

CONSTRUINDO UM ESPAÇO: AMBIENTE COMPUTACIONAL PARA APLICAÇÃO NO PROCESSO DE AVALIAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Sueli de Abreu, Fábio Ferrentini Sampaio
Mestrado IM-NCE / UFRJ
sabreu@cnotinfor.com.br , ffs@nce.ufrj.br

Resumo: *Este trabalho apresenta o software Construindo um Espaço desenvolvido para auxiliar no processo diagnóstico na clínica psicopedagógica*

Palavras-chave: psicopedagogia, software.

1. *A psicopedagogia clínica*

A clínica psicopedagógica corresponde a um dos campos de atuação da prática psicopedagógica, cujo objetivo é diagnosticar e tratar os sintomas emergentes no processo de aprendizagem. Foca no estudo do processo de aprendizagem, diagnóstico e tratamento dos seus obstáculos, sendo o psicopedagogo responsável principalmente por detectar e tratar possíveis obstáculos no processo de aprendizagem. Para Weiss (*Weiss, 1992.*), o objetivo principal do diagnóstico psicopedagógico é identificar os desvios e os obstáculos básicos no Modelo de Aprendizagem do sujeito que o impedem de crescer na aprendizagem dentro do esperado pelo meio social. Para conhecer esse Modelo de aprendizagem é necessária a análise dos dados colhidos com a escola, a família e o sujeito em diferentes momentos. Desta forma, temos momentos de anamnese só com os pais ou com toda a família para a compreensão das relações familiares e sua relação com o Modelo de aprendizagem do sujeito; de avaliação da produção escolar e dos vínculos com objetos de aprendizagem escolar; de pesquisa sobre os processos de construção e desempenho das estruturas cognitivas (diagnóstico operatório); de avaliação de desempenho em teste de inteligência e visomotores; de análise dos aspectos emocionais por meio de testes e sessões lúdicas, de entrevistas com a escola ou outras instituições em que o nosso sujeito faça parte; etc. Esses momentos podem ser estruturados dentro de uma seqüência diagnóstica estabelecida a cada caso após os contatos iniciais.

2. *O ambiente computacional na clínica psicopedagógica*

É possível diagnosticar uma criança através de sua interação com o computador? De que forma isso pode ser feito?

A psicopedagogia, ao definir seu campo e objeto de estudo como a busca de melhores soluções para os problemas de aprendizagem, vem encontrando na informática um riquíssimo instrumental de trabalho. O computador, por ser essencialmente lógico e programável, por lidar com símbolos codificados e, finalmente, por possibilitar incrível agilização na aquisição, registro e troca de informações, oferece condições extraordinárias a quem aprende, de lidar de forma organizada, versátil e interativa com novos conhecimentos (Gladeheff, 2001, p. 70).

Trabalhos realizados por diferentes autores têm apontado a possibilidade de percepção da forma de pensar do sujeito a partir do uso do computador, uma vez que se pode acompanhar suas atitudes e ver o resultado final da sua representação na tela. O processo de aprendizagem torna-se visível para o psicopedagogo através da observação dos esquemas de representação.

A experiência de doze anos como psicopedagoga, utilizando tecnologia e a revisão de literatura desta área, permite-nos afirmar que a informática possibilita que o sujeito lide com o pensamento de outras formas, que fluem diferente do utilizado nas tarefas escolares rotineiras de lápis e papel, que, em geral, privilegiam a representação linear do pensamento, podendo assim trazer uma nova dimensão para o atendimento clínico psicopedagógico.

3. *Desenvolvimento e fundamentação do software Construindo um espaço*

Avaliando os softwares e as necessidades de recursos tecnológicos da clínica psicopedagógica foi desenvolvido o software *Construindo um espaço* visando oferecer um recurso para o processo diagnóstico clínico de crianças entre sete a onze anos.

O objetivo foi criar um ambiente propício para a avaliação dos obstáculos encontrados no processo de aprendizagem, focando a atividade lógica e projetiva, permitindo a construção de hipóteses mais consistentes em um curto espaço de tempo, que poderão ser confirmadas através da aplicação de outros recursos diagnósticos.

As principais funcionalidades que embasaram o desenvolvimento do software *Construindo um espaço* são: Ferramentas que permitam escolha de cenários para a tela, escolha de objetos e personagens para aplicar sobre os cenários, manipulação destes objetos e personagens na tela quanto a sua forma, tamanho e lateralidade, podendo apagá-los, recolocá-los e arrastá-los; um banco de dados gráfico diversificado quanto aos cenários, objetos e personagens que possibilitem o maior número de combinações possível entre estes ao aplicá-los na tela; espaço específico para a expressão escrita, relacionando-a a imagens e sons; flexibilidade na navegação podendo entrar e sair de qualquer ambiente a qualquer momento. O software não é quem limita, mas sim o sujeito/usuário; possibilidade de registro dos arquivos e do processo de pensamento; possibilidades multimídia inserindo sons relacionando-os a imagens e textos, através de arquivos prontos ou gravando seus próprios; linguagem icônica para facilitar a interação com o usuário entre sete e onze anos; fácil interação e uso intuitivo para a criança e para o adulto; interface agradável e atrativa para a faixa etária; ferramenta para registro e observação do processo diagnóstico.

Durante o processo diagnóstico psicopedagógico, as funcionalidades apresentadas acima são extremamente importantes. É fundamental que o software seja aberto o suficiente para que o usuário faça suas escolhas e mostre suas estratégias, decisões, acertos e erros. Isso permite a observação dos mecanismos que estão sendo usados no processo de aprendizagem do sujeito.

Construindo um espaço é um software para construção e simulação de ambientes residenciais, indicado para aplicação em processos diagnósticos de crianças de sete a onze anos. No início da atividade com o software, a criança é convidada a encenar um personagem que está à procura de uma residência. Este personagem deverá escolher um tipo de residência para mobiliar e humanizar: uma casa ou um apartamento. Feita esta primeira escolha serão oferecidas quatro opções de planta baixa: de um a quatro quartos. A partir da seleção da planta baixa, inicia-se uma outra etapa: mobiliar e humanizar o ambiente. A criança deverá optar pelo cômodo que irá humanizar e pela decoração de plano de fundo (parede e piso). Depois poderá escolher quais objetos, pessoas, plantas e animais colocarão no ambiente. É possível mobiliar e humanizar vários cômodos ou somente um. Esta opção é livre no software, ou seja, não está vinculada com nenhuma outra tarefa pré-determinada.

4. Avaliação por psicopedagogos

Ao pensarmos sobre um estudo para avaliar o uso do software *Construindo um espaço*, devemos levar em consideração os seus dois tipos de usuários: o psicopedagogo e a criança em processo de avaliação diagnóstica. O psicopedagogo, buscando dados para o diagnóstico, utilizará o software como recurso para a observação da criança. A coordenação entre os observáveis do software e as ações e observações do psicopedagogo torna-se fundamental para que sua aplicação seja válida. Assim, por questões de limitação de tempo para realização do trabalho, optamos, por desenvolver, neste momento, o estudo apenas com psicopedagogos a fim de observar os seguintes aspectos: Reconhece no ambiente um instrumento de avaliação diagnóstica ?; Entende os componentes de interface implementados ?

Esta avaliação foi realizada com 4 psicopedagogos que já tinham experiência de utilização de softwares na clínica psicopedagógica.

Cada um dos psicopedagogos participou de um único encontro dividido nas seguintes atividades: Entrevista (primeira entrevista), para levantar o perfil do psicopedagogo; Observação do sujeito utilizando o software para avaliar suas ferramentas; Nova entrevista (entrevista pós-observação), para avaliar, do ponto de vista do psicopedagogo, a funcionalidade das ferramentas e analisar sua adequação com a proposta do software.

Esta avaliação, baseada no registro das falas dos entrevistados e no log do seu uso do software, permitiu encontrar caminhos para otimizar o software, além de colher sugestão para implementações e aplicações futuras.

5. Conclusões e trabalhos futuros

Construindo um espaço foi desenvolvido visando à observação de processos complexos e dinâmicos e seus registros. É um recurso computacional que pretende apresentar ao psicopedagogo de forma clara como interagem na criança as dimensões racional, emocional e social em uma atividade complexa e dinâmica.

Na avaliação do software com psicopedagogos, pudemos confirmar algumas das hipóteses de utilização, que nos leva a pensar que o mesmo é adequado ao que se propõe. Entretanto, percebemos que são necessárias algumas modificações na interface e melhorias no banco de dados gráfico.

Por questões de limite de tempo, não testamos o software com crianças. Porém, esse trabalho se torna fundamental para a validação deste recurso computacional. Assim, sugerimos, como trabalhos futuros, um maior estudo com psicopedagogos e pesquisas com crianças entre sete e onze anos em interação com o software, explorando-o e em processo de diagnóstico psicopedagógico clínico.

Referências Bibliográficas

Weiss, Maria Lúcia L **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica**. Artes Médicas, Porto Alegre. 1992.