

CONTRIBUIÇÕES DO USO DE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NA PSICOTERAPIA COM CRIANÇAS QUE APRESENTAM DIFICULDADE NA ALFABETIZAÇÃO

Celi Iene Hostin¹; Joaquim Manoel Monteiro Valverde²

RESUMO

Este artigo é um estudo de caso cujo o objetivo foi demonstrar que a intervenção psicológica com a utilização de jogos educativos digitais na clínica, pode ajudar as crianças com dificuldade na alfabetização. Para tanto, foram escolhidos três casos de crianças que apresentavam comportamentos típicos de Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), em que foram utilizados jogos educativos digitais do *site* Escola Games como ferramenta de motivação da aprendizagem escolar. A metodologia deste estudo baseou-se nos resultados apresentados a partir de análises qualitativas dos dados coletados nos registros dos prontuários dos pacientes.

Palavras-chave: Tecnologia. Jogos Digitais. Psicoterapia.

INTRODUÇÃO

A autora, no decorrer de sua atividade profissional, observou que o uso da tecnologia no *setting* psicoterapêutico, mais especificamente os jogos educativos no computador, além de ser um recurso de aproximação com o universo da criança é uma ferramenta de motivação para a aprendizagem. Os jogos educativos digitais podem proporcionar às crianças uma aprendizagem lúdica, mais prazerosa e muito mais fascinante (GEE, 2004 apud RIBEIRO, 2012). Desse modo, a criança vai se percebendo capaz de aprender, e conseqüentemente, tem uma melhora significativa na sua autoconfiança e na sua motivação para aprendizagem escolar.

O objetivo deste estudo foi demonstrar que a intervenção psicológica com a utilização de jogos educativos digitais pode ajudar de modo significativo crianças com dificuldade na alfabetização. Para tanto, foram pesquisados três casos de

¹ Psicóloga e Pós graduanda no Instituto Federal Catarinense (IPGE/IFC) – Camboriú da linha Educação e Tecnologias. celi.hostin@gmail.com

² Professor do Instituto Federal Catarinense em cursos de graduação e pós-graduação em Tecnologia da Informação e Educação. Coordenador de Ensino à Distância. Doutorado e Mestrado em Processos de Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP). joaquim.valverde@ifc.edu.br

crianças portadoras de TDAH, que por motivo de ética profissional não serão identificadas.

Os resultados serão apresentados a partir de análises qualitativas conforme dados coletados nos registros dos prontuários dos pacientes, procedimento essencial da atividade profissional; na anamnese psicológica; e no diagnóstico que demonstraram dificuldades na alfabetização.

A pesquisa qualitativa, segundo González Rey (2002, p. 69-70), “[...] se diferencia da quantitativa por estar orientada à produção de ideias, ao desenvolvimento da teoria, e nela o essencial é a produção de pensamento, não o conjunto de dados sobre os quais se buscam significados de forma despersonalizada na estatística”.

Nos três casos, foram utilizados os *softwares* do *site* Escola Games de acordo com o nível de aprendizagem em que cada criança se encontrava.

Desse modo, no primeiro capítulo foi descrito o conceito de psicodiagnóstico de acordo com Cunha (2013); e do TDAH conforme a Associação Brasileira do Déficit de Atenção (ABDA); o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos - DSM-5 (2014) e o CID 10 – Classificação estatística internacional de doenças e problemas relacionados à saúde (2000).

No segundo capítulo discorreu-se sobre tratamento utilizando ferramentas lúdicas, mais especificamente os jogos digitais na visão de Fantacholi (2011). Também foram descritos quatro jogos utilizados na psicoterapia com os pacientes.

O terceiro, ainda em construção, pretende discorrer sobre modo como foram avaliados os pacientes e os resultados da terapia após a intervenção com a utilização dos jogos digitais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Atualmente podem ser encontrados na internet inúmeros *sites* e aplicativos com os mais variados tipos de jogos. Diante disso, o trabalho com jogos educativos no computador, *tablet* e celular podem ser de grande auxílio na psicoterapia, visto que estes recursos já fazem parte do cotidiano de muitas crianças, que inclusive os veem como brinquedos. Assim, o ato de aprender pode ser prazeroso e divertido, pois a criança aprende brincando, bem como,

recupera a autoestima e a autoconfiança. Dos diversos recursos utilizados na clínica infantil, as mídias digitais são importantes recursos motivacionais.

Observa-se que a criança quando entra em contato com as mídias digitais (celular, computador ou *tablet*), mesmo que ainda não esteja familiarizada com estas ferramentas, fica curiosa e atenta, pois para ela é como se fosse um brinquedo novo. Diferente do adulto, que normalmente tem medo do novo, a criança quer mexer, explorar, conhecer. Neste momento o *setting* terapêutico se torna um espaço em que esta pode se aventurar, descobrir, aprender e mostrar o seu potencial.

Desse modo, a criança tem a oportunidade de brincar ao mesmo tempo em que vai mostrando o que sabe. Assim, o psicólogo clínico deve valorizar o potencial da criança fortalecendo sua autoestima, apontando suas habilidades e incentivando-a a desenvolver outras atividades nas quais ela tem dificuldade.

Nessa perspectiva, foram explanados quatro jogos educativos do *site* Escola Games que foram utilizados com três crianças, com idade entre sete e oito anos, com comportamentos típicos de TDAH e que não estavam se alfabetizando.

Escola Games³ é um *site* de acesso gratuito que possui jogos educativos para crianças a partir de 5 anos. Atualmente o *site* possui mais de 90 atividades cujos temas se relacionam as disciplinas: língua portuguesa, matemática, geografia, história, ciências, inglês e meio ambiente. Sua escolha se deveu ao fato do mesmo possuir um variado leque de opções de jogos que trabalham a percepção, a atenção, a concentração, a lateralidade, a coordenação visomotora, a noção de espaço, entre outros, e que auxiliam bastante no processo de aprendizagem da criança, transformando assim, a psicoterapia num momento mais prazeroso e motivador.

Os jogos utilizados foram: 1) Voo Educativo - que é um jogo que possui três opções de conteúdo em que a criança aprende o alfabeto, os números de 1 a 100 e as famílias silábicas, auxiliando-a no processo de aquisição inicial da leitura e escrita, além da abordagem dos números em Inglês; 2) Ursinho a, e, i, o, u - trabalha com as palavras e suas letras iniciais no processo de alfabetização, fundamentais para o desenvolvimento da linguagem falada e para a aquisição da linguagem escrita; 3) Laboratório das Sílabas - que é um jogo utilizado para reconhecimento

³ Site: <http://www.escolagames.com.br>

das sílabas simples; e 4) Quebra-Cabeça - que trabalha habilidades essenciais para o desenvolvimento do raciocínio lógico da criança.

Considerando-se que os jogos digitais podem ser utilizados como recurso para o ensino-aprendizagem na fase de alfabetização, esse estudo investigou três casos de crianças com sintomas característicos de TDAH, e que foram atendidas com a utilização dos jogos acima descritos.

Em comum, as crianças apresentavam muita agitação, dificuldade de memorização e baixo nível de atenção e concentração, sendo que nenhuma delas reconhecia o alfabeto e os números. Além disso, todas elas vivenciaram ou estavam vivenciando conflitos familiares.

A análise foi realizada de acordo com os prontuários das crianças que estavam na fase inicial da alfabetização, na época, e que já concluíram o tratamento. O objetivo do estudo foi verificar como os jogos contribuíram para a motivação e aprendizagem destas. Importante destacar que, por questão de sigilo profissional, as crianças foram nomeadas A, B, e C.

RESULTADOS ESPERADOS OU PARCIAIS

No decorrer dos atendimentos os jogos foram aplicados com o objetivo de desenvolver nas crianças habilidades importantes para a aprendizagem, tais como: atenção, concentração, iniciativa, raciocínio, criticidade, objetividade, capacidade de tolerar frustrações, coordenação motora fina, lateralidade, e, principalmente, a motivação e autoestima.

De acordo com os prontuários analisados, observou-se que em frente ao computador, a criança não se dispersava com facilidade, pelo contrário, ficava mais atenta. Além disso, quando errava ou não conseguir realizar a atividade proposta pelo jogo, neste momento era possível a psicóloga fazer uma intervenção com intuito de trabalhar a tolerância a frustração.

Os resultados da pesquisa acima descritos são parciais, visto que ainda estão em construção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com os dados levantados até o presente momento, nos três casos estudados, observou-se que no decorrer da terapia, as crianças foram gradativamente melhorando a autoestima e a autoconfiança, bem como, tiveram uma sensível melhora no controle da impulsividade, na atenção e na concentração. No entanto, ainda é preciso verificar caso a caso para concluir os estudos.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DO DÉFICIT DE ATENÇÃO – ABDA. Revista: Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), p.4. Disponível em: <http://www.tdah.org.br/>. Acesso em: 12 de maio de 2018.

CUNHA, J. A. e col. **Psicodiagnóstico V**. 5ª edição editada e revisada. Porto Alegre: Artmed, 2003.

FANTACHOLI, Fabiane das Neves. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – um olhar psicopedagógico**. Rev. Científica Aprender, 5ª edição, ISSN 4983-5450, 12/2011. Disponível em: <http://revista.fundacaoaprender.org.br/?p=78>. Acesso em: 18 de jul. de 2017.

GONZALEZ REY, Fernando Luis. **Pesquisa qualitativa em psicologia: caminhos e desafios**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

MANUAL DIAGNÓSTICO E ESTATÍSTICO DE TRANSTORNOS- DSM-5 / [American Psychiatric Association, tradução: Maria Inês Corrêa Nascimento ... et al.]; revisão técnica: Aristides Volpato Cordoli... [et al.]. - . e. Porto Alegre: Artmed, 2014. xlv, 948 p.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE / ORGANIZAÇÃO PANAMERICANA DA SAÚDE. CID 10 – **Classificação estatística internacional de doenças e problemas relacionados à saúde**. 10ª revisão. São Paulo: EDUSP, 2000. Disponível em: <http://www.datasus.gov.br/cid10/v2008/webhelp/cid10.htm>. Acesso em: 13 jun. 2018.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. **Aquisição da escrita na era virtual: incorporando os jogos digitais on-line**. Revista Eletrônica de Linguística. Volume 6, - nº 2 – 2º Semestre 2012 - ISSN 1980-5799. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/dominiosdelinguagem/article/view/19548>. Acesso em: 13 jun. 2018.