



# PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA ERA DIGITAL: NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM<sup>1</sup>

Ana Paula Salles da Silva<sup>2</sup>

## RESUMO

*Este artigo teve como objetivo analisar os cruzamentos possíveis entre a Teoria das Inteligências Múltiplas e as potencialidades educativas dos Jogos Eletrônicos na aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual. Trata-se de uma pesquisa teórica, de ordem qualitativa. Resultados: Os Jogos eletrônicos são experiências complexas, que incluem diversos recursos, que acionam as diferentes inteligências favorecendo a aprendizagem das pessoas com deficiência intelectual.*

**PALAVRAS-CHAVE:** *Jogos Eletrônicos; Inteligências Múltiplas; Deficiência Intelectual.*

## 1 INTRODUÇÃO

A era digital, também conhecida como cibercultura, é um novo *modus operandi* que conforma, ainda que não determine, nossa capacidade de ação e percepção. (LEVY, 2000). Esse movimento, que trata de um “[...] conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores” (LEVY, 2000, p. 17), desestabiliza e reorganiza as estruturas sociais, produzindo novas formas de inclusão e exclusão.

A cibercultura afeta a todos, mesmo em áreas com menor densidade tecnológica, mas as condições para operar dentro desse novo contexto são singulares, pois a incorporação desse novo *habitus* (BOURDIEU, 2009) digital está condicionada às condições objetivas da realidade que são diferentes para cada um. Assim, ainda que a cibercultura favoreça a construção de um novo *habitus* coletivo, o *habitus* individual depende da posição da pessoa no campo, ou seja, das oportunidades de aquisição de capital que ela possuiu (BOURDIEU, 2009), razão pela qual as relações de poder historicamente estabelecidas podem perpetuar nesse novo contexto.

Pessoas com deficiência intelectual são historicamente discriminadas por apresentarem dificuldades de adaptação ao *modus operandi* da sociedade, nesse sentido, caso essa população não consiga acompanhar as mudanças advindas da cibercultura, essas mudanças se transformam em novos mecanismos de exclusão social. O discurso inclusivo, ao propor uma adequação da sociedade às diferenças, visa modificar os mecanismos de poder que tendem a reprodução da exclusão, o que abarca os meios para tornar acessíveis os domínios da cibercultura.

<sup>1</sup> O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

<sup>2</sup> Universidade Federal de Goiás (UFG), aninhasalles@msn.com

Não é novidade que a maioria das crianças e jovens, sem deficiência, é inserida na cibercultura por meio das experiências com os Jogos Eletrônicos (JEs). No entanto, isso ainda não ocorre com a mesma proporção com crianças e jovens com deficiência intelectual. Abells, Burdbidge e Minnes (2008), investigando as opções de lazer de 63 adolescentes com deficiência intelectual, verificaram que apenas 19 adolescentes eram usuários de JEs, evidenciando uma desvantagem nas condições de apropriação de um *habitus* digital por aqueles que não jogam.

Os JEs de hoje engendram experiências complexas que incorporam bons princípios de aprendizagem ancorados pelas pesquisas em ciências cognitivas (GEE, 2003 e 2004), que contribuem para o desenvolvimento das inteligências múltiplas (BONFOCO; AZEVEDO, 2013) e a internalização de um *habitus* digital, mas apenas recentemente os JEs têm sido pesquisados com pessoas com deficiência intelectual. Nesse sentido, esse artigo objetiva analisar os cruzamentos possíveis entre a Teoria das Inteligências Múltiplas e as potencialidades educativas dos JEs na aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual.

## 2 METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa teórica, de ordem qualitativa, que segundo Demo (2000, p. 20) é “dedicada a reconstruir teoria [...] aprimorar fundamentos teóricos”, neste caso, buscando articular um enfoque teórico que ancore novas possibilidades de aprendizagem. Foram categorizados separadamente os princípios que orientam a Teoria das Inteligências Múltiplas, os princípios de aprendizagem dos JEs e as dificuldades mais recorrentes na aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual. Na sequência foi elaborado um quadro relacional, que permitiu problematizar as potencialidades do uso dos JEs na aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A inteligência é definida, na teoria das Inteligências Múltiplas, como “um potencial biopsicológico para processar informações que pode ser ativado num cenário cultural para solucionar problemas ou criar produtos que sejam valorizados numa cultura” (GARDNER, 2001, p.46), e que mesmo dotadas de influências hereditárias, as inteligências sofrem alterações importantes com o meio, condição que leva as inteligências a se organizarem de forma singular nas pessoas, mesmo quando se trata da resolução de problemas e/ou criação de produtos similares (GARDNER, 2001).

Em relação às pessoas com deficiência intelectual, a contraposição à ideia de uma capacidade inata, geral e única, fortalece a crítica à visão generalista dos antigos manuais de classificação dessa deficiência, que comparam a idade mental com a idade cronológica, e que durante muito tempo fomentaram a infantilização dessa população. Evidenciando a importância do papel formativo para ativar as inteligências no desenvolvimento da maturidade e, ainda, no investimento das potencialidades das pessoas com deficiência intelectual, desenvolvendo novos processos cognitivos capazes de favorecer a autonomia e o reconhecimento social. A Teoria indica, também, que a capacidade adaptativa, ligadas às competências

conceituais, sociais e práticas (SCHALOCK *et al.*, 2010), está relacionada com a ativação das diferentes inteligências pela formação, o que favorece a adaptação pelo processo de internalização do *modus operandi*.

No entanto, a grande questão, que Gardner (2001) traz para o debate da aprendizagem com sua teoria, é que a formação voltada para ativar as diferentes inteligências não pode ser linear para ser bem sucedida. Analisando dos dados, identificamos que os JEs têm muito a acrescentar, visto que agregam elementos visuais, sonoros e táteis, criando experiências multissensoriais que favorecem a aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual, através da ativação de diferentes inteligências.

Gee (2003) define os JEs como domínios semióticos, de modo que, jogar exige do jogador a capacidade de reconhecer ou elaborar significados nesses domínios. A interação com os domínios semióticos dos JEs favorecem a inclusão digital e, por sua vez, a inclusão social, entendendo que os domínios semióticos dos JEs estão em sintonia com domínios semióticos da vida cotidiana.

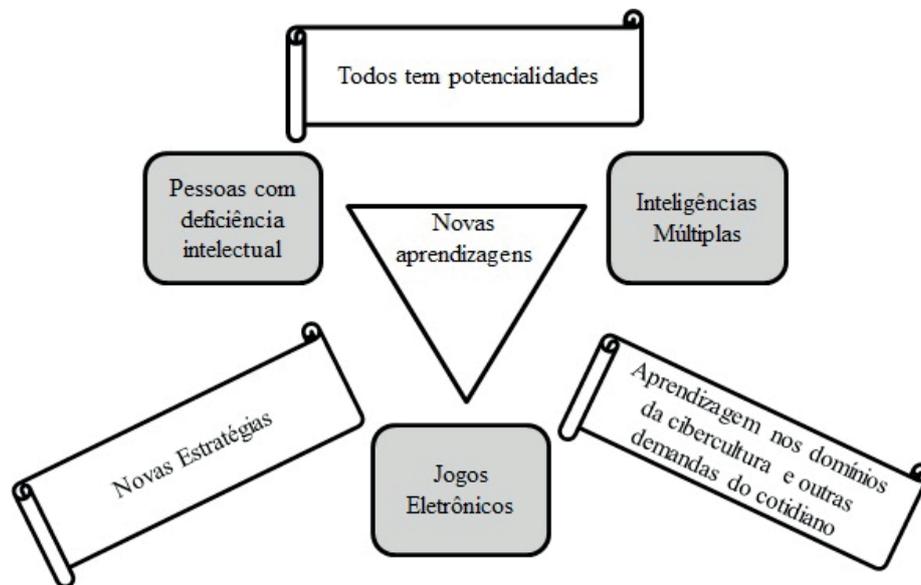


Figura 1 - Ilustração simplificada do quadro relacional

Segundo Castagnola, Bosio e Chiodi (2015) crianças com deficiência intelectual necessitam de experiências didáticas práticas em detrimento de extensas explicações orais; indicação que é pertinente quando consideramos que déficits na capacidade de concentração, memorização, abstração e generalização são algumas das características dessa deficiência, ainda que em graus de comprometimento muito diferenciados de pessoa para pessoa.

Uma das principais dificuldades das pessoas com deficiência intelectual está relacionada à habilidade da leitura e escrita, no entanto, outros códigos sociais de comunicação como “imagens, símbolos, gráficos, diagramas, artefatos e muitos outros símbolos visuais são significativos” (BONFOCO; AZEVEDO, 2013) na atualidade e os JEs favorecem a aprendizagem desses símbolos, além de possibilitarem um caráter menos abstrato na aprendizagem da palavra escrita, já que elas são vivenciadas em meio a uma experiência concreta e significativa (BARSALOU, 1999).

As experiências de pessoas com deficiência intelectual com bons e diferentes JEs, segundo os dados encontrados, podem favorecer a concentração, memorização, abstração e, por vezes, a generalização de conteúdos, técnicas e novos modos de solucionar problemas e criar produtos. Isso é possível porque bons jogos incluem, segundo (GEE, 2003, 2004), bons princípios de aprendizagem, como: promovem a experiência da aventura sem consequência, pois os jogadores podem refazer seus passos quantas vezes forem necessárias; os jogadores se identificam com os jogos se comprometendo a longo prazo, favorecendo a internalização de um habitus; o jogo pode ser adequado (níveis de dificuldade) às necessidades e demandas do jogador; promove a sensação de autoria pela possibilidade de realizar diferentes escolhas; transpor saberes anteriores na resolução de novos problemas; possibilitam um tempo de adequação a determinadas habilidades, antes de requerer novas; os jogos oferecem informações verbais pontuais que contribuem na resolução de problemas; os jogos são programados para serem desafiadores, mas solucionáveis, sendo por essa razão motivadores; os jogos estimulam os jogadores a pensar de modo sistêmico; abordam diferentes conteúdos do cotidiano; entre outros.

No entanto, jogar qualquer JE de forma aleatória não é suficiente para desenvolver boas aprendizagens, pois a ativação das inteligências depende da qualidade das experiências que, por sua vez, está condicionada a diferentes fatores, como: tipos de jogos, tipos de plataformas, acesso a internet, comunidades virtuais, presença/ausência de amigos na interação com os jogos, entre outros. De fato, as pessoas que jogam também podem estar na margem da exclusão social se a qualidade de suas experiências for precária.

Assim, para que boas aprendizagens resultem das experiências com JEs por pessoas com deficiência intelectual, é necessário realizar uma seleção prévia dos jogos e, também, deve-se considerar, em muitos casos, a necessidade de mediação, pois ainda são pouquíssimos os JEs elaborados considerando estratégias específicas de ativação das inteligências para pessoas com deficiência intelectual. Nesse sentido, algumas dificuldades se apresentam no uso de jogos comerciais, como: poucas explicações iniciais, informações em língua estrangeira, tempo de reação muito curto, ações simultâneas, etc; motivo pelo qual é preciso estar atento aos níveis de dificuldades dos jogos, como já alertava Vigotsky (1978) ao abordar a importância da zona de desenvolvimento proximal, mantendo-os desafiadores e praticáveis, caso contrário promovem a frustração e a desistência.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Os JEs potencializam a aprendizagem das pessoas com deficiência intelectual ao ativarem diferentes inteligências por meio de experiências multisensoriais, potencializando em especial diferentes formas de solução de problemas e de criação de produtos no ciberespaço e nas tarefas cotidianas. Destaca-se ainda que, quanto mais cedo as pessoas com deficiência tiverem acesso às experiências digitais, mais fácil será a apropriação desse novo *modus operandi*, visto que é na infância que se constrói nosso filtro sociocultural mais importante, que servirá de base para todas as nossas experiências vindouras (BOURDIEU, 2009).

## LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL EN LA ERA DIGITAL: NUEVAS POSIBILIDADES PARA EL APRENDIZAJE

RESUMEN: *Este artículo tiene como objetivo analizar las posibles intersecciones entre la teoría de las inteligencias múltiples y el potencial educativo de los videojuegos en el aprendizaje de las personas con discapacidad intelectual. Esta es una investigación teórica, orden cualitativo. Resultados: Los videojuegos son experiencias complejas, que incluyen varias características, que desencadenan las diferentes inteligencias que favorecen el aprendizaje de las personas con discapacidad intelectual.*  
PALABRAS CLAVE: *Videojuegos; Inteligencias múltiples; Discapacidad Intelectual.*

## PEOPLE WITH INTELLECTUAL DISABILITIES IN THE DIGITAL AGE: NEW LEARNING POSSIBILITIES

ABSTRACT: *This article aimed to analyze the possible crosses between the Theory of Multiple Intelligences and the educational potential of Electronic Games in the learning of people with intellectual disabilities. This is a theoretical research of a qualitative nature. Results: Electronic games are complex experiences, which include various resources, which activate the different intelligences favoring the learning of people with intellectual disabilities.*  
KEYWORDS: *Electronic Games; Multiple Intelligences; Intellectual Disability.*

## REFERÊNCIAS

- ABELLS, D.; BURBIDGE, J.; MINNES, P. Involvement of adolescents with intellectual disabilities in social and recreational activities. **Journal on Developmental Disabilities**, 14 (2), p. 88-94, 2008.
- BARSALOU, L. W. Perceptual symbol systems. **Behavioral and Brain Sciences**. Cambridge, v. 22, n.4, p. 577-660, 1999.
- BONFOCO, M. A.; AZEVEDO, V. A. JEs em foco: encontros entre os princípios de aprendizagem e as inteligências múltiplas. **Revista Novas Tecnologias na Educação**. v. 11, n1, p. 1-11, 2013.
- BOURDIEU, P. **O Senso Prático**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2009.
- CASTAGNOLA, M.E.; BOSIO, M. A.; CHIODI, G.A. Juegos serios aplicados a niños con discapacidades. **STS 2º Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad**. 2015.
- DEMO, P. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.
- GARDNER, H. Inteligência, A. **Um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave/ Macmillan, 2003.
- \_\_\_\_\_. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling**. London: Routledge, 2004.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- SCHALOCK, R. L. et al. **Intellectual Disability: Definition, classification, and system of supports**. 11.ed. Washington, DC: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. 2010.
- VYGOTSKY, L. S. **Mind in Society - The Development of Higher Psychological Processes**. Cambridge MA: Harvard University Press, 1978.