

Realizou-se esse estudo para investigar possibilidades de desenvolvimento de jovens com necessidades especiais decorrentes de paralisia cerebral em ambientes de aprendizagem computacionais. Procurou-se, com base nos conhecimentos gerados pela observação e análise das interações dos sujeitos nesses ambientes, construir modos de facilitação-intervenção capazes de, respeitando as características dos sujeitos, colocar em ação estruturas psicocognitivas e afetivas capazes de fazê-los superar suas próprias limitações. A metodologia de pesquisa, na forma de estudo de casos, envolveu observação e acompanhamento com focos nas áreas psicomotora, cognitiva (pensamento lógico, construção de leitura-escrita) e afetiva. Os resultados mostraram, mesmo tendo presente o comprometimento motor de todos os sujeitos, que na área psicomotora houve interferências importantes. Em relação ao pensamento lógico-matemático, essa experiência provocou mudanças em poucos sujeitos. Em relação à leitura e escrita, o constante confronto das hipóteses dos sujeitos gerou conflitos, fazendo que todos evoluíssem (apenas um não encontra-se alfabético). A reflexão e o conhecimento sobre o conteúdo das dificuldades, por outro lado, forneceram os indicadores para a elaboração de softwares educativos (atividades lúdicas) na linha desenvolvimentista, bem como elementos para orientar a intervenção e os modos de facilitação nas atividades computacionais. (RHAÉ, CNPq-UFRGS, FAPERGS)