

TECNOLOGIA ASSISTIVA: UM RECURSO POTENCIALIZADOR NO DESENVOLVIMENTO DE UMA ALUNA COM PARALISIA CEREBRAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL¹

Simone Spall Eisenhardt²

Frankiele Oesterreich³

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo apresentar estratégias que possibilitem potencializar a aprendizagem de uma aluna com Paralisia Cerebral (PC) por intermédio da Tecnologia Assistiva (TA) no contexto escolar. A criança frequenta uma Escola Municipal de Educação Infantil (E.M.E.I.) da cidade de Santa Cruz do Sul/RS, portanto foi necessário buscar um ambiente de aprendizagem que proporcionasse situações de intervenção e estímulos com o meio. Nesse sentido, a partir de ações pedagógicas na escola, foi inserido o programa livre *Gcompris*, como uma forma de promover a aprendizagem e a inclusão digital dessa aluna. A criança com Paralisia Cerebral, na sua maioria, apresenta dificuldades neuromotoras para acessar os recursos disponíveis, assim percebe-se que a aluna aprendeu a usar o programa de uma forma prazerosa.

Palavras-chave: Tecnologia Assistiva; Atendimento Educacional Especializado; Paralisia Cerebral; Programa *Gcompris*.

ABSTRACT

This article aims to present strategies that allow a student with Cerebral Palsy (CP) through the Assistive Technology (AT) to enhance learning in the school context. The child attends a local school for Junior Education Municipal School (E.M.E.I.) in the city of Santa Cruz do Sul / RS, so it was necessary to seek for a learning environment that would provide intervention situations and stimuli with the environment. In this sense, from pedagogical actions at school, it was inserted the *GCompris* free program as a way to promote learning and digital inclusion of this student. The child with cerebral palsy, in majority, presents neuromotor difficulties to access the resources available, so it is clear that the student learned how to use the program in a pleasurable way.

Keywords: Assistive Technology, Specialized Educational Service; Cerebral Palsy; *GCompris* Program.

1 Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

2 Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

3 Professora Orientadora, Mestre em Educação da Universidade Federal de Santa Maria

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia assistiva (TA) é uma área multidisciplinar de conhecimento que possibilita na busca da inserção social, a melhoria da qualidade de vida das pessoas com necessidades educacionais especiais. Pode-se contar hoje com os recursos da TA e da acessibilidade para facilitar o acesso dessas pessoas à sociedade, quer seja através do computador com *hardwares*, periféricos (teclados e acionadores), *softwares*, estratégias e dispositivos de adaptação, ou por meio de estruturas que possibilitem a facilidade ao acesso.

Com o objetivo de investigar estratégias que possibilitem potencializar a aprendizagem de uma aluna com Paralisia Cerebral (PC) que está na Educação Infantil, o presente estudo buscou desenvolver o reconhecimento e a valorização da criança, o que requer da escola ambientes com condições de garantir acesso, participação e autonomia, através de recursos tecnológicos que as TA possibilitam o acesso às pessoas que têm dificuldades, que visam à inclusão do aluno levando em conta suas necessidades e capacidades, e o que podem desenvolver.

Este estudo analisou em específico o caso de uma aluna com Paralisia Cerebral, com três anos e nove meses de idade, da Escola Municipal de Educação Infantil do município de Santa Cruz do Sul/RS. Como a aluna apresenta dificuldade nos movimentos dos membros inferiores e levemente afetada nos membros superiores, a escola preocupada com seu desenvolvimento procurou novos estímulos nas suas atividades, para isso, foram desenvolvidas atividades a partir do programa *Gcompris*⁴, buscando desenvolvê-la tanto motora, cognitiva como psicologicamente.

O presente artigo introduz o assunto analisando o desenvolvimento de uma aluna com PC a partir do trabalho com uma TA, no caso, o Programa

⁴ *Gcompris* é um software livre, usado como ferramenta da aprendizagem, sua instalação é simples e pode rodar em qualquer computador.

Gcompris, buscando, dessa forma, proporcionar ações pedagógicas na escola, para que seja utilizado o *software*, como uma forma de promover a inclusão digital associando tecnologia, educação e melhor qualidade de vida às pessoas com necessidades educacionais especiais.

2. O CONCEITO DE TECNOLOGIA ASSISTIVA

Tudo que pode auxiliar no aprendizado dos alunos é considerada uma tecnologia que 'assiste', ou seja, no desenvolvimento dos alunos de alguma forma, seja ajudando o aluno a sentar adequadamente, seja um equipamento que o aluno precise para escrever, seja algo que estimule na motricidade. Enfim, essas tecnologias são inúmeras e todas surgem com o mesmo objetivo, de qualificar o desenvolvimento e proporcionar melhores condições para os alunos com alguma necessidade aprenderem. Nesse contexto, para Santarosa (2002), a TA

[...] refere-se ao conjunto de recursos que, de alguma maneira, contribui para proporcionar aos PNE (Portadores de Necessidades Especiais) maior independência, qualidade de vida e inclusão social, por meio de um suplemento (prótese), da manutenção ou devolução de suas capacidades funcionais. Esses recursos vão desde uma simples bengala, um par de óculos, cadeira de roda, até complexos sistemas computadorizados que permitem o controle do ambiente e até a própria expressão do indivíduo. (SANTAROSA, et al. 2002, p.290)

A TA amplia as possibilidades para as habilidades funcionais de pessoas com necessidades especiais e assim promove a vida o mais independente possível, proporcionando uma caminhada para tornar a vida mais fácil tanto no ambiente social como no escolar promovendo a inclusão. Assim, conforme Mittler (2003),

A inclusão não diz respeito a colocar as crianças nas escolas regulares, mas a mudar as escolas para torná-las mais responsáveis às necessidades de todas as crianças, diz respeito a ajudar todos os professores a aceitarem a responsabilidade quanto à aprendizagem de todas as crianças nas suas escolas e prepará-los para ensinarem aquelas crianças que estão atual e correntemente excluídas das escolas por qualquer razão. (MITTLER, 2003, p.16)

Nesse sentido, as escolas devem buscar alternativas e estarem preparadas para adaptarem-se as novas necessidades das crianças, de maneira

que elas não se sintam como um empecilho ou obstáculos às reestruturações ou as modificações que se tenha de estabelecer nessas instituições de ensino. Nesse ínterim, surge o Atendimento Educacional Especializado (AEE) que, dependendo da necessidade do aluno, irá proporcionar atividades criativas e inovadoras para que o mesmo atinja o aprendizado em áreas que se encontrem mais dificuldades dependendo da sua necessidade, adaptando materiais, móveis e utensílios que facilitem o seu dia-a-dia, e também, fazendo uso da TA e suas categorias para contribuir com a aprendizagem de crianças com alguma necessidade especial. Conforme afirma Coll (2010),

[...] muitas das inovações que se introduziram no *hardware* e nos programas informáticos para se tornarem mais acessíveis a pessoas com transtornos motores ou com déficits sensoriais também contribuíram para que esses instrumentos sejam mais úteis e cômodos para todos os demais usuários. Realmente, o fato de dedicar a devida atenção e o devido respeito as minorias, quaisquer que sejam suas necessidades especiais, redundam na construção de um mundo mais adequado e benéfico para todas as pessoas que nele vivem. (COLL, 2010, p. 233)

Assim, percebe-se que a TA é uma aliada do AEE, porque possibilita uma gama de serviços e recursos que auxiliam os alunos na resolução de suas tarefas funcionais da vida diária, participando da vida conforme sua opção, e fazer escolhas com base em seu objetivo de possibilitar e potencializar a aprendizagem de todos.

Os alunos com necessidades especiais, que devem sempre, ter um espaço reservado nas escolas, a fim de integrá-los e propor atividades que os desenvolvam, para que seja oportunizado um espaço de aprendizagem, respeitando o tempo de cada um.

3. PARALISIA CEREBRAL: QUAIS SUAS CAUSAS?

As crianças com PC, na sua maioria apresentam dificuldades na área motora e de expressão, pois é um distúrbio de movimento e postura. É causada por dano ao cérebro imaturo, ou seja, sempre tem início na infância.

Durante o desenvolvimento infantil, o cérebro da criança está em formação trazendo um grande potencial em minimizar os efeitos da lesão, pois

segundo Bax (apud FINNIE, 2000, p.08) “a paralisia uma vez instalada, geralmente não se estende, visto que a criança tem uma lesão estática: por si mesma, não se torna pior”. Contudo, como a criança, muito frequentemente já nasce com a lesão, o dano torna-se mais aparente com o seu crescimento.

A PC é um distúrbio de movimento e postura não-progressivo, mas não-constante, que se inicia nos primeiros anos de vida, e ao contrário de uma pessoa adulta que sofre algum dano cerebral, durante seu desenvolvimento pode ser estimulada com materiais adequados a superar e amenizar os seus efeitos.

A característica essencial desta definição de PC é que a lesão afeta o cérebro imaturo e interfere na maturação do Sistema Nervoso Cerebral, o que leva a consequências específicas em termos do tipo de PC desenvolvida, sendo que está frequentemente associada a problemas da fala, visão e audição, com vários tipos e distúrbios da percepção, além de certo grau de retardo mental e/ou epilepsia.

A PC, conforme Shepherd (1995) pode ocorrer devido à

Suscetibilidade hereditária diante de fatores de risco; aos fatores maternos, tais como doença ou abuso de drogas; aos problemas placentários; ou, então, pode resultar de malformações no cérebro, da prematuridade ou da ação de fatores perinatais traumáticos que provocaram lesão do cérebro infantil. (SHEPHERD, 1995, p. 112)

Percebe-se que diversos fatores podem ocasionar a paralisia cerebral e, conforme Ratliffe (2000) que fez um levantamento das porcentagens da ocorrência da PC referente a períodos Peri, pré e pós-natais, aponta que:

A paralisia cerebral resulta quando a lesão ao cérebro em desenvolvimento ocorre durante gestação ou o processo de parto. Oitenta e cinco por cento dos casos podem ser atribuídos às influências durante essas épocas críticas. Os restantes 15% dos casos de paralisia cerebral podem ser atribuídos a influências posteriores ao nascimento da criança, mas durante os primeiros anos de vida, quando o cérebro ainda está em desenvolvimento rápido. (RATLIFFE, 2000, p. 178)

As influências pré-natais têm um papel marcante. Certos vírus que a mulher pode contrair durante a gravidez podem ter efeitos sobre ela, exercendo efeitos potenciais mais fortes sobre o feto em desenvolvimento, como por

exemplo, o vírus do herpes e da rubéola, como também determinadas bactérias transmitidas por animais. Também os bebês que nascem prematuros e com baixo peso ao nascimento são causas significativas na ocorrência da paralisia cerebral.

Já nas influências perinatais, Ratliffe (2000) aborda que podem ocorrer riscos devido a demora do parto e alguns traumas, quanto aos efeitos pós-natais, Ratliffe, (2000, p.197) cita “meningite ou encefalite é responsável por aproximadamente 60% dos casos”.

Como foi exposto, pode-se perceber que as causas da PC são diversas, cabendo a mãe se cuidar no período da gestação propiciando que o bebê nasça saudável e que não corra riscos de futuros problemas. Dessa forma, pretende-se apresentar que, não é por se ter uma necessidade especial que a criança não poderá se desenvolver. Ela terá condições diferenciadas, se lhe forem oferecidas condições de acesso e permanência nas escolas. Nesse ínterim, o artigo embasa-se no estudo de caso de uma criança com PC que está na Educação Infantil, mostrando possibilidades de trabalho que a desenvolvam, a partir das necessidades que apresenta.

4. ESTUDO DE CASO

O presente estudo, de natureza qualitativa, teve como aporte metodológico o estudo de caso que, “representa uma investigação empírica e compreende um método abrangente, com a lógica do planejamento, da coleta e da análise de dados” (YIN, 2001, p.42). Na pesquisa empírica, busca-se dados relevantes e convenientes obtidos através da experiência e observações registradas através da elaboração de questões para serem aplicadas com os pais, professores e profissionais que atendem a criança com PC que foi o foco desta investigação. Além das questões, foram também planejadas oficinas com a utilização do *Software Gcompris* em uma Escola Municipal de Educação Infantil (EMEI), situada na cidade de Santa Cruz do Sul/RS, escola esta, que a aluna em questão frequenta.

A criança, cujo nome fictício adotado foi Vitória, tem 03 anos e 09 meses, e possui o diagnóstico de PC diplérgica, pois durante o parto houve falta de oxigenação do bebê, relatado pela mãe em entrevista. Os movimentos afetados pela paralisia foram dos membros inferiores com sinais menos evidentes nos superiores.

O diagnóstico clínico da PC é fundamentado na história de vida da criança, na avaliação neurológica por meio das manifestações motoras que constituem sua principal característica clínica, com achados de retardo no desenvolvimento, persistência de reflexos arcaicos, normalidades posturais e outros sinais patológicos. (ROTTA, 2007, p.410)

A partir de seu diagnóstico, e em entrevista com a mãe da aluna, descobriu-se que Vitória nasceu prematura aos 07 meses, pesando 1,6kg. Segundo a mãe da menina, a gestação ocorreu normalmente, embora apresentasse anemia constante, sendo que no exame ecográfico⁵ não apareceu nenhuma anormalidade do feto.

Começou a falar por volta dos dois anos de idade e a fala da menina melhora a cada dia, mostrando-se animada em participar das conversas e em repetir palavras. A mãe da aluna considera a filha muito tranquila e inteligente. Quanto ao desenvolvimento motor, começou a se arrastar em torno de dois anos de idade, apresentando maior facilidade com o lado esquerdo do corpo.

A menina frequenta a APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais) desde setembro de 2008, duas vezes por semana, sendo que é atendida por fisioterapeuta, fonoaudióloga, psicóloga e nutricionista. Segundo a fisioterapeuta dessa criança, o tratamento consiste principalmente com a estimulação precoce, sendo que será encaminhada para o setor pedagógico da instituição, pretendendo a fisioterapeuta, mantê-la um turno na APAE e outro na EMEI.

Vitória já evoluiu bastante durante o tempo em que faz o tratamento, mas já poderia ter evoluído mais se tivesse começado o tratamento antes e se não faltasse tanto às sessões.

⁵ É a forma mais confiável e segura de examinar o embrião e feto e de controlar a gestação.

Na EMEI, a aluna apresenta-se alegre, sempre animada e atenta a tudo que lhe acontece, interage bastante com os colegas e professoras. Para movimentar-se, se arrasta por toda a sala, interagindo com os objetos ao seu alcance. É muito estimada pelos colegas, que a cuidam e quase a “superprotegem”.

Comunica-se com os que estão a sua volta, com palavras de forma que é entendida. É muito esperta, percebe os acontecimentos, exprimindo seus sentimentos e opiniões. Segundo as educadoras, a afetividade é essencial no trabalho com a Vitória.

No trabalho docente, diariamente, as professoras demonstram preocupação, carinho e superação, criando um ambiente muito positivo para ser e estar, bem como para o bom desenvolvimento, não só da Vitória, mas de todas as crianças que a cada dia aprendem na prática o que é inclusão, e como é ser aceito, respeitar e conviver com a diferença.

Portanto, busca-se qualidade na Educação Infantil, proporcionando as educadoras da EMEI, aos pais e a comunidade mais esclarecimentos e possibilidades para que todas as crianças mostrem suas capacidades com comprometimento e responsabilidade para evitar que a aprendizagem seja comprometida. A criança aguarda com prazer e satisfação o aprendizado, que com motivação se diferencia elevando a qualidade do aprendizado para todos que estão em seu meio.

5. O PROGRAMA GCOMPRIS E AS OFICINAS DE APRENDIZAGEM

Um *software* educativo procura desenvolver as necessidades e curiosidades das crianças através de jogos pedagógicos que proporcionam situações de ensino-aprendizagem. O uso do computador na vida das crianças através do *software* educativo é importante por ser de uma maneira diferente, divertida e agradável possibilitando que possam explorar de acordo com sua faixa etária e curiosidade.

O *Gcompris* é um software livre liberado sob a Licença Pública Geral, usado como ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem. Sua instalação é

simples e pode rodar em qualquer computador, não exigindo uma configuração muito atual. Seu objetivo é oferecer uma alternativa livre aos *softwares* educacionais proprietários. Conforme exposto no site do Programa (2011), para manter o seu desenvolvimento, esta versão oferece somente 83 das 115 atividades disponíveis. O *Gcompris* 9.5 é uma coleção de jogos educacionais que oferece diferentes atividades para crianças a partir de 02 anos de idade. O autor desse programa é Bruno Condoïn com contribuição de Pascoal Georges, Jose Jorge e, Yves Combe.

A configuração do *Gcompris* em Português, possui tela inteira, como representado na figura 1, música, efeitos, menu principal com a opção ajuda, enfim, é um programa que, se bem conhecido pelo educador, pode sim contribuir muito no desenvolvimento dos alunos, independente de terem necessidades especiais ou não.

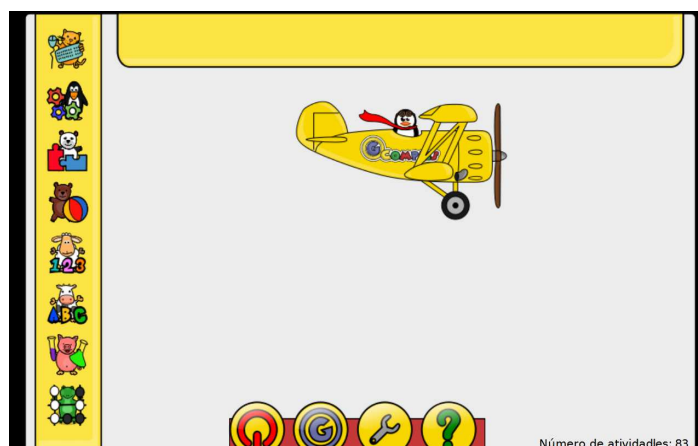


Figura 1 - Interface inicial do software *Gcompris*

O funcionamento do *Gcompris* é simples. Na parte lateral esquerda da janela inicial está a barra de controles. É salutar evidenciar que a pesquisa foi realizada com uma aluna com PC em uma escola de Educação Infantil, buscando diagnosticar como a TA, que foi adotada através do programa *Gcompris*, pode auxiliar na resolução de tarefas de ensino aprendizagem diárias.

Para iniciar as atividades, a aluna queria descobrir logo o computador, sem medo, apertando em todas as teclas e observando a luz do mouse. No primeiro dia foi deixado que explorasse sua curiosidade, mostrando o pinguim

Tux, que é símbolo de programas livres, e as figuras de animais. A aluna não apresentou dificuldades no manuseio do computador.

Em seguida, para iniciar propriamente o trabalho de desenvolvimento das atividades com a aluna Vitória foi utilizada a primeira opção, que são atividades envolvendo o uso do teclado e do mouse, proporcionando a aluna, a descoberta do computador. Ao clicar no primeiro desenho, abre as opções de atividades, conforme ilustrada na figura 2.



Figura 2 - Interface das atividades que trabalham com o teclado e mouse. Nessa ilustração mostra dois jogos que o teclado oportuniza, mandando a bola para o Tux.

A primeira atividade desenvolvida com a aluna foi a atividade da Bola, no qual deveria apertar simultaneamente as duas teclas *Shift* do teclado para fazer a bola ir em linha reta até chegar no Tux. Essa atividade, apresentada na figura 3, além de desenvolver a atenção, estimula a coordenação motora através da motricidade fina, além de estimular movimentos com os membros superiores. Vitória estava entusiasmada para iniciarmos as atividades que de dez tentativas de acertar o alvo conseguiu três, ficando muito feliz com os elogios recebidos pela professora.



Figura 3 - Interface da atividade “Bola”, que trabalha com a lateralidade.

Foi percebido que a Vitória precisava identificar quais teclas ela deveria apertar, então, visando o melhor desenvolvimento da atividade, foi colado no teclado, pedacinhos de EVA nas teclas *Shift* identificando-as, como é apresentada na figura 4. Assim, a aluna passou a acertar a metade das dez tentativas.



Figura 4 - Os pedaços de EVA nas teclas ajudaram a aluna na atividade.

Na atividade com a utilização do mouse, foram realizados testes com a mão direita e esquerda da aluna, para observar qual delas teria mais facilidade para a realização da tarefa, sendo identificada a mão direita, explorando a motricidade, e lateralidade, sendo que, com a movimentação do mouse era necessário apagar a área que apresentava os quadros, como ilustrado nas figuras 5 e 6, para, descobrir a figura de fundo que mostrava vários animais como elefante, cavalo, tigre, macaco, etc. Com essa atividade, desenvolve-se o

estímulo da coordenação motora e identificação dos animais. Nesta atividade a aluna teve mais facilidade para retirar os quadros do centro da tela, apenas movimentando o mouse sobre os quadros e, quando identificou a figura do animal já ficou muito feliz deixando os cantos sem apagar.

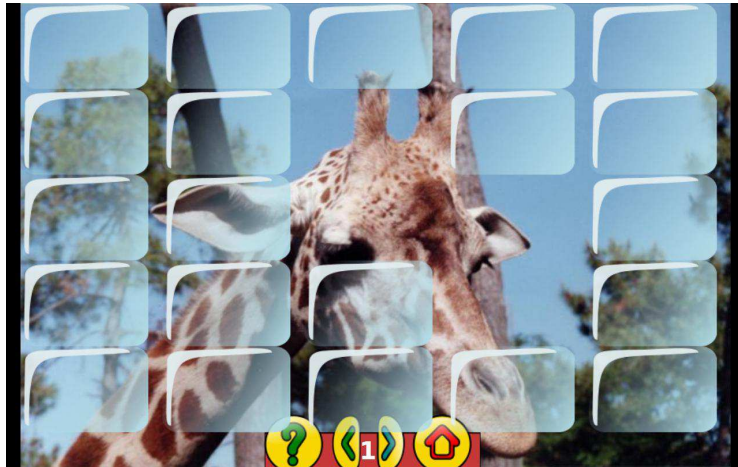


Figura 5 - Atividade com o mouse: retirando todos os quadros de cima, descobre a imagem e passa de fase.



Figura - 6 A aluna realizando a atividade com uso do mouse.

No final das dez sessões realizadas, Vitória chegou a acertar sete vezes o Tux na atividade com o teclado (Bola), mas a atividade com o mouse não foi possível passar para um nível mais avançado, sendo que para os quadros desaparecerem, é necessário clicar sobre eles.

É perceptível que o programa *Gcompris* proporcionou a aluna seu primeiro contato com o computador de uma maneira lúdica e prazerosa, que como uma brincadeira foi desenvolvendo suas habilidades através do movimento do mouse e dos cliques no teclado, desenvolvendo um trabalho que atendesse a diversidade, técnicas e ferramentas importantes, auxiliando para compensar alguns déficits e necessidades encontradas pela aluna durante a realização das atividades.

A aluna Vitória mesmo tendo PC, o que interfere no seu desenvolvimento, tanto psíquico, motor, cognitivo e psicológico, dentro de suas potencialidades demonstrou avanços significativos em sua aprendizagem e seu desenvolvimento motor.

O programa ajudou a possibilitar à aluna, uma autoconfiança em si própria, deixando-a mais segura e familiarizada com o programa, sendo visível a cada sessão, uma vez que a aluna não havia tido nenhum contato com o computador antes. A aluna sentia-se capaz, realizada e valorizada ao desenvolver as tarefas propostas, ficando muito entusiasmada e não querendo terminar a sessão, demonstrando certo descontentamento com o término da aula, mostrando assim, que este trabalho estava realmente fazendo a diferença, estimulando-a e proporcionando assim, seu desenvolvimento.

Ela participou sempre com muito interesse das atividades, relatando para as educadoras e seus familiares o que desenvolveu em cada oficina, que também foi percebido que auxiliou muito com o domínio do lápis e do papel, que antes apresentava maior dificuldade, e também, aprender a identificar e reconhecer todas as cores, o que demonstrou um grande avanço. Progrediu no desenvolvimento do grafismo infantil, obedecendo aos limites ao recortar ou ao colorir e usando a dosagem adequada da cola.

Então, com esses resultados, foi possível observar que o uso do computador, em específico, o programa *Gcompris*, auxiliou muito a aluna, não só referente ao uso das tecnologias, mas também estimulou outros aspectos de sua vida, o que têm auxiliado significativamente nas demais atividades escolares. Percebeu-se que a aluna aprendeu a usar o programa e, de uma

forma prazerosa, houve aprendizagem, resultando em um trabalho positivo, demonstrado pela alegria e satisfação da criança ao final das sessões.

O programa vem confirmar que todas as crianças têm possibilidades de aprender, em maior ou menor grau, dependendo de suas limitações. Cada criança aprende ao seu tempo, algumas conseguem com mais facilidade e outras com um pouco mais de estímulos, mas acabam sempre aprendendo, por isso é fundamental a mediação dos educadores, e o uso das tecnologias vêm auxiliar nesse processo de ensino e aprendizagem. Assim, observa-se que,

[...] o educador de um aluno com PC ou outro tipo de deficiência motora deve considerar que tem diante de si, sobretudo, um aluno a quem deve ajudar, assim como a todos os outros, a aproveitar ao máximo suas potencialidades de desenvolvimento, de modo a viver a vida o mais independente, rica e feliz possível. As necessidades especiais desses alunos devem ser vistas mais como um desafio do que como um obstáculo. Como um estímulo para aproveitar todas as oportunidades de formação permanentes, para analisar cuidadosamente e melhorar a cada dia as estratégias de interação educativas utilizadas, e para refletir continuamente sobre a pertinência dos objetivos propostos e dos meios escolhidos para alcançá-los. (COLL, 2010, p.232)

Desse modo, acredita-se que quanto mais estímulos a criança receber, mais rápido será o retorno e a aprendizagem irá acontecer de forma espontânea. A da aprendizagem acontece, quando a criança é motivada a desafiar a sua curiosidade, o novo, o nunca visto, que são desconhecidos da criança até o instante em que ela o conheça, pois uma criança já possui curiosidade natural, o que facilita o aprendizado, a descobrir o desconhecido.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola como instituição social, influencia no comportamento da sociedade, uma vez que é pela escola que passam as crianças que se tornarão futuros cidadãos. Se a sociedade solicita a quebra de preconceitos com uma determinada classe social, é na escola que esse processo se inicia.

A inclusão de pessoas com necessidades especiais na escola é reflexo de um pedido da sociedade. Mas para se efetivar e ser significativa, tanto para a

criança com necessidade quanto para os demais, precisa ter suporte de recursos humanos e de materiais. Humanos, porque é uma demanda que exige pessoas qualificadas e com conhecimento, não basta qualquer profissional para fazê-lo. Assim como os materiais, pois exigem várias adaptações, às vezes simples, outras mais sofisticadas, para adequar a permanência e despertar o interesse dessas crianças à escola.

Dessa forma, com o objetivo de investigar estratégias que possibilitem potencializar a aprendizagem de uma criança com PC que está na Educação Infantil, o presente estudo buscou desenvolver o reconhecimento e a valorização da criança, o que requereu da escola ambiente com condições de garantir acesso, participação e autonomia, através das TA que possibilitaram o acesso a pessoas que têm dificuldades.

Ao final do trabalho, pôde-se perceber que a aluna aprendeu a usar o programa e de uma forma prazerosa houve aprendizagem, resultante em um trabalho positivo, demonstrado pela alegria e satisfação da criança nas oficinas.

Concluído o estudo, observou-se que o objetivo foi alcançado, pois o *software Gocompris*, utilizado como TA, mostrou-se uma ótima ferramenta de trabalho. Pois, apresenta subsídios que auxiliem crianças com necessidades especiais, para que o processo de aprendizagem seja estimulado com atividades adaptadas a sua condição física limitada, trabalhando o desenvolvimento do raciocínio lógico, linguagem oral compreensiva e expressiva. Bem como a área da percepção, tornando, assim, a aprendizagem significativa e interessante, mesmo para aqueles que possuem limitações de movimento.

Cabe ressaltar que, neste estudo, foi utilizado o *software Gocompris*, mas muitos outros estão à disposição para serem trabalhados, basta que haja adequação de materiais e um bom planejamento docente, que seja coerente e que tenha significação para a criança.

REFERÊNCIAS

COLL, Cesar; MARCHESI, Álvaro; PALACIOS, Jesús & colaboradores. Desenvolvimento psicológico e educação. 2 ed. **Transtornos de desenvolvimento e necessidades educativas especiais**, v. 3. São Paulo: 2010.

DIAS, Gonzalo E.; **Que é ecografia** – Historia da Ecografia. Disponível em: <<http://gonzalodiaz.net/portugues/ecografia.shtml>>. Acesso em 25/07/2011.

FINNIE, Nancie R. **O Manuseio em Casa da criança com Paralisia Cerebral**. 3 ed. São Paulo: Malone, 2000.

GCOMPRIS, **Software Educacional**. Disponível em: <<http://gcompris.net/-pt-br>>. Acesso em: 10/01/2011.

MITTLER, Peter, **Educação Inclusiva: Contextos Sociais**. Porto Alegre, 2003.

RATLIFFE, Katherine. **Fisioterapia Clínica Pediatra**. São Paulo: Santos, 2000.

SANTAROSA, Lucila Maria Costi. et al. **Tecnologias Digitais Acessíveis**. Porto Alegre, 2010.

SHEPHERD, Roberta. **Fisioterapia em Pediatria**. 3 ed. São Paulo: Santos, 1995.

Yin R. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman; 2001.