificuldades de leitura e escrita, tendo como suporte o uso das TIC por meio dos jogos digitais como instrumento de intervenção. Para realização deste trabalho foi utilizado o estudo de caso (Yin, 2005) como estratégia de pesquisa, que tem como objetivo verificar o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança e a partir dos resultados, propor uma intervenção. A hipótese levantada para essa pesquisa é verificar se o uso dos jogos digitais poderá ser um

instrumento eficaz na intervenção psicopedagógica com um aluno com dificuldades na leitura e na escrita.

De acordo com Scoz *apud* Silva (2012, p.40), o maior desafio das escolas é buscar caminhos que possibilitem ao educador rever a própria prática e descobrir alternativas possíveis para melhorar sua ação. Nesse sentido, os recursos tecnológicos e o uso das diferentes mídias não buscam apenas capacitar os novos perfis de jovens e crianças que fazem conexões complexas tão rapidamente, mas também procura criar em espaços escolares ações colaborativas e cooperativas, o que contribui de forma significativa para o processo de ensino e aprendizagem. Segundo Marques e Caetano:

Os ambientes de aprendizagem utilizando a informática poderão promover a construção do conhecimento, pois proporcionam uma interação entre indivíduo e a tecnologia. Eles permitem uma maior qualidade na aprendizagem e enriquecem o processo comunicativo e cooperativo entre os educadores e educandos, criando um ambiente mais atrativo (MARQUES E CAETANO, 2002, p. 134).

Dessa maneira, busca-se integrar o processo educativo às novas linguagens hipermidiáticas, reforçando a ideia de um processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico e motivador, possibilitando a ação do educando na construção do próprio conhecimento.

A seguir, será apresentada em uma primeira parte uma revisão teórica sobre a importância do trabalho psicopedagógico e o uso de jogos digitais como recurso de aprendizagem. Numa segunda parte, teremos a apresentação do caso, as entrevistas, o desenvolvimento da intervenção psicopedagógica, os resultados e as constatações finais.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO PSICOPEDAGÓGICO

De acordo com Bossa (2000, p.37) “a Psicopedagogia surgiu na Europa, mais precisamente na França, em meados do século XIX, onde a Medicina, Psicologia e a Psicanálise, começaram a se preocupar com uma alternativa de intervenção nos problemas de aprendizagem e suas possíveis correções.” A corrente européia influenciou a iniciação psicopedagógica na Argentina, e a mesma influenciou a identidade da Psicopedagogia brasileira. Em nosso país a Psicopedagogia surge aproximadamente nos anos 70, a partir da necessidade de atendimento a crianças com

distúrbios na aprendizagem, consideradas inaptas dentro do sistema educacional convencional.

Do ponto de vista psicopedagógico, ao preocupar-se com o processo de aprendizagem e suas dificuldades, uma ação profissional deve sintetizar de forma integrada conhecimentos de diversas áreas, já que a aprendizagem é fenômeno complexo que envolve múltiplos fatores e desafia qualquer tentativa de explicação a partir de um discurso científico único.

Mas o que é aprendizagem? Para Alicia Fernández (2001) todo sujeito tem sua modalidade de aprendizagem e os seus meios para construir o próprio conhecimento, e isso significa uma maneira muito pessoal de construir o saber. Piaget (1976) afirma que a aprendizagem é um processo necessariamente equilibrante, pois faz com que o sistema cognitivo busque novas formas de interpretar e compreender a realidade enquanto o aluno aprende. E, segundo Bossa (2000) a aprendizagem é um fruto da história de cada sujeito e das relações que ele consegue estabelecer com o conhecimento ao longo da vida.

Compreende-se, pois, nesse trabalho, a aprendizagem como resultado de relações, primeiras relações estas estabelecidas na família, sendo os pais os primeiros a repassarem modalidades de aprendizagem aos filhos e a escola a primeira grande forma de socialização fora da família.

A Psicopedagogia como campo de conhecimento que implica integração entre psicologia e pedagogia tem como objeto de estudo o processo de aprendizagem, integrando nele os aspectos cognitivos, afetivos e sociais do ser humano, com o objetivo de facilitar o processo de aprendizagem, procurando remover os obstáculos que o impedem. Para alcançar esse objetivo a Psicopedagogia alia-se à escola, podendo utilizar a linguagem informática como recurso psicopedagógico, abrindo as portas das dificuldades de aprendizagem de forma a tornar o ensino mais criativo e prazeroso, favorecendo o desenvolvimento da autoria de pensamento, do raciocínio lógico-matemático e das ações colaborativas e cooperativas entre os educandos, no uso de jogos, fóruns ou editores de textos. Nesse sentido, reitera-se a importância do uso das TIC como instrumento dinâmico e enriquecedor do processo educativo.

2.2 O USO DE JOGOS DIGITAIS COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM

Diante das constantes transformações que vem ampliando o acesso às informações e da necessidade premente em sermos reflexivos e seletivos em relação ao processamento de tamanha gama de conteúdos, cabe à escola como instituição difusora do conhecimento, instrumentalizar o educando por todos os meios disponíveis, incluindo aí o aparato tecnológico. Tal aporte deve atender as necessidades da contemporaneidade que traz ao ambiente escolar um cidadão diferenciado em sua maneira de aprender, necessitando, portanto, de múltiplas e mais adequadas maneiras de ensinar. Neste contexto, segundo Freire (2002, p.52) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou construção”. O uso de jogos digitais educativos vem trazendo ao ambiente escolar a dinamização necessária para fazer com que essa nova geração em seus diferentes perfis seja desafiada e motivada em suas habilidades cognitivas de conexões complexas, tornando esse recurso tecnológico aliado no aperfeiçoamento e incorporação de novas técnicas de ensino-aprendizagem.

Papert (1986) *apud* Valente (1993) traz a abordagem que denominou construcionista, pela qual o aprendiz constrói por intermédio do computador o seu próprio conhecimento. Na noção de construcionismo de Papert existem duas ideias que contribuem para que esse tipo de construção do conhecimento seja diferente do construtivismo de Piaget. Primeiro, o aprendiz constrói alguma coisa, ou seja, é o aprendizado por meio do fazer, do “colocar a mão na massa”. Segundo, o fato de o aprendiz estar construindo algo do seu interesse e para o qual ele está bastante motivado. O envolvimento afetivo torna a aprendizagem mais significativa. Nesse sentido, a motivação e os desafios proporcionados em um novo contexto em que se favoreça a instantaneidade, interatividade, criatividade e autonomia possibilita a construção de conhecimento mais significativa e rica em que o educando é o protagonista.

As reflexões e mudanças provocadas pelo advento da tecnologia na escola são inegáveis, já que provocam o questionamento em relação às antigas práticas metodológicas que já não atendem às necessidades de aprendizagem dos chamados nativos digitais. Sobre a contribuição das tecnologias na área da educação, aponta Corbellini:

Muito se debate sobre o uso das tecnologias na área da educação. Um dos pontos é como estas podem acrescentar à área, modificando concepções que se encontram em prática há muito tempo. Apontamos que as tecnologias contribuem, servindo de subsídios para a educação, como meio de interações, acesso à diversidade de saberes, instantaneidade dos mesmos, acesso às

pesquisas, redes de colaboração e outros. Ou seja, elas podem ser importantes ferramentas auxiliares para incrementar o processo de aprender (CORBELLINI, 2012, p.03).

Uma das características mais importantes dos jogos é o seu caráter exploratório, o que coloca o aluno como agente ativo em um processo de aprendizagem onde ele cria hipóteses, testes, proposições de novas alternativas para os problemas apresentados, diálogos entre seus pares nas tomadas de decisões. Johnson (2005, p.35) em relação aos jogos digitais nos remete ao conceito “aprendizagem colateral”, que segundo o autor “ é um processo de aprendizado involuntário com seus jogadores, que faz com que eles não percebam que estão aprendendo e que se baseia na ideia de estimular o jogador a descobrir o que vem a seguir.” Desta maneira, é importante compreender que os jogos unem potenciais de desafios e recompensas, de forma a contextualizar os elementos e incentivar o jogador a seguir em frente e não desistir, na medida em que ele avança aprende mais uma nova informação.

É preciso considerar que tão importante quanto à utilização dos recursos tecnológicos em sala de aula é o professor saber selecionar aqueles que são os mais adequados e que contemplam os objetivos pedagógicos alinhados ao seu planejamento. O conhecimento do docente nesse ponto é fundamental para que a tecnologia seja usada de acordo com os objetivos da atividade, o que torna o investimento em formação de professores indispensável para que se desenvolva um trabalho baseado na reflexão das principais ferramentas, funções e estruturas das principais tecnologias. Refletir e repensar as práticas pedagógicas deve permear o trabalho docente e nesse sentido ressalta Almeida (2000):

O professor com uma atitude crítico-reflexiva diante de sua prática trabalha em parceria com os alunos na construção cooperativa do conhecimento, promove-lhes a fala e o questionamento e considera o conhecimento sobre a realidade que o aluno traz para construir um saber científico que continue a ter significado. Para tanto, é preciso desafiar os alunos em um nível de pensamento superior ao trabalho no treinamento de habilidades e incitá-los a aprender (ALMEIDA, 2000, p. 81).

Utilizar bons recursos metodológicos seja jogos digitais, softwares, fóruns, blogs ou outras tecnologias revela a intencionalidade docente em sua prática educativa, como também enriquece e qualifica o processo de ensino/aprendizagem, proporcionando ambiente rico e colaborativo em trocas e experiências. Cabe à escola como fomentadora e espaço de interação ficar atenta às novas necessidades e características de seus alunos na contemporaneidade, para que os educandos possam em seus múltiplos perfis

aprender fazendo parte da construção de seu conhecimento e não apenas recebê-lo passivamente.

3. MÉTODO DE PESQUISA

Neste item, será descrito o percurso realizado durante a pesquisa, desde a base metodológica, envolvendo tipo de pesquisa, problema, objetivo, hipótese e amostra. Na segunda parte, serão descritos os procedimentos, os instrumentos de avaliação e as atividades de intervenção.

Para realização dessa pesquisa foi utilizado como estratégia o estudo de caso e os dados foram analisados qualitativamente. O estudo de caso contribui para compreendermos melhor os fenômenos individuais, os processos organizacionais e políticos da sociedade. É uma ferramenta utilizada para entendermos a forma e os motivos que levaram a determinada decisão. Conforme Yin (2001) “o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa que compreende um método que abrange tudo em abordagens específicas de coletas e análise de dados.” Este método de pesquisa é útil quando o fenômeno a ser estudado é amplo e complexo e não pode ser estudado fora do contexto onde ocorre naturalmente. Ele é um estudo empírico que busca determinar ou testar uma teoria, e tem como uma das fontes de informações mais importantes as entrevistas. Através delas o entrevistado vai expressar sua opinião sobre determinado assunto, utilizando suas próprias interpretações.

O problema da pesquisa foi organizado da seguinte forma: como o jogo digital pode ser utilizado na intervenção psicopedagógica de forma a contribuir no aperfeiçoamento de leitura e escrita de aluno de terceiro ano?

O objetivo geral é fazer uma análise dos efeitos de uma prática psicopedagógica com aluno de terceiro ano do ensino fundamental com dificuldades de leitura e escrita tendo como instrumento principal os jogos digitais.

A hipótese levantada para essa pesquisa é verificar se o uso dos jogos digitais poderá ser um instrumento eficaz na intervenção psicopedagógica com um aluno com dificuldades na leitura e na escrita.

Para que o aluno pudesse participar da pesquisa foi solicitada autorização por escrito dos pais através de Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Os procedimentos da coleta de dados foram divididos em três etapas distintas: observações e entrevistas, prática psicopedagógica, resultados e discussões de dados.

3.1 APRESENTAÇÃO DO TRABALHO E QUEIXA

O estudo de caso foi realizado com o menino Luís¹ de nove anos, aluno do terceiro ano do ensino fundamental de uma escola estadual da cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul. Ele é o terceiro filho de um total de cinco irmãos. Nesse momento mora com o padrinho e a avó que o cria apesar de não ter a guarda judicial, ela o retirou de casa dos cuidados da mãe, pois Luís sofria de maus tratos por parte do padrasto.

De acordo com a professora, Luís apesar de estar no terceiro ano, não consegue ler nem escrever palavras simples com letras já estudadas, usa sempre a mesma quantidade de letras aleatoriamente e frequenta a mesma escola desde o primeiro ano, mas por causa das constantes mudanças de domicílio da mãe ele foi retirado da escola mais de uma vez em época de período letivo. Segundo a professora, por causa dessas interrupções ele não conseguiu dar continuidade aos estudos, o que o prejudicou em período de alfabetização e o impediu de ler e escrever com fluência. Foram salientados também pela orientadora educacional os aspectos emocionais que a escola considera relevantes para o fato de o aluno ainda não conseguir ler e escrever, aspectos que dizem respeito ao *bullying* constante sofrido em ambiente escolar por ter se assumido dentro da turma publicamente como homossexual. Segundo a orientadora educacional foram tentados os encaminhamentos para os profissionais de psicologia e neurologia, e também sala de recursos, mas ainda sem sucesso.

A avó relatou que tentava ajudar o neto, lia para ele, ajudava com as tarefas de casa e também acompanha de perto o desenvolvimento de Luís na escola. A partir dessas informações preliminares ficou acertado que eu faria uma avaliação do caso para posteriormente iniciar uma intervenção psicopedagógica adequada ao caso.

3.2 DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO

3.2.1 Observações e entrevistas

Anamnese com a avó:

A anamnese foi realizada com a avó de Luís com a presença da orientadora educacional da escola, na sala da orientação educacional, na escola. Como referência

¹ Nome da criança modificado para preservar sua identidade.

utilizei o texto de Rotta, Ohlweiler e Riesgo (2006). Luís nasceu de parto cesárea, a mãe na idade de 32 anos e é o terceiro de um total de cinco filhos. Conviveu com o pai até os dois anos e segundo relato da avó, o pai era usuário de drogas. Quando Luís completou oito meses sua mãe parou de amamentá-lo e foi embora, deixando-o com a avó. Luís retornou a conviver com a mãe e, novamente voltou à casa da avó, por causa da violência que sofria por parte do padrasto. Quanto ao desenvolvimento neuropsicomotor, começou a caminhar com 10 meses e adquiriu o controle esfinteriano por volta dos dois anos. Não teve doenças sérias nem hospitalizações.

Apresenta-se um relato da entrevista com o aluno, na qual Luís mostrou-se muito receptivo e simpático comigo neste dia. Estava entusiasmado e achava que iria fazer uma “atividade” diferente. Perguntei sobre as coisas que gostava, tais como desenhos e brincadeiras, citou o desenho Gnomeu e Julieta e a frase “sempre que há briga e guerra sempre tem um amor verdadeiro”. Explicou-me suas brincadeiras favoritas, entre elas pega-pega, Naruto e a brincadeira dos poderes, em que ele atribui poderes ou dons aos seres da natureza. Perguntei quais assuntos tinha visto na escola e se interessado mais, disse que estudou o sistema solar e gostou muito, falou o nome de todos os planetas. Disse também que gostava de ler sobre natureza, reciclagem, poemas. De todos os seus passatempos o que mais tomava o seu tempo eram os jogos digitais, jogava na escola e em casa, disse gostar dos jogos Ben 10, Come Come, Batman, entre outros. Perguntei sobre sua família, falava-me apenas o nome da mãe e dançava em alguns períodos em que se levantava. Levei o alfabeto móvel em EVA e solicitei que ele fizesse uma atividade para que eu verificasse sua escrita. Era uma atividade dividida em quatro partes: na primeira parte o aluno escreveu o seu nome completo, na segunda escreveu uma frase simples dita por ele mesmo, na terceira parte devia ler um texto que ele mesmo inventou transcrito por mim e na quarta parte devia escrever todas as letras que conhece. Na primeira parte escreveu apenas o primeiro nome na folha, disse não saber o sobrenome, mas com as letras móveis e sem ajuda escreveu o nome completo, completando então a parte escrita no papel. Na frase simples fez trocas de letras, denotando estar em nível de alfabetização silábico alfabético. Na terceira parte leu algumas palavras do texto que ditou, incluindo trissílaba, contrariando a informação da professora de que ele só era capaz de ler dissílabas. E por fim na quarta parte escreveu todas as letras do alfabeto, incluindo por último o cedilha.

E, na entrevista com a professora, esta se mostrou acessível todo o período e buscou me dar muitas informações sobre Luís. Disse que só tinha experiências em

classe de EJA e que era proprietária de uma escola de Educação Infantil também. Eram 25 alunos e um aluno com necessidades educativas especiais. Perguntei de que maneira realizava seu planejamento, respondeu-me que não tinha experiências com o ensino fundamental, mas como pedagoga utilizava sua experiência. Utilizava algumas vezes os *netbooks* com os alunos para atividades, incluindo jogos digitais. Conversava muito com a avó de Luís sobre sua dificuldade em ler e escrever, e também sobre o fato de ele ter comentado para toda turma que era homossexual. Tendo exposto isso em sala de aula, a professora considerou importante ter uma conversa com todos, mediando a situação, pois os colegas já insinuavam e o criticavam, o que causava bastante mal estar a Luís. A professora relatou que ele era muito disperso, resistente, conversava e circulava pela sala, com dificuldades em manter rotinas e obedecer, algumas vezes gritando sem motivo aparente. Teve alguns progressos quando foi morar com a avó novamente e tinha interesse por atividades mais lúdicas como jogos, recorte, música, pintura e colagem. Desde o ano de 2012 em que está na escola recebe encaminhamento para psicologia, neurologia e, em 2014, também sala de recursos, não conseguindo nenhum atendimento até o momento.

3.2.2 Avaliação e prática psicopedagógica

Após a primeira entrevista com Luís resolvi aproveitar seu interesse em jogos digitais e escolhi para a prática psicopedagógica alguns jogos de alfabetização em graus diferentes de dificuldade. Antes de iniciarmos pelos jogos no computador utilizei um jogo de tabuleiro em que se devia ligar a palavra à imagem do objeto. Mostrou muito empenho e interesse nesse jogo, acertando muitas vezes. As palavras eram dissílabas, trissílabas e polissílabas, palavras como açucareiro, zíper, caixa. Observei e posteriormente ele montou algumas dessas mesmas palavras com o alfabeto móvel.

No quadro 1 serão relatadas as atividades dos encontros.

Destaca-se que as primeiras sessões foram de conversas e manuseio do alfabeto móvel, pois ele solicitava e gostava de experimentar novas escritas. Foi também um momento de brincadeira com jogo de tabuleiro com relação palavra/imagem para que eu pudesse observar.

Sessões	Descrição das Sessões
1	Jogo 1. Fábrica de Palavras (ortografia). O objetivo deste jogo é completar a palavra apresentada com a letra que está faltando. Após essa etapa, deve-se controlar um robô e encontrar letras espalhadas pela fábrica que montarão

	outras palavras. Excelente visualmente, divertido, boa jogabilidade. Site Escola games.
2	Jogo 2. Pesca Letras (letras do alfabeto, fixar a escrita). O objetivo deste jogo é ajudar o índio a pescar as letras que escrevem as palavras. Dinâmico, boa jogabilidade. Site Escola Games.
3	Jogo 3. Forma Palavras (estimula leitura e escrita). O objetivo deste jogo é organizar as lâmpadas até formar a palavra indicada pelo desenho. Boa jogabilidade. Site Escola Games.
4	Jogo 4. Jogo dos Bichos. (leitura, escrita, associação escrita/imagem). O objetivo do jogo é montar o quebra-cabeça com a imagem e nome dos animais. Site Eduteca.
5	Livro digital “A raposa e as uvas”. Site Eduteca.

Quadro 1 – roteiro das sessões

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS

Ao longo da intervenção psicopedagógica foi possível perceber a facilidade e interesse de Luís no manuseio de jogos digitais. Ao dizer o que achou dos jogos usava termos como “desafiante”, “desafia a memória”, “testa a atenção”, “divertido”, “legal”. No jogo de formar palavras teve algumas dificuldades com as letras R e S, e muitas trocas nos fonemas BRA e BAR, que também troca na linguagem oral. No último jogo que considerou um dos mais difíceis, teve supressão da letra R e trocas/inversões de GA/GO. Em geral, sem ajuda, conseguiu superar a maior parte dos desafios dos jogos, lendo e formando palavras sem ajuda, tanto dissílabas quanto trissílabas. Ficou claro que a escolha de jogos interessantes, dinâmicos e divertidos de forma a estimulá-lo a continuar jogando e não desanimá-lo pelas dificuldades de escrita que já possui, foi fator importante e motivador para que ele resolvesse se desafiar a ler e fosse até o fim em cada jogo. Mesmo os jogos que ele considerou difícil, Luís persistiu e continuou jogando.

Discutindo esses dados analiso se realmente ele tem dificuldade de leitura e escrita e também, se a metodologia de ensino em sala de aula não está sendo interessante de forma a motivá-lo ou atender suas especificidades, pois ao jogar os jogos digitais e no jogo de tabuleiro leu e escreveu palavras inteiras, como também reconheceu letras e fonemas. Algumas trocas são regulares e importantes, talvez se faça necessário uma dar uma maior atenção a elas, pois comete as mesmas em linguagem oral já na idade avançada de nove anos quando a linguagem já deve estar desenvolvida.

Terminados os seis encontros que tivemos, Luís me relatou que havia mostrado os jogos que usou pra avó e que tinha gostado tanto que continuava a jogar em casa.

Também mostrou o site para os colegas da turma e a professora utilizou alguns dos jogos do site com os *netbooks*.

Muitos são os motivos para a não aprendizagem e o trabalho psicopedagógico incide justamente na constatação de que tratar os sintomas das dificuldades de aprendizagem é insuficiente para o sucesso escolar, começa-se então a entender esses sintomas como a verificação de uma desarticulação dos diferentes aspectos que envolvem a aprendizagem e que são o afetivo, o cognitivo e o social. Logo, os sintomas passaram a ser considerados como valores relativos e a psicopedagogia modifica seu objeto de estudo para o processo de aprendizagem, tendo como objetivo refazê-lo em todos os seus aspectos, removendo os obstáculos que impedem que ele se faça.

Nesse sentido, uma criança exposta a fatores emocionais de maus tratos dentro da família está fragilizada especialmente em seu aspecto afetivo, que deve ser trabalhado de forma a resgatar a segurança e autoestima, bem com a confiança que produz o desejo do saber, do aprender. Uma metodologia que explore suas habilidades e preferências de forma lúdica e mais dinâmica pode ser capaz de envolvê-lo e fazer com que ele se apodere do que é capaz.

5. CONCLUSÕES

De acordo com os resultados apresentados pela pesquisa, concluiu-se que se conseguiram avanços em vários pontos: o aluno ficou mais socializado, teve melhora no processo de aprendizagem e envolvimento positivo com as atividades propostas e apresentou melhora no relacionamento com os colegas. Para obtermos melhores resultados, acredita-se que uma intervenção psicopedagógica de maior período e com exploração de diferentes recursos em TIC visando atender as necessidades do aluno do estudo de caso, seria extremamente benéfico para este processo. Por se tratar de uma criança que em período de alfabetização foi retirada da escola e ficou sem estudar mais de uma vez essa descontinuidade pode também ser causadora de algumas dificuldades de origem de base de construção fonética, o que necessita de um trabalho inicial. No entanto, as TIC atenderam à expectativa no sentido de que os jogos digitais foram acessíveis mesmo e sobretudo dentro das dificuldades do aluno, que conseguiu superar e usar o seu potencial nos jogos, mesmo que em sala de aula seja considerado abaixo da média. Nesse caso, o uso das TIC em Psicopedagogia tem uma contribuição valiosa para que os sujeitos suplantem através do jogo suas dificuldades e se deparem com suas habilidades, com uma metodologia que além de ser divertida, trabalha a lógica, os

aspectos colaborativos e a motivação em se superar e vencer desafios. A característica exploratória dos jogos é instigante do ponto de vista metodológico e tem muito a contribuir nos processos de ensino/aprendizagem em sala de aula.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É sempre desafiador propor alternativas metodológicas frente a dificuldades tão recorrentes, como é a de leitura e escrita para muitos alunos do ensino fundamental. A escola como espaço privilegiado do conhecimento, deve permanecer aberta e em constante busca de soluções e inovações, capacitar seus professores e utilizar as TIC a seu favor, já que elas podem proporcionar melhorias e fornecer ambientes colaborativos em rede, abrangendo grande parte dos alunos. Já não é possível ignorar a importância da tecnologia como meio de enriquecer, dinamizar e qualificar as práticas educativas, para que isso aconteça o professor também deve ser capacitado a utilizá-la da melhor maneira. Aponta-se para a necessidade de que outros estudos de caso sejam feitos de forma a contribuir e dar continuidade a pesquisas sobre esse tema de dificuldade de leitura e escrita em ensino fundamental com o uso das tecnologias digitais, buscando novas formas de aprimorar as práticas e metodologias correntes.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. de. Educação, ambientes virtuais e interatividade. *In: SILVA, Marco (org.). Educação Online*. São Paulo: Loyola, 2003.

BOSSA, N. *A Psicopedagogia no Brasil*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

FERNÁNDEZ, A. *O Saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento*. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

JOHNSON, S. *Everything bad is good for you: how today's popular cultura is actually making us smarter*. New York. Riverhead Books, 2005.

MARQUES, A.C. e CAETANO, J. S.Utilização da Informática na Escola. In: MERCADO, L. P. Leopoldo (Org). **Novas Tecnologias na Educação: Reflexões sobre a Prática**. Maceió: EDUFAL, 2002.

PIAGET, J. **A equilibrção das estruturas cognitivas: problema central ao desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

ROTTA, N., OHLWEILER, L. e RIESGO, R. Capítulo 5. Semiologia neuropsiquiátrica. *In*: ROTTA, N., OHLWEILER, L. e RIESGO, R. **Transtornos da aprendizagem. Abordagem neurobiológica e multidisciplinar**. Porto Alegre: Artmed, 2006. P. 65-70

SCOZ, B. **Psicopedagogia e realidade escolar: o problema escolar e de aprendizagem**. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes. 1994.

TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach e Orgs. **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática**. Organizadores Liane Margarida Rockenbach Tarouco, Bárbara Gorziza Ávila, Edson Felix dos Santos e Marta Rosecler Bez, Valeria Costa. Porto Alegre: Evangraf, 2014.

VALENTE, J. A. **Computadores e conhecimento: repensando a educação**. Campinas: Gráfica da UNICAMP,1993.

YIN, Roberto K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2ª Ed. Porto Alegre. Editora: Bookmam. 2001.