

O estudo teve como proposta investigar as possibilidades de desenvolvimento de jovens com necessidades especiais decorrentes de paralisia cerebral, em ambientes de aprendizagem computacional. Tal ambiente envolveu a intervenção facilitador/aluno, em várias atividades realizadas em microcomputador. Dentre elas, estão as atividades lúdicas (jogos educativos). Destacaremos a atividade lúdica "Labirintos", que foi desenvolvida com vistas ao trabalho das relações direita/esquerda; frente/trás na dimensão espacial. Tal software é composto por vários caminhos (paisagens) por onde a criança deve conduzir algo (bichinhos/carros...) até um objetivo proposto. Para cada um destes caminhos é apresentada uma estorinha onde é pedido à criança que ajude algo/alguém a chegar a um determinado lugar. Envolve duas formas de utilização:(1) uma com procedimento de uso do teclado convencional; (2) outra com varredura das opções permitindo o uso de um acionador binário ou uma única tecla (barra de espaço) para pessoas com deficiência física ou paralisia cerebral que não têm condições de usar o teclado convencional. (RHAE,CNPq-UFRGS, FAPERGS)