

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

JACQUELINE DA ROSA GARCIA

**INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL PARA EDUCANDOS COM
DEFICIÊNCIA FÍSICA NEUROMOTORA: CAMINHO PARA O AVANÇO NA
APRENDIZAGEM.**

CURITIBA

2013

JACQUELINE DA ROSA GARCIA

INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL PARA EDUCANDOS COM DEFICIÊNCIA FÍSICA NEUROMOTORA: CAMINHO PARA O AVANÇO NA APRENDIZAGEM.

Artigo apresentado para obtenção do título de Especialista em Mídias Integradas na Educação no Curso de Pós-Graduação em Mídias Integradas na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná.

Orientadora: Profa. MSc Dione Maria Menz

CURITIBA

2013

Informática na Educação Especial para Educandos com Deficiência Física Neuromotora: Caminho para o avanço na aprendizagem.

GARCIA*, Jacqueline da Rosa

Curso de Especialização em Mídias Integradas na Educação, SEPT/UFPR.

Pólo UAB de Apoio Presencial em Foz do Iguaçu/PR

RESUMO - Este artigo refere-se à pesquisa desenvolvida com as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), mais especificamente o computador nas aulas de Informática, que auxiliam no reforço do trabalho pedagógico desenvolvido em sala de aula. É notório que as tecnologias tem conquistado todas as gerações e aguçado o aprender interativo, na medida em que se apropriam do computador como ferramenta para a aprendizagem. Nas escolas que atendem a modalidade de educação especial, a Informática não faz parte da Matriz Curricular, porém, a escola observada possui uma sala com cinco computadores, o que permite que algumas turmas tenham uma hora e trinta minutos de aula de informática durante a semana. O trabalho desenvolvido é individualizado, cabendo ao professor trabalhar de acordo com o desenvolvimento cognitivo e as especificidades motoras. A presente pesquisa foi desenvolvida com cinco educandos que apresentam deficiência física neuromotora da turma de 1º ano matutino de 2013. Estes alunos foram observados durante o primeiro bimestre e responderam um questionário oralmente. O professor de informática respondeu um questionário relacionando a sua prática com o desenvolvimento de seus alunos nas aulas de informática. Ficou evidente o quanto a informática vem conquistando e participando de forma lúdica no processo de descobertas e apreensão do conhecimento, propiciando ao educando benefícios favoráveis à aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Especial. Informática. Tecnologias. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

As Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) trazem mudanças que possibilitam aos professores e alunos refletirem novas maneiras de ver e apreender o mundo. Este enfoque permite que pessoas com necessidades educativas especiais (PNEEs), mais precisamente com deficiência física neuromotora, tenham acesso a estas tecnologias que buscam promover o desenvolvimento de suas potencialidades e o direito à cidadania.

Beck (2007, p.179) destaca que “... o professor precisa repensar sua práxis pedagógica abandonando a ideia de que pode ensinar tudo a seus alunos”, corroborando com essa ideia, Schirmer (2007, p.35), discorre que:

Devemos conhecer o aluno, sua história, suas necessidades e desejos, bem como identificar quais são as necessidades do contexto escolar, incluindo seu professor, seus colegas, os desafios curriculares e as tarefas exigida no âmbito coletivo da sala de aula e as possíveis barreiras encontradas que lhe impedem o acesso aos espaços da escola ou ao conhecimento.

Complementando, Beck acrescenta que o professor precisa ser um pesquisador, investigador e voltar sua prática à realidade do seu alunado usando de criatividade e reflexão, propondo parcerias que favoreçam uma ação voltada a um ser único, com objetivos específicos para atender suas especificidades favorecendo a autonomia e aprendizagem significativa/ qualitativa. Também Padilha (1999) contribui dizendo:

Escolher este ou aquele programa escolar; escolher esta ou aquela atividade; priorizar este ou aquele assunto, este ou aquele conteúdo; avaliar de uma certa forma ou de outra; apoiar-se em certos diagnósticos da deficiência; aplicar determinados testes; defender um projeto ou, pelo contrário, ser contra ele; aceitar certos modelos de ensino... enfim, qualquer opção está marcada por uma concepção. Parece-me importantíssimo que as concepções sejam explicitadas para que cada um de nós possa assumir posições de forma mais consciente e consistente.

Souza (2008) aponta que o professor deve seguir sua prática na investigação de novas formas de aprendizagem, e as TICs atualmente mostram ser

um recurso importante e tem muito a ser explorado em benefício da Educação Especial. É preciso continuar buscando soluções e estratégias que deem suporte diferenciado e abrangente nas áreas cognitivas, psicomotoras agregando sentido, interesse e qualidade no desenvolvimento e aprendizagem do educando com necessidades educativas especiais.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Na atualidade, as tecnologias tem uma forma de representação que agrada as diferentes idades e sua forma de registro atende a diversidade na comunicação, auxiliando positivamente na aprendizagem e conhecimento.

Camargo e Bellini apud Souza (2008 p.10) apontam que o computador não melhora o ensino só por estar ali, a informatização de uma escola só dará bons resultados se conduzida por professores que saibam exatamente o que querem. O professor precisa saber usar as ferramentas que tem a seu dispor. É preciso que o mesmo tenha conhecimento e domínio da máquina para planejar suas aulas e passar seu conhecimento de forma organizada, criativa, e com uma linguagem que facilite sua prática e transcenda a tecnologia para a pesquisa.

Sabe-se que não existe uma forma mágica, nem tão pouca uma maneira única de chegar ao conhecimento, todo indivíduo tem seu tempo para aprendizagem. “Por educar entendemos atuar junto ao sujeito visando seu integral desenvolvimento, já ensinar - para nós – é agir de forma a possibilitar ao educando o acesso ao conhecimento intermediando sua busca por novos horizontes em direção a cidadania.” Piaget apud Balestra (2007, p.24).

Notoriamente o conhecimento é constante, permanente e contínuo, partindo disso, todo contato que a criança tem na escola, em casa, com amigos pode e deve ser aproveitado para resultar em aprendizagem.

Sendo assim, as tecnologias tornam os indivíduos dependentes das mesmas em determinadas situações, bem como, favorece o trabalho pedagógico já que o aluno tem contato com o mundo de uma forma mais ampla e significativa. Bartoszek apud Souza (2008) sustenta que: “o cérebro é um órgão que pode ter mudanças

estruturais e funcionais, processos denominados de “plasticidade neural”“. (Souza, 2008, p.6) acrescenta

“Nessa plasticidade neural, um dos fatores que tem maior implicação para o ensino e aprendizagem, é a experiência. Em ambientes escolares enriquecidos tecnologicamente essas implicariam em mais conexões neurais e consequentemente mais aprendizagem”.

Conforme explicita o documento do Ministério da Educação (MEC, 2003 apud Tibola) aprendemos aquilo que vivenciamos e a oportunidade de relações e correlações, exercícios, observações, auto-avaliação e aperfeiçoamento na execução das tarefas farão diferença na qualidade e quantidade de coisas que poderemos aprender no curso de nossas vidas.

Piaget, apud Schirmer (2007, p.16) afirma que “a inteligência se constrói mediante a troca entre o organismo e o meio, mecanismo pelo qual se dá a formação das estruturas cognitivas”, e que desde o nascimento a aprendizagem acontece. A escola desempenha um papel relevante neste processo, preconizado no Art. 58 da Lei N°9394 das Diretrizes e Bases da Educação, quando diz que, “todas as crianças, sempre que possível, devem aprender juntas, independente de suas dificuldades e diferenças, partindo da convicção de que todos os educandos são capazes de aprender” (Ramiro Wahrhaftig apud Tibola, 1997,1998).

Neste sentido, “uma criança com atraso no desenvolvimento motor, ou com paralisia cerebral, quando incluída em ambiente escolar inclusivo, tem inúmeras razões para se sentir provocada a desenvolver habilidades que não desenvolveria em um ambiente segregado” como bem coloca Schirmer (2007, p.18).

No Decreto N°3.298 de 1999 da Legislação Brasileira, encontramos o conceito de deficiência e de deficiência física:

Art.3° para os efeitos deste Decreto considera-se: 1 – Deficiência toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado de um ou mais segmentos do corpo humano.

Art.4° Deficiência Física alteração completa ou parcial de um ou mais segmentos do corpo humano, acarretando o comprometimento da função

física, apresentando-se sob a forma de paraplegia, paraparesia, monoplegia, monoparesia, tetraplegia, tetraparesia, triplegia, triparésia, hemiplegia, hemiparesia, amputação ou ausência de membro, paralisia cerebral, membros com deformidade congênita ou adquirida, exceto as deformidades estéticas e as que não produzam dificuldades para o desempenho de funções.” (SCHIRMER, 2007, p.22).

Para o educando com deficiência física faz-se necessário criar condições que favoreça e estimule o mesmo integralmente nas áreas da coordenação motora global e fina, área da linguagem, área cognitiva e sócio-afetiva. Partindo disso, Souza (2008, p.21) agrega uma abordagem da importância do computador para os alunos.

O computador passa a ser uma máquina que proporciona ao estudante colocar a situação problema, buscar estratégia, refletir sobre o caminho percorrido para obtenção do resultado satisfatório, o que proporciona direito de decidir, e agir, aumentando a auto-estima e desenvolvimento do senso de pesquisa e crítica [...].

É fundamental que o professor neste processo, assuma o papel de mediador, facilitador e provocador, no sentido de propor ferramentas que possibilite a toda criança usufruir desse recurso, mesmo com suas limitações físicas, apropriando-se do conhecimento com autonomia, interagindo e propondo aprendizagem significativa, respeitando seu tempo e limitações.

Atualmente a informática é quem mais gera fascínio, portanto o professor deve propor sua metodologia de aula relacionando-a ao contexto do aluno “numa busca de aprendizagem significativa, proporcionando um ambiente que estimule a linguagem, o raciocínio, o processo de criação, a curiosidade, a descoberta, a pesquisa, ou seja, a formação integral do estudante”. (Souza, 2008, p. 25)

Santos (2008, p. 4-5) contribui dizendo:

O papel do professor é de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e inclua fatores além dos puramente

intelectuais: social, o emocional, o físico, o estético, o ético e o moral devem se combinar com o intelectual para tornar a aprendizagem mais abrangente e formadora.

Neste enfoque Padilha (1999) questiona: “A escola é um lugar próprio para a diversidade?” Essa pergunta gera a afirmativa de que a escola é um lugar para os diferentes, e o trabalho pedagógico deve destinar o coletivo, respeitando a individualidade de cada um para que todos estejam inseridos e estimulados a criar, problematizar e contribuir com seu desenvolvimento. No entanto, muitas vezes, o diferente nos incomoda, porque ele é desafiador, isso remete as limitações do professor, então, surgem às angústias, frustrações, medos e incertezas. Destaca-se que o diferente quer seu espaço social, estar presente e inserido com os demais. Para isso, a mensagem abaixo de autor desconhecido apud Tibola revela em poucas palavras quem somos e o quanto julgamos o outro sem nos preocupar primeiramente com nossas dificuldades, incapacidades e limitações.

Quem é o deficiente?
 Se você fracassa em enxergar a pessoa
 Mas vê somente a deficiência
 então quem é o cego?
 Se você não consegue escutar
 o grito por Justiça
 de seu irmão
 então quem é o surdo?
 Se você não se comunica
 com sua irmã
 mas mantém afastada de você
 quem é o deficiente?
 Se o seu coração ou sua mente
 não se estendem para
 o seu vizinho
 quem então tem deficiência intelectual?
 Se você não se levanta pelos
 direitos de todas as pessoas
 quem então é o aleijado?

É fundamental que o professor tenha um olhar para o outro enquanto sujeito com potencialidades permitindo primeiro conhecê-lo e não somente atribuir a esse sujeito denominações (rótulos) como “é deficiente”, “tenho aluno hiperativo” e/ou outros rótulos.

Em contraposição à rotulação, o olhar do professor deve se voltar às possibilidades e potencialidades, pensando nos avanços e no fazer pedagógico. Neste sentido, à busca de alternativas de aprendizagem significativa visa o respeito à individualidade e as especificidades educativas de cada um. Souza (2008)

3 METODOLOGIA

O presente artigo constituiu-se a partir de uma pesquisa e fundamenta-se teoricamente em autores como Balestra, Schirmer, Padilha, Beck e Souza, que contemplam o uso da Informática na Educação Especial. Fez-se o registro de acordo com a observação feita no primeiro bimestre durante as aulas de informática com alunos que apresentam deficiência física neuromotora. Estes educandos estão cursando o 1º ano do ensino fundamental, escola básica na modalidade de educação especial, situada no oeste do Paraná, usando como ferramenta o computador e também um questionário realizado com os alunos e o professor regente da disciplina citada acima.

Os alunos tinham entre 06 e 07 anos, sendo que aluno 1 - apresentava deficiência física neuromotora e hidrocefalia, estava iniciando seus primeiros passos sem apoio; aluno 2 – portador de paralisia cerebral, dificuldade na coordenação motora fina e articulação das palavras (atraso na linguagem); aluno 3 – apresentava marcha independente excelente memória musical, bom na linguagem; aluna 4 – atraso no desenvolvimento cognitivo, apresentava dificuldade na coordenação motora e atraso na linguagem; aluno 5 – aluna com superação, visto que entrou na escola com dois anos pesando quatro quilos e com atraso considerável no desenvolvimento, porém sem diagnóstico do seu problema, depois de muitas suspeitas e exames realizados constatou-se que a mesma era portadora de patologia celíaca, e desde então segue uma dieta sob orientação de nutricionista, seu desenvolvimento a cada dia tem sido melhor, demonstrou muito dedicação, e interesse (está aluna no próximo ano será incluída em uma escola comum do ensino regular).

As aulas na sala de informática foram realizadas uma vez por semana durante uma hora e meia com professor que atua especificamente as mídias

computador, televisão e dvd, com assessoramento individualizado durante a informática.

Estas atividades, mediadas pelo computador, foram diferenciadas conforme a deficiência, pois, apenas dois alunos conseguiam realizar atividades propostas sem auxílio, os demais completavam a atividade por tentativas acertos/erros e apresentavam concentração limitada, não se envolvendo por muito tempo na mesma atividade, pois se desestimulavam facilmente.

Após feitas às observações foi aplicado o questionário aos alunos, visando responder a questão norteadora da pesquisa: “Quais os benefícios obtidos durante o processo de alfabetização com o uso da informática dos alunos de 1º ano da Escola Básica na Modalidade de Educação Especial”?

4 RESULTADOS

Esta pesquisa indicou que o aluno é protagonista no seu processo de descoberta e apreensão do conhecimento. Sendo assim, procurando verificar os benefícios atribuídos a Mídia Computador, foi analisada e tabulada respostas dos alunos, a partir de um questionário realizado oralmente.

Em relação à questão 1: Você tem computador em casa? Observou-se o seguinte resultado:

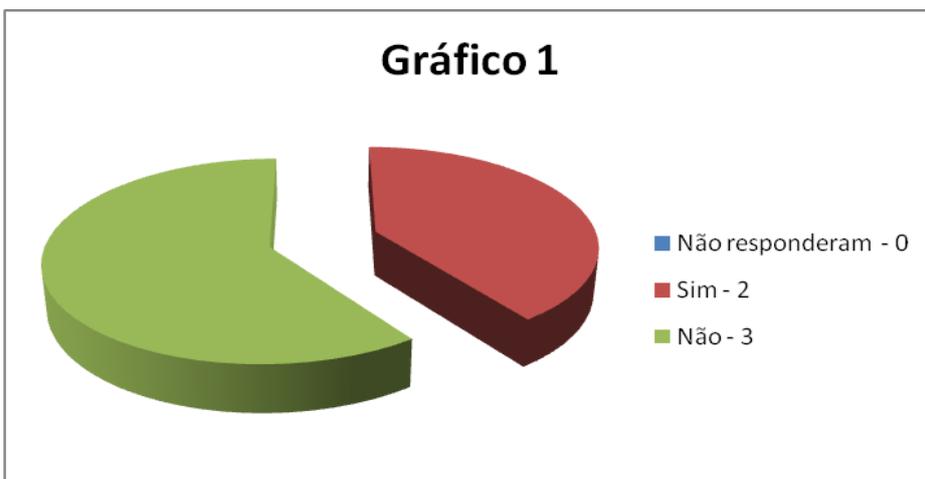


Figura 1 – Gráfico com dados das respostas relacionadas à questão 1.

As respostas à primeira questão apresentada no gráfico, evidenciam que apenas dois alunos tem computador em casa, ou seja, essa tecnologia ainda não está acessível a todos.

Questão 2: Costuma usar o computador quando não está na escola?

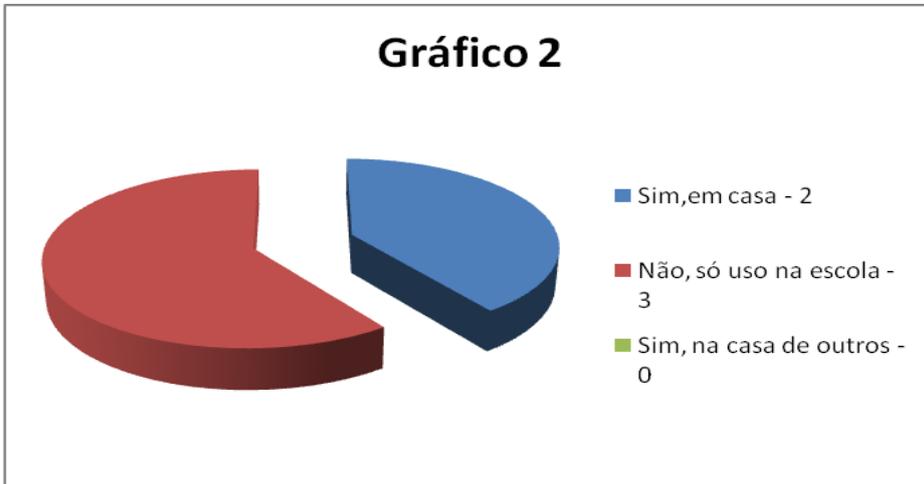


Figura 2 – Gráfico representa dados relacionados à questão 2.

A segunda questão indica a importância da informática na escola, pois é um acesso que atraem a todos, sendo que o mesmo estimula todas as percepções e aguça a curiosidade.

Questão 3: Qual a aula que mais gosta?



Figura 3 – Gráfico representa dados relacionados à questão 3.

A terceira questão demonstra a preferência de todos os educandos pela aula de informática, evidenciando que a educação física deixou de ser a aula mais atrativa. Complementando a quarta questão todos demonstraram o desejo de ter mais aulas de informática.

Questão 4: Gostaria de ter mais aulas de informática?

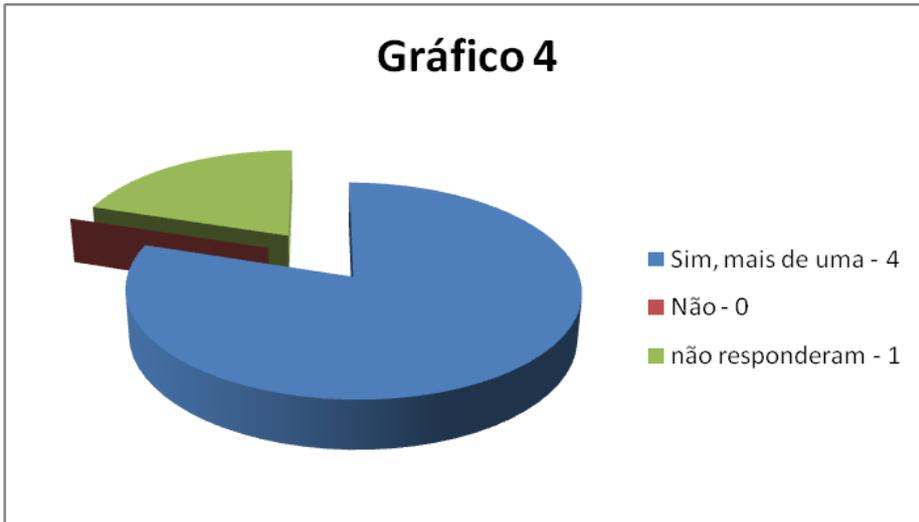


Figura 4 – Gráfico representa dados relacionados à questão 4.

Questão 5: O que você gosta de fazer na aula de informática?

Aluno 1	Gosto de todas as atividades.
Aluno 2	Pintar carros, bastante coisa, jogar o sapinho (software com diversos jogos matemáticos e de língua portuguesa) e dominó.
Aluno 3	Gosto de jogar, pintar.
Aluno 4	Mexer no computador.
Aluno 5	Gosto de pintar e jogar muito.

Na quinta questão fica claro que o computador é um recurso agradável, o mesmo envolve a curiosidade, iniciativa, o brincar através de jogos. As atividades também são atrativas e visam à interação do educando com a máquina.

Entretanto, através da observação durante as aulas de informática e o questionário dirigido aos alunos e o professor de informática, constatou-se que o trabalho é individualizado, onde cada aluno utiliza um computador e as atividades estão em consonância com o PTD (Plano de Trabalho Docente) sendo um complemento dos conteúdos aplicados em sala de aula.

Diante de todos os dados coletados na observação, questionário e com autores que deram suporte para a pesquisa percebe-se o olhar do professor para as possibilidades e potencialidades pensando nas riquezas vivenciadas através das relações e experiências que proporcionarão ao longo da vida qualidade e significado no que aprendem.

É visivelmente notado o vínculo afetivo entre professor/educando. Dois dos educandos indicados na pesquisa apresentam segurança e iniciativa nas atividades de sua preferência. Outros dois alunos apresentam dificuldade e insegurança em realizar as atividades, o professor precisa estar mais presente mediando às tarefas. O quinto aluno da turma de 1º ano pouco interage nas atividades e ainda está na fase da descoberta e curiosidade, mexe o tempo todo no teclado aleatoriamente, liga-desliga o computador, pouco se interessa nas atividades propostas e sugeridas pelo professor.

Observou-se que as tecnologias são recursos favoráveis à aprendizagem e ao desenvolvimento dos alunos, facilitando ao educando com deficiência física neuromotora a integração social. No computador todos interagiram, e cada um a seu tempo, favorecendo o processo ensino aprendizagem que não acontece somente em sala de aula, mas em todos os ambientes que o aluno é motivado ao desafio, descobertas, interação e superação.

Sabendo disso, o computador é um grande aliado e o caminho para o avanço na aprendizagem, integrando responsabilidade, planejamento e dialogando professor regente da sala com professor regente da informática.

5 DISCUSSÃO

Por meio da observação ficou claro o quanto a ludicidade cativa e incorpora de maneira positiva a aprendizagem. Nessa abordagem salienta-se buscar dentro do cotidiano, da realidade da criança formas de aprendizagem de encantamento, sem seguir a forma tradicional dos livros didáticos. Padilha (1999) acrescenta “o professor é o sujeito de sua prática, suas decisões podem influenciar o processo e agregar avanços na aprendizagem”.

É necessário buscar alternativas de ensino significantes tanto para o aluno, quanto para o professor, só assim as diferenças serão amenizadas ou deixarão de existir.

Como bem coloca Beck (2007) os profissionais da educação devem refletir sobre o seu fazer pedagógico e perceber a importância da utilização de recursos inovadores no contexto escolar.

A informática tem sido a grande motivação da turma analisada, permitindo que os mesmos façam suas escolhas, aprendam a ganhar e a perder, favorecendo as tentativas, acertos e erros Souza (2008) acrescenta garantindo seu ritmo, suas especificidades instigando, motivando e buscando estratégias diferenciadas tendo como mediador o professor pesquisador.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo inicialmente estava voltado tão somente a Informática na Educação Especial para educandos com deficiência física neuromotora - caminho para o avanço na aprendizagem, buscando promover suas potencialidades de modo a respeitar o tempo e as limitações decorrentes da deficiência física. Porém, ao longo das observações e com a aplicação dos questionários ficou notório como esse recurso agrada a todos, tendo-se utilizado de softwares educativos correspondentes ao seu nível de conhecimento, bem como a interatividade que exercem com o educando.

Percebeu-se, como os jogos agregam conhecimento de forma lúdica favorecendo uma aprendizagem significativa, já que são crianças alegres e curiosas em busca de diversão. Sendo assim, o computador proporciona através do jogo, um jeito divertido de aprender.

Também através do computador barreiras atitudinais foram quebradas, pois na sala de aula, três dos cinco alunos citados na pesquisa tem dificuldade em realizar atividades de coordenação motora fina como: pintar, recortar, escrever letras e números, e no computador essas dificuldades foram minimizadas, a partir do momento que conseguiram dominar o uso do mouse. Com isso, superaram

frustrações de não conseguirem fazer o que lhes era proposto, demonstrando iniciativa nas atividades e favorecendo todo o trabalho pedagógico.

Como bem coloca Montoan (2001, p. 227) “As diferenças entre os aprendizes são fontes de contradições e de confrontos que perturbam a turma, desafiando-a a superar esses estados de desequilíbrio e propiciando progressos na compreensão e no respeito à diversidade das opiniões, sentimentos, representações do conteúdo em estudo.”.

Destaca-se que para educandos com deficiência física, a aula de informática mostrou-se uma ferramenta significativa para autonomia do mesmo, motivando-o a superar suas dificuldades e limitações.

Contudo, as TICs vem contribuindo significativamente na educação, basta o professor saber usufruir dessa ferramenta, que como já foi relatado acima agrada a todas as gerações, e na educação especial serve como recurso na escrita e comunicação, benefício que permite adaptações de acordo com as especificidades de cada indivíduo favorecendo a aprendizagem.

Sendo assim, é preciso levar a criança a explorar, criar, inventar novas formas para se chegar ao conhecimento sistematizado, cabendo ao professor oportunizar e mediar através da ludicidade à aprendizagem. Rocco apud Santos (2008) contribui dizendo que as crianças não brincam mais como antigamente, destacando a importância do lúdico no desenvolvimento ocasionando novas sensações positivas voltadas a aprendizagem “desenvolvendo o indivíduo como um todo: no aspecto emocional, social, físico e cognitivo” Moyles apud Santos (2008).

REFERÊNCIAS

BALESTRA, Maria Marta Mazaro. **A psicopedagogia em Piaget: uma ponte para a educação da liberdade**. Curitiba: Ibpex, 2007, 127 p. il.

SCHIRMER, Carolina R. et al. **Atendimento Educacional Especializado – Deficiência Física**. SEESP/ SEED/MEC. Brasília - DF, 2007

PADILHA, Anna Maria Lunardi. **A diferença na escola - muitas perguntas, algumas respostas**. Revista RECRIAÇÃO. Revista do CREIA – Centro de Referência de Estudos da Infância e Adolescência. Corumbá, v.4, n.1, jan/jun., 1999, 76p.

BECK, Fabiana Lasta. **A INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL: Interatividade e representações sociais**. Cadernos de Educação |FaE\PPGE\UFPEl | Pelotas [28]: 175 – 196 janeiro/junho2007. Disponível em: <http://www.ufpel.edu.br/fae/caduc/downloads/n28/artigo07.pdf> . Acesso em 22 de agosto de 2012.

SOUZA, Mari Andrade de. **INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL – Desafio e possibilidade tecnológica**. PDE – Programa de Desenvolvimento Educacional. Curitiba – 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/418-2.pdf> . Acesso em 22 de agosto de 2012.

TIBOLA, Ivanilde Maria. **PESSOA PORTADORA DE DEFICIÊNCIA – Integrar é o primeiro passo**. Secretaria da Educação Departamento de Educação Especial. Curitiba – 97/98.

MANTOAN, Maria Teresa Egler. **CAMINHOS PEDAGOGICOS DA INCLUSAO: como estamos implementando a educação (de qualidade) para todos nas escolas brasileiras**. São Paulo: Memnon, 2001.

SANTOS, Cristiane Szumanski dos. **A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO ESCOLAR DA CRIANÇA**. Guaíba, 2008. Disponível em: <http://guaiba.ulbra.br/seminario/eventos/2005/artigos/pedagogia/30.pdf>. Acesso em 10 de junho de 2012.

APÊNDICE - 1

Questionário: **Para os alunos responderem oralmente:**

1. Você tem computador em casa?

sim

não

2. Costuma usar o computador quando não está na escola?

sim, em casa

não, não só uso na escola

sim, na casa de outros (parentes, amigos)

3. Qual a aula que mais gosta?

Arte

Educação Física

Informática

4. Gostaria de ter mais aulas de informática?

sim

não

Quantas? _____

5. O que você gosta de fazer na aula de informática?

Questionário: Perguntas para o professor de informática:

1. Os alunos tem domínio no uso do computador?

- sim
- não
- conhecem pouco

Justifique a resposta:

2. Apresentam dificuldade motora para realizar as atividades propostas durante a aula de informática?

- sim
- não
- às vezes

Justifique a resposta:

3. Os alunos se mostram motivados durante a aula de informática?

- sim
- não
- às vezes

4. Todos os alunos conseguem realizar as atividades propostas para a aula?

sim

não

às vezes

Justifique a resposta:

5. As aulas de informática estão ligadas ao conteúdo programático do plano de ensino do 1º ano?

sim

não

às vezes

Justifique a resposta:

6. Você tem dificuldade de trabalhar com alunos que apresentam necessidades educativas especiais?

sim

não

com alguns alunos

nenhuma dificuldade

Justifique sua resposta:
