



## **JOVENS E ADULTOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL E JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO FÍSICA\***

**Ana Paula Salles da Silva**

*aninhasalless@msn.com*

**Wesley Borges e Silva**

*wesleysuporte20@gmail.com*

**Haryelle Antônia Menezes do Espírito Santo**

*haryellesanto@gmail.com*

**Gabriela Cardoso Machado**

*gabrielacardosomachado@gmail.com*

**Sérgio de Almeida Moura**

*sergio.efisica@gmail.com*

**Flórence Rosana Faganello Gemente**

*florencefaganello@gmail.com*

**Universidade Federal de Goiás (UFG)**

### **RESUMO**

Este artigo teve como objetivo analisar as possibilidades de letramento digital de pessoas com deficiência intelectual em aulas de Educação Física. Foram realizadas intervenções com Jogos Eletrônicos de Movimento e esportes em uma Escola de Educação Especial durante dois semestres letivos com registros em diário de campo. A pesquisa apresenta dados promissores acerca da intervenção com os Jogos Eletrônicos de Movimento e esportes.

### **PALAVRAS-CHAVE**

*jogos eletrônicos de movimento; educação física; deficiência intelectual*



\* O presente trabalho contou com apoio financeiro através do edital de bolsa de monitoria PROBEC/UFG 2017-2018.



## INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) provocam mudanças significativas nos modos de fazer, pensar e viver na atualidade (LÉVY, 1993). No entanto, esse processo não é homogêneo, observa-se junto a essas mudanças a constituição de um novo tipo de abismo social. Embora as TDIC estejam presentes em todas as esferas da vida cotidiana, a qualidade de acesso e os modos de uso estão diretamente relacionados às condições de consumo e de formação de seus usuários. Em relação à qualidade de acesso, estudantes com deficiência intelectual (DI) tendem a não aproveitar todas as vantagens que as tecnologias oferecem (TANIS *et al.*, 2012; KLING e WILCOX, 2010), e quando comparados com estudantes com outras deficiência o acesso é menor e há menor aproveitamento (WEHMEYER *et al.*, 2004). Razão pela qual Belloni (2002. p.124) destaca que é papel da escola, “[...] especialmente à escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais e regionais que o acesso desigual a estas máquinas está gerando”.

Na Educação Física (EF) já há indícios de como a emergência da cultura digital vem modificando os modos de se perceber e se relacionar com as práticas corporais (AZEVEDO, PIRES e SILVA, 2009) e de como a EF escolar é um lócus privilegiado para problematizar essas transformações (FAGANELLO-GEMENTE, 2015).

Considerando que o uso de Jogos Eletrônicos (JE) tem sido a principal porta de acesso de crianças e jovens ao universo das tecnologias no Brasil (MOITA, 2007) e que são recursos pedagógicos interessantes (AZEVEDO, PIRES e SILVA, 2009) faz-se necessário problematizar o uso dessas tecnologias também em populações marginalizadas, como é o caso das pessoas com DI. Nesse sentido, esta pesquisa se propôs a analisar as possibilidades de letramento digital de pessoas com DI por meio da intervenção pedagógica com JEM e esportes em aulas de EF.

## METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa qualitativa que se orienta a partir de princípios da pesquisa ação, usadas no campo educacional como uma estratégia para o desenvolvimento de professores e do ensino (TRIPP, 2005).

A pesquisa foi realizada nas aulas de EF de uma turma de jovens e adultos com DI de uma escola de Educação Especial do estado de Goiás. Foram realizadas intervenções com esportes, futebol e *freesbe*, e com JEM com temáticas esportivas, durante dois semestres letivos, realizadas por professores e acadêmicos de EF. As intervenções ocorriam duas vezes por semana, com duração de 1h30min cada. Durante as intervenções foram utilizados dois consoles (o Nintendo Wii e o Xbox360) e softwares de JEM com conteúdo esportivo.

Os dados foram registrados em Diário de Bordo e analisados de forma descritiva. Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa (CEP 2.587.340).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante as intervenções observou-se um processo progressivo de ganho de habilidades e competências por parte dos estudantes, revelando que a experiência com JEM pode ser de grande valia no processo de Letramento Digital. No entanto, os avanços relativos à apropriação da cultura digital tiveram relação direta com os processos de mediação (VIGOTSKY, 2003) realizados pelos professores e acadêmicos e da postura ativa dos estudantes na aprendizagem (MANTOAM; BATISTA, 2007).

Na EF já há indícios das potencialidades dos JEM para a aprendizagem das práticas corporais (BARACHO, GRIPP e LIMA, 2012), mas os dados obtidos nessa pesquisa revelaram a importância de se considerar o processo inverso, visto que as intervenções realizadas com os esportes contribuíram para que os pesquisados significassem como familiar a experiência com os JEM e também reconhecessem de forma autônoma alguns recursos que a tecnologia apresentava. Aqui cabe destacar que os JEM com temáticas esportivas, usado na pesquisa, tinham como linguagem interativa as técnicas corporais desses esportes, induzindo a uma experiência familiar significativa.



Assim, intervenções pedagógicas realizadas com o uso de JEM associada com a prática de esportes podem auxiliar na percepção e apropriação de códigos da linguagem digital, já que os saberes esportivos possibilitam a identificação dos estudantes com as demandas dos JEM (interatividade). No entanto, é o engajamento dos pesquisados na experiência com a diversidade dos jogos propostos que promoveu o reconhecimento e a internalização de códigos que são próprios da linguagem digital. Quando o estudante assume uma postura engajada no JEM tem-se uma participação ativa e interessada acrescida de estímulos sistemáticos de aprendizagem e com *feedbacks* instantâneos, sendo os dois últimos características dos JE e considerados também como estratégias pedagógicas importantes na alfabetização/letramento, ainda que não digital, de estudantes com DI (BROWDER, LEE e MIMS, 2011). Os JE são meio sedutores “do qual muito do prazer reside na manutenção do engajamento” (MURRAY, 2003, p. 169). Verificamos com os pesquisados que o engajamento diminuiu quando repetiam muitas vezes um mesmo JEM, o que ocorria em virtude da perda da sensação de agência, que segundo Murray (2003) é o resultado da percepção da baixa opção de escolhas que o jogo oferece ao jogador, característica comum em JEM de esporte. Os pesquisados driblavam esse desinteresse e potencializavam a fruição iniciando outro JEM, mantendo o engajamento com a experiência digital, demonstrando ainda realizar transferências de aprendizados de um jogo ao outro.

Identificou-se correlações estabelecidas pelos pesquisados entre os esportes e os JEM que demonstrou certo reconhecimento dos limites e potencialidades entre essas modalidades não digital e digital, como: interesse decrescente pela experiência com cada JEM, e o inverso com a prática do esporte; a fruição com a variedade de JEM; a possibilidade de interação social nas modalidades digital e não-digital, a diversão com os recursos digitais e com os materiais esportivos. Dados que correspondem aos apresentados por Silva e Silva (2018) em pesquisa similar realizada com jovens sem deficiência.

As TDIC por promoverem novas formas de organizar pensamento e linguagem (nas dimensões compreensiva e expressiva) contribuem com a formação de pessoas com DI na escola, visto que não encerram os processos de comunicação e interação apenas nos códigos de leitura e escrita. No entanto, observamos que a intervenção com os JEM enquanto uma experiência significativa que favorece o engajamento pode contribuir com o aprimoramento da leitura e escrita, visto que vários comandos utilizam da língua da portuguesa. Para tanto, identificou-se a necessidade de mediação específica para essa finalidade para potencializar o processo de aprendizagem, o que demonstra a importância de projetos interdisciplinares na escola, como já indicado por Fazenda (2002).

Sobre outro aspecto, é possível inferir que a apropriação de alguns símbolos universais (códigos linguísticos) presentes nas TDIC e a compreensão de elementos da lógica não linear de organização da experiência digital interativa, identificado a partir do uso de JEM em consoles diferentes, irão facilitar a interação dos pesquisados em outros contextos digitais. Sobre essa questão, Postman (1994, p.29) afirma que as tecnologias alteram “[...] o caráter de nossos símbolos: as coisas com que pensamos”.

Por fim, identificamos uma alteração nas estruturas de interesses (POSTMAN, 1994) de lazer dos pesquisados, quando indicam o desejo por terem acesso aos consoles e JEM em suas casas para jogarem sozinhos e/ou com amigos e familiares. Ressalta-se aqui, o potencial de ampliação das opções de lazer inclusivas para pessoas com deficiência a partir do uso das TDIC.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados apresentados são promissores acerca do processo de letramento digital de jovens e adultos com DI a partir da experiência com JEM e esportes em aulas de EF na Escola Especial. No entanto, outras pesquisas se fazem necessárias, das quais sugerimos o desenvolvimento de estudos sobre o uso de JEM com crianças com DI e deficiências múltiplas em escolas inclusivas a partir de projetos interdisciplinares, com vista ao aprendizado da cultura digital e dos saberes escolares.



## YOUNG AND ADULTS WITH INTELLECTUAL DISABILITIES AND ELECTRONIC GAMES OF MOVEMENT IN PHYSICAL EDUCATION

### ABSTRACT

This article aimed to analyze the possibilities of digital literacy of people with intellectual disabilities in Physical Education classes. Interventions were carried out with Electronic Games of Movement and sports in a School of Special Education during two semesters with records in field diaries. The research presents promising results about the intervention with the Electronic Games of Movement and sports.

**KEYWORDS:** *electronic games of movement; physical education; intellectual disabilities.*

## JÓVENES Y ADULTOS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL Y JUEGOS ELECTRÓNICOS DE MOVIMIENTO EN LA EDUCACIÓN FÍSICA

### RESUMEN

Este artículo tuvo como objetivo analizar las posibilidades de letramiento digital de personas con discapacidad intelectual en clases de Educación Física. Se realizaron intervenciones con Juegos Electrónicos de Movimiento y deportes en una Escuela de Educación Especial durante dos semestres lectivos con registros en diario de campo. La investigación presenta datos prometedores acerca de la intervención con los Juegos Electrónicos de Movimiento y deportes.

**PALABRAS CLAVES:** *juegos electrónicos de movimiento; Educación Física; discapacidad intelectual.*



## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, V. A.; PIRES, G. L.; SILVA, A. P. S. Jogos Eletrônicos e suas possibilidades Educativas. *Motrivivência*, Florianópolis, v. 19, p. 90-100, 2009.
- BARACHO, A.F.O.; GRIPP, F.J.; LIMA, M.R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. *Rev. Bras. Ciênc. Esp.* Florianópolis, v.34, n.1, p. 111-126, jan/mar. 2012.
- BELLONI, M. L. Ensaio sobre a Educação a Distância no Brasil. *Educação & Sociedade*, ano XXIII, n. 78, abril/2002.
- BROWDER, D.; LEE, A.; MIMS, P. Literacy for students with multiple disabilities: Using systematic instruction, individualized responses, and assistive technology. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 46, p. 339-351, 2011.
- FAGANELLO-GEMENTE, F.R. *Atletismo na educação física escolar: a elaboração colaborativa do software atletic*. 2015. 215f. Tese (Doutorado em Desenvolvimento Humano e Tecnologias) – Instituto de Biociências, UNESP, Rio Claro, 2015.
- FAZENDA, I. C. A. *Interdisciplinaridade: Um Projeto Em Parceria*. 5. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2002.
- KLING, A., & WILCOX, J. (2010). Young children with physical disabilities: Caregiver perspectives about assistive technology. *Infants and Young Children*, 23, p. 169-183, 2010.
- LÉVY, P. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo, SP: Ed. 34, 1993.
- MANTOAN, M. T. E; BATISTA, C. A. M. Atendimento educacional especializado em deficiência mental. In: BRASIL. *Atendimento educacional especializado: deficiência mental*. Brasília: SEESP/MEC, p. 13-42, 2007.
- MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular. *Anped*, 27, *Anais...* Caxambu: Anped, 2004.
- MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural – UNESP, 2003.
- POSTMAN, Neil. *Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia*. – São Paulo: Nobel, 1994.
- SILVA, A. P. S.; SILVA, A. M. Jogos Eletrônicos de Movimento, esportes e acesso na percepção de jovens estudantes. *Revista Observatorio del Deporte*, v.4, n. 5, p. 67-78 Set/out, 2018.
- TANIS, E. S. *et al.* Selfreport computer-based survey of technology use by people with intellectual and developmental disabilities. *Intellectual and Developmental Disabilities*, 50, p. 53-68, 2012.
- TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. *Rev. Educação e Pesquisa*, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set/dez, 2005.
- VIGOTSKY, L. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- WEHMEYER, M. L. *et al.* Technology use by students with intellectual disabilities: An overview. *Journal of Special Education Technology*. V. 19, n. 4, p. 7-21, 2004.

