

O presente trabalho está sendo desenvolvido com jovens portadores de paralisia cerebral e tem como objetivo , estruturar ambientes de aprendizagem computacionais que possibilitem o acesso e a interação às tecnologias da informação e da comunicação , visando o desenvolvimento das dimensões psicomotoras , cognitiva e sócio-afetivas . Os 10 sujeitos da pesquisa vêm interagindo nos ambientes computacionais , programando em Logo e jogos educativos para o desenvolvimento das dimensões referidas. Os encontros realizam-se duas vezes por semana , com duas horas de interação em cada sessão . Nestes encontros os sujeitos são acompanhados por facilitadores que auxiliam na auto-reflexão , com intervenções pertinentes à ação e pensamento dos paralisados cerebrais. A interação nesses ambientes abre espaço para interações nas questões mal resolvidas em pensamento , na construção da lectoescrita e em atitudes e posturas frente ao objeto do conhecimento. Os resultados obtidos até agora demonstram que as atividades propostas propiciam mudanças nos sujeitos , principalmente nos aspectos relacionados a atenção , orientação e organização espacial , leitura/escrita e construção do conceito de número . Podemos concluir que o ambiente computacional construído pode ser uma excelente alternativa para o desenvolvimento global e harmônico de paralisados cerebrais , desde que haja intervenção no sentido de embasar logicamente as atividades para a construção do conhecimento. (CNPq)