JOGOS E SOFTWARES EDUCATIVOS: RECURSOS DE INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA EM DIFICULDADES DE LEITURA E ESCRITA

GAMES AND EDUCATIONAL SOFTWARE: INTERVENTION RESOURCES PSYCHOPEDAGOGIC IN READING AND WRITING DIFFICULTIES

Aline Oliveira de Castilhos (UFRGS - castilhos.aline@gmail.com)
Silvana Corbellini (UFRGS - silvanacorbellini@gmail.com)

Resumo:
Esta pesquisa apresenta a descrição de uma intervenção psicopedagógica com utilização a de jogos e softwares educativos realizada com uma estudante do primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual de um município do RS, que demonstrava dificuldades em seu processo de alfabetização. O tema norteador deste trabalho encontra-se na área de estudos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e das dificuldades de aprendizagem na alfabetização. O problema a ser respondido foi como os jogos e softwares educativos podem contribuir para a superação de dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita de uma aluna do primeiro ano do Ensino Fundamental em processo de alfabetização? A hipótese do trabalho é que os recursos de som e imagem disponíveis nos softwares educacionais, bem como seu aspecto lúdico e interativo despertam o interesse dos alunos, potencializando a aprendizagem e contribuindo para a superação dessas dificuldades. A metodologia foi o estudo de caso e os dados foram analisados qualitativamente, embasados por teóricos das áreas. A coleta de dados foi realizada por meio de entrevista e de observações. Os resultados da intervenção constataram que os jogos e softwares contribuem para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, bem como diferentes habilidades cognitivas indispensáveis à alfabetização, pois a aluna, sujeito da pesquisa, manifestou avanços significativos nesses aspectos no decorrer de seu processo de aprendizagem.
***Palavras-chave**: Alfabetização; Psicopedagogia; Tecnologias na Educação.*

Abstract:
This research presents the description of a psychoeducational intervention with the use of games and educational software it was performed with a student's first grade of elementary school in a public school in a city in the RS. The child showed difficulties in her literacy. The central theme of this work is in the area of studies of Information and Communication Technologies (ICT) and learning difficulties in literacy. The problem to be answered was how games and educational software can help overcome learning difficulties in reading and writing of a student of the first grade of elementary school literacy process? The hypothesis of the study is that the features, picture and sound available in educational software, as well as its playful and interactive aspect arouse the interest of students, enhancing learning and contributing to overcome these difficulties. The methodology was the case study and data were analyzed qualitatively, based on theoretical areas. Data collection was performed through interviews and observations. The results of the intervention found that the games and software contribute to the development of oral and written language, as well as different cognitive skills essential for literacy for the student, the research subjects showed significant improvements in these aspects in the course of her learning process.

Keywords: *Literacy; Psychopedagogy; Technology in Education.*

1. Introdução

Este trabalho apresenta a descrição de uma intervenção psicopedagógica realizada com uma estudante do primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública estadual de Canela no Rio Grande do Sul. O tema norteador da produção deste artigo encontra-se na área de estudos das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e das dificuldades de aprendizagem na alfabetização.

A realização desta intervenção justifica-se, pois no cotidiano escolar, no exercício da função de supervisora, são recorrentes as solicitações de auxílio das colegas professoras, buscando sanar dificuldades dos alunos em processo de alfabetização. Além disso, os estudos realizados pelas pesquisadoras ressaltam o potencial das tecnologias como instrumentos de intervenção psicopedagógica capazes de contribuir significativamente para a aprendizagem.

Diante do exposto fez-se necessário buscar subsídios e tentar elucidar o problema desta pesquisa: como os jogos e *softwares* educativos podem contribuir para a superação de dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita de uma aluna do primeiro ano do Ensino Fundamental em processo de alfabetização?

Partindo dessa problemática, levantou-se a hipótese de que os recursos de som e imagem disponíveis nos *softwares* educacionais, bem como seu aspecto lúdico e interativo despertam o interesse dos alunos, potencializando a aprendizagem (MARTINEZ et al., 2008; ALVEZ e BIANCHIN, 2010; KENSKI, 2010; SCHMITT e CORBELLINI, 2014), contribuindo para a superação das dificuldades de compreensão do conteúdo, entendendo que para ocorrer aprendizagem é necessária a interação do sujeito com o meio e com o objeto de conhecimento (FERREIRO e TEBEROSKY, 1999; WEISS 2010) e que as dificuldades de assimilação do conhecimento são sintomas causados por diferentes fatores (PAIN, 1985; RUBINSTEIN, 1992).

Na tentativa de concretizar o objetivo central da pesquisa, que é compreender como os *softwares* educativos podem contribuir para a superação de dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita de uma criança em processo de alfabetização, elegeu-se o estudo de caso como a metodologia mais adequada (YIN, 2010).

A partir da realização do estudo de caso, a análise qualitativa dos dados foi embasada pelos estudos teóricos, especialmente nas áreas da psicopedagogia e nos estudos sobre aprendizagem, mais especificamente nas dificuldades de aprendizagem que envolvem o processo de aquisição da leitura e da escrita e de que forma os jogos e *softwares* educativos podem contribuir para a aquisição dessas competências.

Pelos resultados da intervenção, constatou-se que os jogos e *softwares* contribuem para o desenvolvimento de habilidades como: coordenação motora, atenção, memória, percepção, concentração, noção de espaço, noção de quantidade, reconhecimento de letras e números, recuperação da autoestima e da autoconfiança, uma vez que a aluna, sujeito da pesquisa, apresentou avanços significativos nesses aspectos de seu processo de aprendizagem.

2. Fundamentação teórica

2.1 Psicopedagogia e Aprendizagem

De acordo com Bossa (2000), a Psicopedagogia surgiu da necessidade de ampliar a compreensão sobre o processo de aprendizagem e para isso adota um caráter interdisciplinar, pois busca conhecimento em diversas áreas para compor seu próprio corpo teórico.

Para determinar o objeto de estudo da Psicopedagogia, Bossa (2000) menciona concepções de psicopedagogos brasileiros e afirma que há entre eles um consenso de que a Psicopedagogia tem como objeto de estudo a aprendizagem humana e seus problemas. Além disso, a autora afirma que:

> A Psicopedagogia se ocupa da aprendizagem humana, que adveio de uma demanda – o problema de aprendizagem, colocado num território pouco explorado, situado além dos limites da Psicologia e da própria Pedagogia – e evoluiu devido à existência de recursos, ainda que embrionários, para atender a essa demanda, constituindo-se, assim, numa prática. Como se preocupa com o *problema de aprendizagem*, deve ocupar-se inicialmente do *processo de aprendizagem*. Portanto, vemos que a Psicopedagogia estuda as características da aprendizagem humana: como se aprende, como essa aprendizagem varia evolutivamente e está condicionada por vários fatores, como se produzem as alterações na aprendizagem, como reconhecê-las, tratá-las e preveni-las. (BOSSA, 2000, p. 21).

Quanto às características da Psicopedagogia, Marques e Picetti (2015) elencam: campo de estudo da aprendizagem nas suas diversas relações e circunstâncias; lida com o processo de aprender, suas variações e estratégias para superação do não-aprender; tem como meta a autoria do pensamento e da aprendizagem; entre outras.

E, quanto ao Psicopedagogo, Marques e Picetti (2015) definem que é um profissional com competência para lidar com os processos de aprendizagem e suas dificuldades, junto a todos os públicos, promovendo aprendizagens significativas. Em relação à prática psicopedagógica, as autoras colocam que esta tem a função de auxiliar na procura do prazer do aprender, de novo significado para as formas do aprender.

Diante do exposto, é notória a correlação entre Psicopedagogia e aprendizagem, por isso faz-se necessário, como alerta Rubinstein (1992) e Massini (2006), que se tenha clareza quanto à concepção de aprendizagem adotada e a escolha de seu referencial teórico, atribuindo credibilidade e coerência ao campo de estudos e peculiaridades do trabalho psicopedagógico.

Uma das concepções que embasam este trabalho, que aborda dificuldades no processo de aquisição da leitura e da escrita, é a apresentada nos estudos de Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1999) elaborados a partir da teoria de Piaget, no qual a concepção de aprendizagem (entendida como um processo de obtenção de conhecimento) é o resultado da própria atividade do sujeito; o ponto de partida de toda aprendizagem é o próprio

sujeito; e, para ocorrer aprendizagem é necessária a interação entre o sujeito e o objeto de conhecimento. Conforme Ferreiro e Teberosky (1999, p. 40):

> De um ponto de vista interacionista, como o da conceitualização piagetiana adotada por nós, o conhecimento se constrói a partir do sujeito cognoscente e do objeto a conhecer, no qual o objeto serve de ocasião para que o conhecimento se desenvolva.

Outra concepção que fundamenta esta pesquisa é a destacada por Weiss (2010) na qual citando Vygotsky, salienta que a aprendizagem escolar não parte do zero, pois a aprendizagem da criança é anterior à aprendizagem escolar. Para a autora a aprendizagem:

> [...] é um processo de construção que se dá na interação permanente do sujeito com o meio que o cerca. Meio esse expresso inicialmente pela família, depois pelo acréscimo da escola, ambos permeados pela sociedade em que estão. Essa construção se dá sob a forma de estruturas complexas (WEISS, 2010, p. 27).

A partir das considerações apresentadas, as quais ressaltam que a Psicopedagogia estuda a aprendizagem humana, os diferentes fatores envolvidos no processo de aprender, suas alterações, identificação, tratamento e prevenção dessas alterações, evidenciadas pela não-aprendizagem, salientando ainda que, neste trabalho entende-se que a aprendizagem ocorre na interação do sujeito com o meio e com o objeto de conhecimento. Portanto, considerou-se necessário abordar as dificuldades de aprendizagem no processo de aquisição da leitura e da escrita, assunto a ser tratado no próximo tópico.

2.2 Dificuldades de aprendizagem no processo de aquisição da leitura e da escrita

Paín (1985, p. 28) considera o problema de aprendizagem como um sintoma, sendo que "nenhum fator é determinante de seu surgimento [...] ele surge da fratura contemporânea de uma série de concomitantes". Rubinstein (1992, p. 105), assim como Paín, reconhece as dificuldades de aprendizagem como sintoma e acrescenta que os "aspectos cognitivos, afetivos, orgânicos, pedagógicos, sociais e culturais" estão direta ou indiretamente envolvidos no surgimento do sintoma.

Weiss (2008) explica que a não-aprendizagem na escola é uma das causas do fracasso escolar, definido como "uma resposta insuficiente do aluno a uma exigência ou demanda da escola" (p. 16). A autora coloca também que "o fracasso escolar é causado por uma conjugação de fatores interligados que impedem o bom desempenho do aluno em sala de aula" (WEISS, 2008, p. 22). De acordo com a autora a abordagem do fracasso escolar pode ser feita a partir de três perspectivas: da sociedade (condições socioeconômicas e culturais), da escola (qualidade do ensino) e do aluno (condições internas de aprendizagem). Para construir um diagnóstico, é preciso considerar aspectos ligados às três perspectivas: aspectos orgânicos, cognitivos, emocionais, sociais e pedagógicos.

De acordo com Bossa (2000, p. 106) a partir de conhecimentos oriundos da Psicanálise, pode-se tratar de forma mais abrangente o problema de aprendizagem, o que "significa levar em conta o caráter desejante do sujeito, quer dizer, admitir a interferência do desejo (o qual é inconsciente) nos processos mentais e consequentemente na aprendizagem".

Mais especificamente em relação às dificuldades de aprendizagem da leitura e da escrita, Ferreiro e Teberosky (1999, p. 20) enfatizam em seus estudos que a maior incidência de analfabetismo na população da América Latina está nos setores desfavorecidos por razões étnicas, sociais, econômicas ou geográficas. "É entre a população indígena, rural ou marginalizada dos centros urbanos que se concentram as maiores porcentagens dos fracassos escolares". As autoras destacam que esses sujeitos apresentam baixo desempenho escolar não porque são incapazes ou tenham algum déficit intelectual, linguístico ou cultural, mas porque tiveram menos oportunidades de interagir com a leitura e a escrita.

Além do aspecto social, Ferreiro (2001, p. 25) destaca a interferência dos adultos no processo de alfabetização, afirmando que:

> As crianças são facilmente alfabetizáveis desde que descubram, através de contextos sociais funcionais, que a escrita é um objeto interessante que merece ser conhecido (como tantos outros objetos da realidade aos quais dedicam seus melhores esforços intelectuais). [...] São os adultos que têm dificultado o processo imaginando sequências idealizadas de progressão cumulativa, estimulando modos idealizados de fala que estariam ligados à escrita e construindo definições de "fácil" e de "difícil", que nunca levaram em conta de que maneira se define o fácil e o difícil para o ator principal da aprendizagem: a criança. Tudo isso tornou o processo mais difícil do que deveria ser, produziu fracassos escolares desnecessários, estigmatizou uma grande parte da população e transformou a experiência de alfabetização em uma experiência literalmente traumática para muitas crianças.

Conforme as concepções expostas, as quais salientam que o problema de aprendizagem é visto como um sintoma cujo surgimento está relacionado, direta ou indiretamente, a aspectos cognitivos, afetivos, orgânicos, pedagógicos, sociais e culturais, acarretando a não-aprendizagem, identificada como uma das causas do fracasso escolar. No caso específico da alfabetização na América Latina, a não-aprendizagem ocorre não pela incapacidade do sujeito, mas pela falta de oportunidades de interação com a leitura e a escrita e de intervenções inadequadas dos adultos que desconsideram o caráter desejante do aprendente. Assim, se buscou os jogos e os *softwares* educativos, temática que será abordada a seguir, visando investigar as suas contribuições para a aprendizagem.

2.3 Jogos e softwares educativos e suas contribuições para a aprendizagem

De acordo com Kenski (2010, p. 21): "o homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Elas transformam sua maneira de pensar, sentir, agir". Segundo a autora, o atual momento no qual vivemos, compreendido como sociedade da informação, é caracterizado pela banalização do uso das TICs, provocando alterações sociais que atingem todas as instituições.

> Na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade. Um saber ampliado e mutante caracteriza o estágio do conhecimento na atualidade. Essas alterações refletem-se sobre as tradicionais formas de pensar e fazer educação (KENSKI, 2010, p. 41).

Outro aspecto relacionado às TICs destacado pela autora é a sua rápida evolução, demandando atualização permanente. Refere que a aprendizagem ao longo da vida é uma consequência natural do contexto atual, pois sempre há o que aprender e que, "[...] a sensação é a de que quanto mais se aprende mais há para estudar, para se atualizar" (KENSKI, 2010, p. 41). Neste sentido, a escola se apresenta como um espaço de formação fundamental que tem como desafio promover a inclusão digital e formar pessoas capazes de viver nessa sociedade em constante transformação.

Corroborando com esta ideia, Corbellini (2012, p. 08) aponta:

> Não há mais domínio do saber e sim, a necessidade do compartilhá-lo e desenvolvê-lo. Torna-se necessário introduzirmos uma práxis educativa que propicie o desenvolvimento integral do ser humano, com condições de responder as questões atuais e as que irão surgir, isto é, trabalhar o "aprender a aprender" [...].

Diante do exposto, acredita-se que o uso de jogos e *softwares* educativos se apresenta como possibilidade para contribuir na concretização dos propósitos educacionais da atualidade.

Kenski (2010) afirma que quando um indivíduo participa de jogos interativos pelo computador, bem como quando utiliza outras TICs mobiliza conhecimentos, habilidades, valores, percepções e sentimentos para melhor responder às solicitações dos jogos, o que oferece possibilidades e desafios para as áreas cognitiva, afetiva e social de alunos e professores em todos os níveis de ensino. A autora ainda coloca que:

> A imagem, o som, e o movimento [das TICs, especialmente a televisão e o computador] oferecem informações mais realistas em relação ao que está sendo ensinado. Quando bem utilizadas, provocam a alteração dos comportamentos de professores e alunos, levando-os ao melhor conhecimento e maior aprofundamento do conteúdo estudado (KENSKI, 2010, p. 64).

Além disso, o trabalho pedagógico que faz uso de jogos proporciona ao aluno diversos benefícios. Schmitt e Corbellini (2014):

> [... o jogo] é facilitador do aprendizado, pois, coloca o aluno no papel de tomador de decisões possibilitando uma aprendizagem através da tentativa e erro. Ainda pode desenvolver as habilidades cognitivas, como a resolução de problemas, raciocínio dedutivo, memorização, processamento de informações, criatividade e pensamento crítico. (p. 334-335)

As autoras destacam também que o uso dos jogos na escola pode servir de estímulo, criando um ambiente atrativo e lúdico que pode favorecer o processo de aprendizagem. Referem que o envolvimento do aluno na trama do jogo, buscando vencer os desafios, pode conduzir ao aprendizado dos conteúdos inseridos no jogo (SCHMITT, CORBELLINI, 2014, p. 338).

Alves e Bianchin (2010) também apontam o jogo como instrumento pedagógico facilitador da aprendizagem, pois contribui para o "desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural" (p.283). Segundo as autoras, o jogo incentiva a imaginação; auxilia no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas, perceptuais, psicomotoras; favorece a concentração, atenção, afetividade; incentiva o respeito, a aceitação de regras; melhora a autoestima; agiliza o raciocínio verbal, numérico,

visual, abstrato; possibilita o aprendizado acerca da resolução de problemas, instigando o aluno a buscar alternativas; provoca desafios, gerando interesse e prazer. Enfim, o uso dos jogos como recurso de aprendizagem proporciona um ambiente agradável e atraente que estimula a formação integral do aluno.

3. Metodologia

O método de pesquisa utilizado foi o estudo de caso (YIN, 2015). Este se constitui em uma investigação de uma unidade específica, situada em seu contexto, selecionada segundo critérios predeterminados e, utilizando múltiplas fontes de dados, e se propõe a oferecer uma visão holística do fenômeno estudado.

Foram realizadas entrevistas com a professora da aluna e observações do comportamento da aluna em sala de aula e no laboratório de informática. Este trabalho integra uma pesquisa na Universidade aprovada pelo Comitê de Ética. Os dados foram analisados qualitativamente.

Após a análise dos dados, foi organizada a intervenção psicopedagógica, com os atendimentos distribuídos em oito encontros de uma hora, duas vezes por semana, durante os meses de novembro a dezembro de 2015.

4. Apresentação do caso

O estudo de caso foi realizado com uma aluna de seis anos e oito meses, do primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Canela no Rio Grande do Sul. Ela foi matriculada nesta escola no início do ano letivo de 2015, mas frequentou outra, só retornando em seis de agosto do mesmo ano. A mãe compareceu na escola somente no dia em que solicitou a vaga e efetivou a matrícula.

A menina mora com a avó de segunda a sexta-feira. Há indícios de que a avó já delinquiu, tendo inclusive sido presa. Nos finais de semana, a menina vai para casa da mãe, que reside em um bairro distante da escola. A mãe é usuária de drogas e o pai, presidiário.

No aspecto pessoal, há falta de higiene. A professora relatou situações em que a aluna chegava à escola com fome. Disse que a aluna circulava sozinha à noite no bairro onde a mãe mora.

Em uma ocasião em que a avó esteve na escola, acompanhei a conversa dela com a professora. Nessa ocasião, a professora relatou as dificuldades de aprendizagem da aluna e a avó comentou que a tia tentava ajudá-la em casa, mas que ela era preguiçosa e não queria. Disse também que a neta queria muito ficar com a mãe e que no ano seguinte voltaria a morar com ela e fequentaria a escola do bairro onde a mãe reside.

4.1 Desenvolvimento do trabalho

Para realizar este estudo, solicitei que a professora do primeiro ano realizasse um teste para que pudéssemos verificar os níveis de escrita em que os alunos estavam naquele

momento, ou seja, verificar o que os alunos sabiam sobre o sistema de escrita, quais eram suas hipóteses sobre a língua escrita.

O teste, realizado individualmente, consistiu-se em um ditado de quatro palavras (uma palavra polissílaba, uma palavra trissílaba, uma palavra dissílaba e uma palavra monossílaba) e uma frase, escolhidas a partir de um mesmo campo semântico, que a criança deveria tentar escrever.

Este teste foi elaborado pela psicolinguista argentina Emilia Ferreiro, que juntamente com Ana Teberosky, realizou estudos sobre a psicogênese da língua escrita, difundidos no Brasil a partir da década de 1980 e que influenciaram o ensino da leitura e da escrita, modificaram concepções sobre o processo de alfabetização, pois mostraram que, na tentativa de compreender o funcionamento da escrita, as crianças elaboram hipóteses, cujas características podem ser classificadas em níveis denominados pelas autoras como: pré-silábico (a criança ainda não percebe que a escrita representa a fala; tenta diferenciar desenho da escrita; considera que para algo ser escrito, necessita de uma quantidade mínima de letras e variedade de caracteres para que se possa ler; para escrever utiliza letras aleatórias, normalmente do próprio nome), silábico (percebe que a escrita representa a fala e para escrever usa uma letra para representar cada sílaba), silábico-alfabético (período de transição, às vezes escreve atribuindo para cada sílaba uma letra, às vezes representando os fonemas) e alfabético (representa cada fonema com uma letra).

A partir desses conhecimentos sobre como os alunos se alfabetizam e dessa sondagem, que além de verificar os conhecimentos que os alunos já possuíam acerca da leitura e da escrita, possibilitou saber em que estágio do processo de alfabetização se encontravam, o professor pode planejar a intervenção mais adequada para auxiliar os alunos a avançar em suas hipóteses.

Sendo assim, o teste foi realizado no mês de setembro. Enquanto a professora aplicava o teste, a pesquisadora observava e realizava anotações. Analisando a produção dos 12 alunos da turma, concluiu-se que quatro estavam no nível alfabético, cinco no nível silábico-alfabético, dois entre os níveis pré-silábico e silábico e uma aluna no nível pré-silábico. Então se optou por trabalhar com esta aluna que apresentava maior defasagem na aprendizagem em relação aos demais alunos da turma.

Devido à natureza deste estudo observou-se a aluna em duas situações, no laboratório de informática e em sala de aula. No laboratório de informática, as aulas são voltadas para o entretenimento, ou seja, não são planejadas com objetivo educacional. Algumas aprendizagens e o desenvolvimento de habilidades ocorrem de forma espontânea, como resultado da exploração do jogo pelo aluno e não pelo direcionamento e planejamento intencional do professor para promover aprendizagens específicas.

Duas alunas, estudantes do nono ano do turno da manhã, ministram as aulas de informática uma vez por semana, à tarde, para essa turma do primeiro ano com o acompanhamento da professora titular que alega insegurança e conhecimentos insuficientes para trabalhar com informática, mas que, embora não se sinta capacitada para ministrar essas aulas, entende que elas são importantes e que é fundamental oportunizar essa experiência aos alunos.

As atividades propostas naquela aula foram de copiar palavras de uma ficha em um editor de texto e jogos infantis da internet conhecidos pelos alunos, com finalidade

recreativa. Enquanto a aluna digitava as palavras, pedi que fizesse a leitura, porém ela não conseguiu, apenas identificou algumas vogais. Quanto aos jogos, tinha preferência pelos quais podia vestir e trocar a roupa de bonecas. Tentou jogar outros, mas apenas clicava aleatoriamente, demonstrando não compreender o objetivo do jogo.

Em sala de aula, durante a realização das atividades propostas que consistiam em colorir, recortar as partes de uma planta e montá-la ordenadamente, colando-a em uma folha, foi possível perceber que apresentava dificuldades de coordenação motora (pintura e recorte), noção de espaço (ao copiar, escrevia ultrapassando os limites das linhas), atenção, memória, percepção, concentração, contagem (não conseguia contar até dez corretamente), noção de quantidade, reconhecimento de letras e números e troca de letras na fala (especialmente R por L; “sora” era “sola”; “vassoura” era “vassola”).

Além disso, ficou evidente que era necessário recuperar a autoconfiança, a autoestima daquela criança, visivelmente tímida, a maior parte do tempo calada, cabisbaixa, e que quando dizia algo, falava tão baixinho que era difícil ouvir.

A partir dessas constatações, ou seja, das dificuldades observadas no processo diagnóstico e, considerando o tempo disponível na ocasião da produção deste trabalho, a intervenção foi estruturada com jogos e *softwares* selecionados, considerando o seu potencial para contribuírem no desenvolvimento de habilidades nas quais a aluna apresentou defasagem.

Sendo assim, foram utilizados jogos em peças de madeira, online e em CD, nos quais a aluna precisava associar figuras e as letras iniciais de seus nomes, associar letras, sílabas e palavras aos respectivos sons, relacionar numerais e quantidades, classificar objetos por cores e formas, identificar palavras que rimam, relacionar desenhos com as sílabas iniciais de seus nomes, relacionar desenhos e seus nomes, colorir imagens. Todos estes jogos visam desenvolver, através de seu aspecto lúdico e interativo, a linguagem oral e escrita, bem como diferentes habilidades cognitivas indispensáveis à alfabetização, as quais precisavam ser trabalhadas com a aluna como se verificou no processo diagnóstico.

5. Considerações finais

Ao longo do desenvolvimento das atividades da intervenção psicopedagógica, foi se estabelecendo uma relação de confiança entre a aluna e a pesquisadora, tornando os momentos de atendimento agradáveis, estimulantes, viabilizando o diálogo, de modo que a cada encontro a aluna demonstrava segurança para relatar fatos de seu cotidiano, diminuindo progressivamente sua timidez inicial e permitindo à pesquisadora conhecer um pouco sobre seu cotidiano e trajetória. A motivação, dedicação, satisfação aumentavam a cada dia, pois a professora e a própria aluna reconheciam seus avanços.

A partir dessa intervenção foi possível confirmar a hipótese inicial e responder ao problema desta pesquisa. Além disso, a cada encontro os progressos alcançados pela aluna em seu processo de aprendizagem eram perceptíveis, pois ao longo dos atendimentos ocorreu o aprimoramento de habilidades como: coordenação motora, atenção, memória, percepção, concentração, noção de espaço, noção de quantidade, reconhecimento de letras e números, recuperação da autoestima e da autoconfiança.

No caso apresentado, a não-aprendizagem, manifestada como sintoma (PAIN, 1985), denunciou carências nos aspectos orgânicos relacionados à alimentação inadequada e/ou insuficiente, condições inadequadas de abrigo e conforto para o sono, de higiene e quanto aos fatores ambientais apontou para a carência de estímulos para a aquisição de conhecimento.

A pesquisa constatou que oportunizando atividades de alfabetização, utilizando jogos e *softwares* educativos, em que o aluno se torna o sujeito da aprendizagem, interagindo com o objeto de conhecimento, o aluno consegue avançar em seu processo educacional, pois, conforme Alves e Bianchin (2010), o jogo incentiva a imaginação, auxilia no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas, perceptuais, psicomotoras, favorece a concentração, atenção, afetividade, incentiva o respeito, a aceitação de regras, melhora a autoestima, agiliza o raciocínio verbal, numérico, visual, abstrato, possibilita o aprendizado acerca da resolução de problemas, instigando o aluno a buscar alternativas, provoca desafios, gerando interesse e prazer, uma vez que a aluna, sujeito da pesquisa, apresentou avanços significativos nesses aspectos de seu processo de aquisição de conhecimento.

Enfim, o uso dos jogos como recurso de aprendizagem proporciona um ambiente agradável e atraente que estimula a formação integral do aluno.

A metodologia empregada mostrou-se adequada e eficiente, podendo embasar trabalhos futuros; a pesquisa apresentou resultados satisfatórios, porém devido ao grande número de crianças que demonstram dificuldades no processo de alfabetização, faz-se necessário dar continuidade a essa investigação, como também, realizar outros estudos de modo a qualificar as ações de prevenção e intervenção, contribuindo de modo relevante para sanar as dificuldades de aprendizagem na leitura e escrita de alunos em processo de alfabetização.

Cabe ressaltar que além de desafiadora, a realização deste trabalho foi extremamente gratificante, já que a pesquisadora, por estar afastada das atividades docentes em sala de aula por um longo período em virtude de exercer funções administrativas na escola (supervisão e vice-direção), teve a oportunidade de contribuir para o progresso do aluno, e de vivenciar a experiência docente de contribuir de maneira efetiva para o desenvolvimento do referido aluno.

O trabalho possibilitou uma vivência extremamente enriquecedora para os envolvidos. Sem dúvida, foi uma experiência que produziu ótimos resultados, tanto para a aluna, pois seu progresso em termos da aprendizagem foi bastante significativo; quanto para a pesquisadora, pois agregou conhecimentos, possibilitando aperfeiçoamento profissional e pessoal ao testemunhar o quanto é recompensador ver a alegria e o brilho nos olhos de uma criança a cada nova conquista.

6. Referências

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia** [online]. 27 (83): 282-7, 2010.

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

CORBELLINI, S. **A construção da cidadania via cooperação na Educação a Distância**. In: Simpósio Internacional de Educação a Distância SIED 2012 e Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância EnPED 2012, São Paulo, Anais do SIED, 2012. ISSN 2316-8722. Disponível: http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/Trabalhos/59-897-1-ED.pdf

DUARTE, José B. Estudos de caso em educação. Investigação em profundidade com recursos reduzidos e outro modo de generalização. **Revista Lusófona de Educação** [online]. 2008, n.11, p. 113-132.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FERREIRO, Emilia. **Com todas as letras.** 9.ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERRARI, Márcio. Emilia Ferreiro, a estudiosa que revolucionou a alfabetização. **Nova Escola**, out. 2008. Disponível em: < http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/estudiosa-revolucionou-alfabetizacao-423543.shtml >. Acesso em: 19 mar. 2016.

FRIZANCO, Mary Lopes Esteves; HONORA, Márcia. **Dificuldades na Aquisição da Língua Portuguesa Oral no Ensino Fundamental.** Coleção Fono na Escola. 2 ed. São Paulo: Ciranda Cultural, 2012. CD de Jogos

Jogos http://www.atividadeseducativas.com.br

Jogos http://discoverykidsbrasil.uol.com.br

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação.** 7. ed. Campinas: Papirus, 2007.

MASINI, Elcie F. Salzano. Formação Profissional em Psicopedagogia: embates e desafios. **Revista Psicopedagogia** [online]. 23 (72): 248-59, 2006.

MARQUES, Tania B. I. ; PICETTI, Jaqueline. **Técnicas de Intervenção Psicopedagógica.** 2015.

MAZZOTTI, Alda Judith Alves. Usos e Abusos dos Estudos de Caso. **Cadernos de Pesquisa** [online]. 2006, v. 36, n. 129, set./dez. p. 637-651.

MOÇO, Anderson. Diagnóstico na alfabetização para conhecer a nova turma. **Nova Escola**, mar. 2009. Disponível em: < http://revistaescola.abril.com.br/lingua-portuguesa/alfabetizacao-inicial/conhecer-nova-turma-431205.shtml>. Acesso em: 19 mar. 2016.

MÜLLER, Gessilda Cavalheiro. **O uso do computador como intervenção psicopedagógica em dificuldades de leitura e escrita.**

PAIN, Sara. **Diagnóstico e Tratamento dos Problemas de Aprendizagem.** Porto Alegre: Artmed, 1985.

RUBINSTEIN, Edith. A intervenção psicopedagógica clínica. In: SCOZ, Beatriz et. al. **Psicopedagogia: contextualização formação e atuação profissional.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1992. Cap. 13, p. 103-111.

SCHMITT, Viviane Peccin; CORBELLINI, Silvana. O jogo digital: a matemática na 4ª série do ensino fundamental. In: TAROUCO, Liane Margarida Rockenbach (Org.). **Objetos de Aprendizagem: teoria e prática.** Porto Alegre: Evangraf, 2014. p. 331-346.

WEISS, Maria Lúcia Lemme. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem.** 13.ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.