**Projeto Aprender Digital**

“Para as pessoas sem deficiência a tecnologia torna as coisas mais fáceis. Para as pessoas com deficiência, a tecnologia torna as coisas possíveis”. (RADABAUGH, 1993)

O projeto Aprender Digital surgiu através da necessidade de acrescentar um recurso de tecnologia assistiva, o computador com tela touch screen, para ser utilizado no processo de alfabetização dos alunos que apresentam dificuldades na coordenação motora fina, sem controle motor para estabelecer a escrita e alunos que não apresentam comunicação verbal, necessitando de comunicação alternativa para auxiliar suas atividades escolares.

Devido as dificuldades motoras e sensoriais de alguns alunos com deficiência foi organizado uma equipe para iniciar este projeto. Participam deste projeto a Terapeuta Ocupacional Alexandra Ferreira Carli Eler, as Coordenadoras Pedagógicas Municipais da Educação Especial Ivone Lelis de Lima Novo e Marilene Toledo de Almeida e o Instrutor de Informática João Clovis Vargas Alves.

O computador com tela touch screen auxiliará nas atividades direcionadas pela Professora de Apoio Pedagógico e contará com esta equipe para auxiliar na confecção de atividades digitalizadas para serem realizadas em sala de aula.

A TO direcionará a respeito das necessidades de adaptações, orientações quanto ao uso do instrumento e aquisições motoras deste aluno; as Coordenadoras Pedagógicas Municipais orientarão o Professor de Apoio Pedagógico a respeito das questões pedagógicas; o Instrutor de Informática auxiliará na produção de materiais pedagógicos.

A Tecnologia Assistiva tem como objetivo maior proporcionar à pessoa com deficiência maior independência, qualidade de vida e inclusão social, através da ampliação de sua comunicação, mobilidade, controle de seu ambiente, habilidades de seu aprendizado e trabalho.

"Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social". (BRASIL - SDHPR. – Comitê de Ajudas Técnicas – ATA VII)

Dentro deste contexto pode-se dizer que a tecnologia assistiva com computadores tela touch irá auxiliar no processo de aprendizagem dos alunos que apresentam deficiência física e necessitam comunicação alternativa. Esta ajudas Técnicas, consiste em:

“... qualquer produto, instrumento, estratégia, serviço e prática utilizada por pessoas com deficiência e pessoas idosas, especialmente, produzido ou geralmente disponível para prevenir, compensar, aliviar ou neutralizar uma deficiência, incapacidade ou desvantagem e melhorar a autonomia e a qualidade de vida dos indivíduos”. (PORTUGAL, 2007).

A tecnologia educacional também é facilmente confundida com a Tecnologia Assistiva. Um aluno com deficiência física nos membros inferiores e que faz uso de cadeira de rodas, utilizará o computador com o mesmo objetivo que seus colegas: pesquisar na web, construir textos, tabular informações, organizar suas apresentações. O computador é para este aluno, como para seus colegas, uma ferramenta tecnológica aplicada no contexto educacional e, neste caso, não se trata de Tecnologia Assistiva. Qualquer aluno, tendo ou não deficiência ao utilizar um software educacional está se beneficiando da tecnologia para o aprendizado. Na escola o professor propõe novas ferramentas tecnológicas com objetivo de diversificar e qualificar o acesso ativo dos alunos às informações e também proporcionar a eles múltiplas formas de organizarem, expressarem e apresentarem os conhecimentos construídos.

Quando então a tecnologia pode ser considerada assistiva no contexto educacional? Quando ela é utilizada por um aluno com deficiência e tem por objetivo romper barreiras sensoriais, motoras ou cognitivas que limitam/impedem seu acesso às informações ou limitam/impedem o registro e expressão sobre os conhecimentos adquiridos por ele; quando favorecem seu acesso e participação ativa e autônoma em projetos pedagógicos; quando possibilitam a manipulação de objetos de estudos; quando percebemos que sem este recurso tecnológico a participação ativa do aluno no desafio de aprendizagem seria restrito ou inexistente.

São exemplos de TA no contexto educacional, os mouses diferenciados, teclados virtuais com varreduras e acionadores, softwares de comunicação alternativa, leitores de texto, textos ampliados, textos com símbolos, mobiliário acessível, recursos de mobilidade pessoal, telas touch screen, entre outros.

**Atividades Pedagógicas:**

Pensando nas dificuldades apresentadas por esse público alvo, esse projeto visa disponibilizar subsídios para os professores desenvolverem o trabalho com os alunos, de acordo com o Currículo Para Rede pública Municipal de Ensino de Cascavel:

“... *o professor desempenha a mediação necessária entre o aluno e o conhecimento, o que requer ao adulto, ao professor, possuir mais experiências e por meio de atividades adequadamente planejadas, transforme na criança (com ou sem deficiência) o processo que aparece num primeiro plano a nível interpsíquico em intrapsíquico* (página 78) *Com base neste pressuposto, a educação que se propõe aos alunos que necessitam de atendimento educacional especializado deve fazer parte do processo geral de educação, assegurando a transmissão do saber sistematizado, que permite o desenvolvimento das FPS e para que estes possam se colocar de forma crítica diante da realidade (*CASCAVEL, 2007 *p. 79). ”*

Busca-se desenvolver um trabalho voltado a atividades pedagógicas com tecnologia assistiva, que neste momento se iniciará com o trabalho em computadores de tela touch screen, de acordo com os conteúdos trabalhados em sala de aula.

“ ... o aluno com deficiência, sob esta perspectiva, terá acesso aos mesmos conteúdos que qualquer outra criança, mas por caminhos diferentes daqueles compartilhados pelos demais, oportunizando a este, como a qualquer outro indivíduo, passar do desenvolvimento primitivo ao cultural (CASCAVEL, 2007 p 80) ”

Para que se possa realizar esse trabalho, serão elaborados jogos e instrumentos pedagógicos relacionados aos conteúdos trabalhados em sala de aula, com o objetivo de desenvolver a linguagem verbal, coordenação motora fina, viso motora, ampliar a autonomia, construir significados e desenvolver a autoimagem positiva em relação à aprendizagem.

A Educação Especial ao longo do ano letivo de 2017 vem elaborando instrumentos pedagógicos, de recursos simples e de baixo custo, que podem e devem ser disponibilizados para trabalhar com todos os alunos com necessidades educacionais especiais, conforme as necessidades específicas de cada de cada um, tais como: jogos adaptados e de comunicação alternativa por trocas de figuras.

Ainda de acordo com o Currículo Para Rede pública Municipal de Ensino de Cascavel:

**“ Partindo desta compreensão, o princípio de desenvolvimento cognitivo e da personalidade é o mesmo, seja para a criança com ou sem deficiência. No tocante à criança com deficiência, pela perspectiva vigotskiana, não se valoriza o defeito, mas as suas potencialidades. Neste processo é indispensável a intencionalidade na prática educativa, pois partindo do pressuposto eleito, a mediação no processo educacional deve identificar a zona de desenvolvimento próximo para se constituir o ensino sobre ele; em outras palavras, o bom ensino é “aquele que se situa no âmbito daquilo que a criança não consegue fazer sozinha, mas o consegue aprendendo com o adulto” (CASCAVEL, 2007 p. 80).”**

**TÉCNICO DE INFORMÁTICA:**

Este profissional irá auxiliar na confecção das atividades e jogos relacionados com o conteúdo que o professor irá trabalhar com os alunos que fazem parte deste projeto, sendo de fundamental importância para que os jogos e atividades adaptadas sejam confeccionadas nesta secretaria.

**Anexo:**

Modelo de adaptação e jogos para serem introduzidos aos alunos deficientes físicos sem coordenação motora fina e os autistas que apresentam dificuldades de registro.

 

