

ABORDAGEM PSICOPEDAGÓGICA COM ENFOQUE NEUROPSICOLÓGICO

Maria Angélica Moreira Rocha¹

INTRODUÇÃO

Vários estudos apontam para as evidências de que os indivíduos aprendem, a depender de uma variedade de processos cognitivos, entre os quais as funções executivas – FE, que atuam de forma inter-relacionada, em várias regiões cerebrais. As funções executivas são compostas por vários componentes como, habilidades de organizar-se, estabelecer prioridades, manejo do tempo, planejamento das ações e, tem como funções básicas a inibição do comportamento impulsivo e a flexibilidade cognitiva.

As pessoas com transtornos ou dificuldades de aprendizagem, especificamente com o transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade – TDAH apresentam prejuízos relacionados às funções executivas. Geralmente, por experimentarem uma gama de informações, sem estarem preparados, se desorganizam; como não possuem estratégias para auto regular-se, seu desempenho pode ser abaixo do esperado para sua real habilidade intelectual.

Há, também, a constatação de que a memória operacional tem importante papel no processo de aprendizagem, pois necessita da capacidade de manter e utilizar as informações recebidas, em situações que são requisitadas.

A atenção é outro fator preponderante, para uma aprendizagem efetiva, considerando os aspectos de focalização, alternância e manutenção.

¹ Formação: Pedagogia – UFBA. Possui especializações em: Educação Especial, Psicodrama, Psicopedagogia, Modificabilidade Cognitiva, Neuropsicologia. Possui atuação: Em Psicopedagogia Clínica – MAPSI – Consultoria e Psicopedagogia Clínica. Consultoria a Instituições Educacionais; Supervisão Psicopedagógica; Docente em cursos de Especialização de Psicomotricidade e Psicopedagogia e Neuropsicologia.

Com tais evidências, a partir da avaliação diagnóstica, pode-se estabelecer um plano de intervenção, visando a estimulação e desenvolvimento das funções deficitárias.

INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA COM ENFOQUE NEUROPSICOLÓGICO

A ação Psicopedagógica tem como foco o processo de aprendizagem, considerada num sentido amplo, que vai além do desempenho acadêmico e envolve as áreas cognitivas, pedagógica e sócio emocional.

Numa ação integrada com fundamentos neuropsicológicos, parte da avaliação onde busca identificar as possibilidades, as competências, o estilo de aprender, em suma a modalidade de aprendizagem do indivíduo.

Então, considera a sua zona de desenvolvimento proximal (VYGOTSKY, 2001) isto é, a distância entre o nível de desenvolvimento real e o potencial, chegando assim, ao seu perfil de modificabilidade.

Com esta visão, a intervenção é individualizado, seguindo um planejamento voltado para as demandas apresentadas, variando também, os recursos utilizados.

A psicopedagogia, por valer-se de aporte teórico multidisciplinar, dispõe de grande variedade de recursos, que são selecionados e adaptados para cada caso em particular, levando em conta a idade, demanda e interesses apresentados.

É importante ressaltar que este é o elemento intermediário (WINNICOTT, 1975) entre o Psicopedagogo e o cliente. O que caracteriza a ação psicopedagógica é a metodologia utilizada, que pode ser definida como experiência de aprendizagem mediada (FEUERSTEIN, 1980). Uma vez que tenham sido identificadas disfunções cognitivas, o indivíduo pode ser ajudado, corrigindo-se essas funções, por meio de uma mediação apropriada.

O psicopedagogo, no papel de mediador, utiliza critérios de mediação, que são enfatizados, em cada caso, a depender da realidade e necessidades existentes.

Feuerstein identificou dez critérios ou tipos de interação que são fundamentais para a mediação. Dentre esses, os mais relevantes são:

- Intencionalidade e reciprocidade – o mediador tem um propósito específico e o aprendiz mostra-se receptivo.
- Significado – o mediador explicita o motivo para a realização da atividade, demonstrando interesse e envolvimento.
- Transcendência- a aquisição dos conceitos e habilidades trabalhadas podem ser aplicadas em outras situações. O Psicopedagogo vale-se, ainda, de uma escala que estabelece os tipos de mediação adequadas ao sujeito a à situação.

Nesse contexto, a psicopedagogia deve ser compreendida como uma área de intervenção que integra em seu corpo teórico, determinadas premissas de várias teorias e estabelece a forma de atuação do psicopedagogo, de acordo com a situação individualizada.

JOGO

O Jogo, utilizado como recurso de aprendizagem, pode ser analisado sob várias óticas, considerando os fundamentos de cada teoria. Vygotsky (2001) considera como aproveitamento do lúdico influenciando o desenvolvimento. Através deste, pode-se estabelecer vinculação com o conteúdo escolar e possibilitar a construção do conhecimento.

Na utilização deste recurso o indivíduo tem a oportunidade de ter estimulada a criatividade, organizar o pensamento, desenvolver a linguagem, treinar a concentração e adquirir auto confiança.

A Psicanálise refere-se ao jogo como emergente do desejo pelo novo e a possibilidade de expressão de vários sentimentos e de identificação das suas emoções.

A concepção junguiana concebe o uso de jogos como expressão de conteúdos simbólicos, que podem trazer à tona (ao consciente), emoções internas (do inconsciente).

Para Jung (1986), “O símbolo é uma tentativa de elucidar, mediante a analogia, alguma coisa ainda totalmente desconhecida e em processo”. Portanto, a atração exercida pelos jogos eletrônicos não se restringe ao movimento, às produções gráficas, cores e sons. O que prende a atenção e motiva as crianças e jovens são os símbolos, mitos e imagens arquetípicas por eles representados.

O sujeito, principalmente o que está em processo de amadurecimento, necessita de outro para mediar os conteúdos simbólicos, vindo desse universo tecnológico e encontrar um caminho para desenvolver-se afetivamente e intelectualmente.

Nessa perspectiva, constata-se a necessidade de uma análise reflexiva sobre os conteúdos, através de mediação de um profissional ou, quando adulto que já desenvolveu o pensamento analítico e crítico, realizar a auto regulação.

A ação psicopedagógica integra esses postulados, utilizando como recurso para avaliação, a observação: das condutas, sentimentos e emoções expressadas, das habilidades, competências e dificuldades apresentadas.

Durante a intervenção utiliza o jogo como elemento motivador, são trabalhadas as normas de conduta e uso de regras e podem ser estimuladas a criatividade, a possibilidade de fazer opções, o desenvolvimento da linguagem e de habilidades pedagógicas.

O propósito é que o indivíduo faça ressignificações e alcance autonomia para agir em outras situações.

A escolha do tipo de jogo depende do objetivo e metas a alcançar, devendo ter adequação ao nível de desenvolvimento.

ESTRATÉGIA TECNOLÓGICA

Na computação, os jogos podem ser caracterizados e um dos tipos, denominado serious, tem a finalidade de ir além do entretenimento, pois utiliza a tecnologia para promover a aprendizagem. Esses jogos proporcionam ao jogador dirigir o foco da atenção, a definição de objetivos, possibilidade de fazer escolhas, tomar decisões e utilizar o conhecimento funcional. Com auxílio de mediação pode alcançar sentimentos de auto-eficácia, competência e alcance de autonomia.

Portanto, sua utilização na área da saúde e educação tem encontrado soluções eficazes no tratamento de transtornos, síndromes e distúrbios.

O software ao ser usado como recurso no atendimento psicopedagógico atende à motivação, atraído pelo lúdico, portando desperta o entusiasmo para a execução da tarefa.

Algumas habilidades podem ser trabalhadas como atenção focada, a partir de estimulação visual, como também, a atividade motora possibilita o controle da impulsividade.

A atenção do psicopedagogo fica voltada para evitar a conduta de ensaio e erro, que é comum quando as crianças e jovens utilizam o game com intuito de brincadeira ou passatempo.

Relacionando os fundamentos já analisados, a utilização do software parte da intencionalidade do psicopedagogo que busca a interação e reciprocidade do participante e pode seguir etapas sistemáticas:

- escolha do jogo
- análise dos objetivos e tarefas

- estabelecimento de estratégias

- realização

intermediação

- avaliação

- transcendência

A escolha do game, antecede uma análise da ideologia, possibilidade de interatividade e se podem ser geradores de catarse, violência, compulsão ou outros comportamentos. É importante, também, considerar a adequação para a idade.

O psicopedagogo, ao acompanhar o processo observa, analisa e estimula a relação do conteúdo com habilidades trabalhadas, observa a expressão de sentimentos quanto ao perder e ganhar, propondo reflexões sobre o que é expresso.

Nessa oportunidade pode-se relacionar o jogo ao símbolo que representa o imaginário e a realidade, oportunizando a construção e reconstrução de conceitos e valores.

A intermediação pode ser realizada, durante a execução, combinado previamente para evitar interrupções inoportunas. Alguns questionamentos podem ser realizados, como: por que fez essa jogada? poderia fazer de outra forma? ou propor antecipações: o que poderá fazer? quais estratégias diferentes poderá usar?

As mesmas questões podem ser utilizadas após a finalização, propondo ainda a reflexão sobre o que facilitou ou dificultou concluir, vencer, perder? como buscou as recompensas?

São elementos de análise a observação da interatividade, a valorização do resultado, as habilidades exercitadas, como toma as decisões, e o esforço dispendido. Pode-se perceber a vinculação do jogador com o jogo e com o mediador.

Finalizando a atividade, propõe-se a transcendência, ou seja a análise do que e como poderá aplicar em outros contextos.

Considerando que, atualmente, essa atividade vem ocupando bastante as crianças, jovens e, até adultos, e ação educativa psicopedagógica propõe um alerta sobre o tempo utilizando em casa, os objetivos, e a participação em grupos. É fundamental o acompanhamento da família para apresentar os esclarecimentos necessários.

APLICAÇÃO COM PESSOAS COM TDAH

Considerando que a pessoa com TDAH apresenta características positivas como nível cognitivo preservado, mais facilidade em lidar com estímulos visuais, são intuitivos, com razoável senso de humor e criatividade, estas podem ser reforçadas e potencializadas para despertar o interesse em trabalhar as funções que necessitam ser desenvolvidas ou compensadas.

O tratamento envolve vários aspectos que se complementam, através de ação multidisciplinar. Na área psicopedagógica há uma diversidade de recursos que podem ser utilizados, destacando o software por apresentar possibilidade de promover o desenvolvimento das funções cognitivas que podem facilitar o seu desempenho acadêmico e nas atividades da vida diária.

Alguns estudos relatam a evidência de resultados, considerados impactantes, a partir de mudanças consideráveis, em indivíduos com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade, apresentando, após intervenção:

- habilidades de auto disciplina
- independência
- capacidade de organização

- habilidade para planejar
- condição para estabelecimento de prioridades
- habilidade para focalizar a atenção
- inibição de pontos não relevantes
- autoconfiança
- auto eficácia
- redução do nível de estresse
- capacidade para generalizar e realizar a transcendência
- desenvolvimento da auto percepção
- possibilidade de usar a metacognição

Embora considerarmos que os indivíduos que apresentam o TDAH, continuam com o transtorno, as modificações acima, o tornam uma pessoa com possibilidade de superar a dificuldade acadêmica e serem reconhecidos como seres capazes e produtivos.

Cabe ao profissional conhecer e adequar o uso dos jogos, considerando as demandas e diferenças individuais.

CONCLUSÕES:

O uso da tecnologia aplicada em educação e saúde é uma grande possibilidade de potencializar o desenvolvimento de várias funções cognitivas, especialmente a atenção, memória e funções executivas.

Estas irão contribuir para uma mudança cognitiva de habilidades específicas em diversas áreas, como na vida diária.

À medida que tais habilidades são estimuladas, as evidências apontam para o desenvolvimento e funções deficitárias, para redução de prejuízos e para a compensação, através de potencialização das competências.

Como resultados, o impacto causado no desenvolvimento acadêmico, como em atividades da vida diária são positivos e surpreendentes.

Pode-se concluir que o recurso tecnológico é uma ferramenta que trás vantagens na vida laborativa e social do sujeito. Ressaltando, ainda, o acompanhamento às mudanças tecnológicas vivenciadas pela sociedade atual.

Nessa perspectiva, mesmo com comprometimento nas áreas citadas, o individuo com transtornos ou dificuldades de aprendizagem podem aprimorar suas potencialidades, obter resultados acadêmicos positivos e participar ativa e efetivamente da sociedade.

É importante que os Psicopedagogos busquem atualizar-se e acompanhar as demandas atuais. Dessa forma, estará contribuindo para o crescimento pessoal, evitando atitudes discriminatórias e preconceituosa pois “**TODOS PODEM APRENDER**” R. Feuerstein

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Laura Monte Serrat et al. **Segredos do Aprender**. São José dos Campos: Pulso, 2010.

BEYER, Hugo Otto. **O fazer Psicopedagógico – A abordagem de Reuver Feuerstein**. Porto Alegre: Mediação, 1996.

JUNG, C. **Símbolo de transformação**. Em obras completas. Petrópolis: Vozes, 1986.

- MENSULAM, M.M. **Large-Scale neurocognitive networks and distributed processing for attention, language and memory**. Annals of Neurology, 1990.
- OLIVEIRA, Leandro B. et al. Jogos Computacionais e Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade: Revisão Sistemática de Literatura. **Nuevas Ideas en Informática Educativa** - **TISE**, **2013**. Disponível em: <http://www.tise.cl/volumen9/TISE2013/223-230.pdf>
- SEABRA, Alessandra Gotuzo et al. **Funções Executivas: Avanços e Desafios para a Avaliação Neuropsicológica**. São Paulo: Memnon, 2014.
- VYGOTSKI, L. S. **A construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- WINNICOTT, D. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.