Anexo 02 – Transcrição da entrevista do sujeito 2

Data: 07 de janeiro de 2004

Duração total da entrevista: 02:00 h

1 <u>Primeira entrevista (primeira parte – perfil)</u>

1.1 Há quantos anos é formado (a)?

– *Fui formada em 1990, treze anos.*

1.2 Há quanto tempo exerce a clínica?

– *Desde 1994, nove anos.*

1.3 Você usa o computador na clínica? Há quanto tempo?

- *Sim. Desde de 1996. Há sete anos.*

1.4 Qual a faixa etária que trabalha?

–Com crianças de Educação Infantil, normalmente de pré-alfabetização e alfabetização. Já trabalhei com crianças até a 8ª serie do Ensino Fundamental e com adolescentes, até o 1º ano do Ensino Médio, mas a faixa etária de maior "peso" fica entre crianças do CA e 3 série, dos menores, e com crianças maiores, trabalho muito com as de 6ª e 7ª séries do Ensino Fundamental. Hoje em dia, não está dando uma confusão na 5ª serie, pois as escolas estão fazendo uma adaptação melhor, da 4ª para a 5ª série, mas quando "estoura", "estoura" na 6ª ou 7ª, que é um conteúdo mais "puxado", então muitas coisas começam a parar aí.

1.5 Na clínica psicopedagógica, usa o computador com todos os clientes?

– *Sim. Faço uso do computador com todos, de acordo com a faixa etária* (referindo-se ao tipo de software que poderia usar de acordo com a faixa etária).

1.6 Que tipo de software usa?

– *São dois períodos* (referindo-se ao tipo de observação que pode ser feita no diagnóstico). *No período de avaliação, eu uso muito mais os chamados softwares abertos, aqueles aonde a criança vai explorando. Quando a gente coloca um software* (referindo-se ao software que chama de aberto) *que não tem nenhuma proposta "fechada" de jogo é possível perceber como a criança lida com essa "coisa" da busca, se é uma criança que tem autonomia... Com tudo isso a gente já vai avaliando aspectos como a iniciativa, a autonomia, a atenção.* (Referindo-se ainda ao período de observação*)... E um software que às vezes, dá orientação do que deve ser feito e possível então, perceber a atenção da criança, ou ainda, um outro que não se preocupa em ouvir um determinado comando até o fim e sai "clicando", com tudo isso já é possível se fazer um aprofundamento dessa área.*

Com outros softwares é possível avaliar a parte de coordenação da criança, por exemplo, os mais pequeninos, que não fazem uso do mouse ainda, não tendo a habilidade para "clicar", mas fazem o movimento do mouse, é possível se avaliar a parte de coordenação motora. Outros softwares lidam com a lógica, com a estrutura de classificação, de árvore. E com os mais velhos, ainda uso o Imagine[1]*, usando toda a parte de LOGO, pelo fato de ser espetacular para organização do pensamento, de hierarquia e organização das coisas, além da parte de lógica e geometria, ainda uso muito com adolescente na parte de avaliação.*

1.7 Que tipo escolhe para o diagnóstico? Por quê?

– *Faço muito uso do SBW (Storybook Weaver), não é um software nacional, mas que uso muito como um software "aberto" porque tem muitas imagens, onde é possível construir histórias e dentro dela fazer um trabalho de projetivo, refletindo assim toda uma história. Como o mesmo objetivo uso o The Sims, sendo que com mais velhos, esses dois com estas características. Tem outros softwares que a gente usa, que é aquele Pense Brincando III e também tem A casa do Flofys* (referindo-se ao software Pense Brincando I), *que também é interessante para crianças que já lêem, onde deixo que a criança leia e decida, além do A Fantástica Viagem de Zoombinis, fantástico e que tem toda classificação. São softwares básicos que uso para a avaliação.*

[1] *Imagine* é uma versão da linguagem Logo de programação desenvolvido por uma equipe da Universidade Comenius, Bratislava, Andrej Blaho, Ivan Kalas, Lubomir Salanci e Peter Tomcsany, traduzido e distribuído com exclusividade pela Cnotinfor Brasil Educação e Tecnologia.

1.8 Em que momento do diagnóstico faz a aplicação desses softwares?

– Aplico no momento de jogo. Faço tanto os jogos concretos de mesa e de regra como nos jogos no computador. Passo pelo período de conversa inicial, algumas provas operatórias, depois entro na parte dos jogos.

1.9 Quais os softwares utilizados como recurso projetivo?

– Os dois softwares que mais utilizo para a questão do projetivo são o SBW (Storybook Weaver Deluxe) e Kid Pix Deluxe, neste é possível, com a utilização dos carimbos, montar histórias.

1.10 O que considera importante em um software para diagnóstico? Por quê?

– Não ter respostas prontas, ou seja, que a criança possa investigar e criar através dele.

– Que ele possa ser usado em diferentes momentos, não só no projetivo. Por exemplo, SBW (Storybook Weaver) tem essa característica, além de trabalhar o lado emocional também trabalha o lado de classificação. Porque a criança tende a buscar em determinado ambiente aquele objeto, então é possível perceber que ela (e) começa a fazer uma classificação naquele momento. Portanto um software que alie diferentes áreas ajuda o psicopedagogo, na hora da avaliação, pelo fato de conter num só instrumento a possibilidade de avaliar vários aspectos. Isso facilita muito, porque não há a necessidade de estar buscando outros software,s quando é possível explorar várias áreas num só software.

1.11 Faça um comentário sobre o uso da tecnologia na área de diagnóstico psicopedagógico.

– Na minha opinião, pela clientela que tenho hoje, é fundamental o uso da tecnologia, porque eles usam no dia a dia deles. É uma linguagem que eles falam hoje. Posso citar, o uso da Internet para pesquisa, onde há a necessidade da orientação na hora de se fazer, por exemplo, uma busca (referindo-se aos de maior idade). *A Internet é um instrumento que eles usam hoje, básico para aprendizagem, então é necessário que o psicopedagogo se instrumentalize justamente para poder orientar o individuo na busca dessa aprendizagem. Temos que também estar atualizados nessa tecnologia, tanto na hora do diagnostico como também no trabalho diário do psicopedagogo, buscando novos*

softwares e estando sempre se atualizando. Como aplicação, coloco adolescentes da mesma faixa etária, em contato, trocando e-mails, por se tratar também de uma ferramenta que faz parte do dia a dia deles.

2 **Observação do uso do software**

Explanação sobre as funções do software:

2.1 Explorar o Software Livremente – Vou explicar cada função para você. Depois, vou pedir que explore o software livremente. Terá 30 minutos para isso.

Não fez comentários durante sua exploração. Não procedeu a exploração livre, foi direto para a exploração como se fosse a criança, obedecendo a proposta de criação de uma história.

2.2 Explorar como uma criança – Depois vou pedir que utilize o software como seu paciente o faria – tentando atender ao objetivo do jogo.

A entrevistada foi explorando o software montando seu quarto. Primeiro, escolheu como moradia um apartamento. A planta escolhida foi de um quarto. Escolheu o quarto na planta baixa, escolheu um revestimento para este ambiente e começou a mobíliá-lo e humanizá-lo. Buscou primeiro colocar a janela, depois alguns móveis e decoração, plantas e pessoas, depois mais decoração e móveis. Ao buscar os móveis, os procurou na pasta decoração. Insistiu em achar os móveis nesta pasta, só depois percebeu que existia uma pasta específica para móveis. Foi colocando cada objeto, procurando já posicioná-lo e dimensioná-lo da forma que considerava adequada.

Não fez comentários durante sua exploração. Seguiu, nesta tarefa a mesma ordem da explicação dada para o funcionamento de cada botão.

Não teve nenhuma dificuldade em utilizar a interface, não fazendo perguntas durante sua exploração.

3 Entrevista pós observação

3.1 Que comentário deseja fazer?

Destaco, primeiramente, o modo que foi feita a classificação: a separação de móveis e decoração. (Referindo-se a classificação das pastas onde os objetos se apresentam para o sujeito não estar adequada)

O fato dos cliques. (Referindo-se ao fato do funcionamento dos botões da barra lateral ser através de um clique para acionar a ferramenta e a necessidade de clicar novamente para desligar a ferramenta. Achou confuso.)

Achei muito bom o fato de o programa editar, registrando todas as etapas que você trabalhou no software. (Referindo-se aos botões para salvar, abrir e executar as ações realizadas nos ambientes situados na barra superior).

Maior variedade de posições para cada personagem: andando, sentado, deitado. (Referindo-se a inclusão de mais variedade de posições dos personagens e objetos que podem ser colocados em cada ambiente).

*É bom porque não tem limite para a escrita. (*Comentando a função escrever).

*Fica bem melhor se for voz natural. (*Comentando as explicações com voz).

É um software projetivo e muito interessante, de fácil entendimento para essa faixa etária. A coisa do clique deve ser revista. O fato de poder aumentar e diminuir as imagens é muito legal porque na avaliação do projetivo as proporções fazem diferença.

Na minha opinião o software é bem abrangente.

3.2 Comente a função de re-executar as ações que o cliente utilizou.

– Tanto na hora com a criança, para ela mesma pensar sobre a ação que ela executou, discutindo-se um pouco em cima dessa ação, de que forma e como ela poderia ter feito, refazendo algumas em cima dessas. Ou no diagnóstico, não se fazendo essa colocação no momento, mas posteriormente, serve para avaliar e ver a antecipação da criança, a seqüência de pensamento. É um pouco como LOGO (referindo-se a linguagem LOGO de programação), *onde existe um histórico onde é possível visualizar todas as ações. Esse recurso é muito útil, porque na hora do diagnóstico, com a criança ali, pode-se perder algumas coisas na seqüência do pensamento, é como se estivesse filmando o que a criança pensou. E ela, por sua vez, muitas vezes, não se dá conta da*

ordem em que fez as coisas, e isso é muito bom para que ela possa repensar as ações executadas. Às vezes, há crianças que fazem um caminho muito mais longo para chegar a um objetivo, e com esse recurso ela pode perceber o que fez e terá como repensar as ações tendo a oportunidade de ser mais objetiva da próxima vez, podendo-se trabalhar a questão da estratégia.

3.3 Qual sua opinião sobre o nome do software? Gostaria de sugerir outro nome?

– *Não sei se precisa ser "Casa ou Apartamento". Acho mais geral: "*Construindo minha casa*". Fica como se a casa fosse apenas a forma, quando na verdade se quer ver mais do que isso. A intenção é ver como a paciente lida com essas relações. "*Construindo minha casa*", ficaria mais apropriado.*

3.4 Você usaria esse software?

– *Usaria. Adorei!*

3.5 Fazendo-se uma associação desse programa com outros. Este software lembra algum outro que você já tenha usado? Qual (is)? Por quê?

– *Tem coisas do SBW (Storybook Weaver), por exemplo, pela gama de personagens. Tem algumas coisas do The Sims, por causa dos cômodos, sendo que a dimensão é outra. No The Sims a casa é tratada como um todo, o que na minha opinião é complicado. Para uma criança menor fica confuso. Tem também algumas coisas daqueles softwares de história da Turma da Mônica, onde se pode também aumentar e diminuir, levar para trás ou trás para frente.*

3.6 E quanto às cores utilizadas?

- *Somente na cozinha e banheiro acho que deveria ser um tom mais forte de verde.*(Referindo-se as plantas baixas para escolha do cômodo a ser mobiliado e humanizado).