



JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

SILVA, Ana Paula S.¹; SILVA, Wesley Borges²; VELASQUEZ, Fátima Solange C.¹; MONTEIRO, Leticia de Castro S.¹; SANTO, Haryelle Antônia M. E.¹

RESUMO

Este projeto de extensão objetiva promover a experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento para jovens adultos com deficiência intelectual, fomentando a formação digital, esportiva e cultural, e a visibilidade das potencialidades desta população. No campo da formação acadêmica configura-se como um espaço de estudo e intervenção com os Jogos Eletrônicos de Movimento e pessoas com deficiência intelectual. Metodologia: A proposta do projeto de extensão foi organizada e realizada a partir de uma perspectiva qualitativa, atendendo uma turma de jovens adultos com deficiência intelectual de uma escola de

Educação Especial, com duas intervenções semanais, sendo a duração de cada intervenção de 1h30m. As estratégias adotadas nestas intervenções foram: vivência de Jogos Eletrônicos de Movimento; explicações acerca da tecnologia; vivência com práticas corporais e atividades lúdicas. Todo o trabalho foi registrado em Diário de Campo, sendo que as anotações orientavam as reflexões de planejamento das intervenções seguintes. Resultados: Os dados indicam que é a participação ativa dos jovens adultos com deficiência intelectual na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento no processo pedagógico que favorece a apropriação de uma

¹ Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação da Física e Dança (FEFD).

² Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação da Física e Dança (FEFD) e Pró-Reitoria de Extensão e Cultura da Universidade Federal de Goiás.



cultura digital e não propriamente o uso da tecnologia. Conclusões: Os Jogos Eletrônicos de Movimento despontam como uma possibilidade de experiência de lazer, diversão e aprendizagem para pessoas com deficiência intelectual que podem favorecer processos de inclusão social, para tanto, requer-se estratégias didáticas que potencializem o acesso de qualidade e a mediação necessários para uma participação

ativa nos processos de ensino-aprendizagem. O projeto favorece a formação acadêmica dos estudantes de Educação Física em relação ao letramento digital e sua associação com as práticas corporais.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos de Movimento; jovens; deficiência intelectual; Educação Especial, tecnologia.

INTRODUÇÃO

Este texto é resultado do Projeto de Extensão “Jogos Eletrônicos de Movimento, Práticas Corporais e jovens adultos com deficiência intelectual”, da Faculdade de Educação Física e Dança da Universidade Federal de Goiás, realizado com jovens adultos estudantes com deficiência intelectual.

Sobre este público atendido, destaca-se que por sua deficiência os jovens adultos são parte de um grupo social historicamente discriminado e desacreditado (DIAS, 2004). Para Vigotski (1997), as limitações da pessoa com deficiência intelectual não são decorrentes exclusivamente do aspecto orgânico, pois o contexto social em que a pessoa está inserida age sobre o seu desenvolvimento intelectual. Para este autor a deficiência intelectual não deve ser tratada como algo em si, que não é passível de mudanças, a deficiência intelectual é, em sua compreensão, um processo contínuo que ocorre durante o desenvolvimento da pessoa com meio em que vive. Sob esta lógica, as condições de acesso aos bens culturais, à assistência disponível e os valores e sentidos partilhados socialmente influenciam no impacto da deficiência na vida da pessoa. Martinez (2009) ressalta que o desenvolvimento insuficiente dos processos psicológicos superiores em pessoas com deficiência intelectual apresenta relação direta com um desenvolvimento cultural insuficiente. Assim, experiências diversas, ricas e desafiadoras são responsáveis por maiores sucessos

no desenvolvimento das potencialidades das pessoas com deficiência intelectual.

A tecnologia apresenta toda uma nova gama de relações com a realidade, promovendo mudanças nos cenários sociais, culturais, políticos, econômicos e escolares, além de estar alterando processos cognitivos, segundo Soares (2002), essas transformações agem de forma profunda nos modos de experimentar e significar o mundo. A Educação Especial, inserida nesse contexto, não pode ficar alheia aos novos modos de letramento possibilitados pela tecnologia, chamados de letramento digital (XAVIER, 2005).

A noção de letramento ultrapassa a habilidade de saber ler ou escrever, sendo a leitura um processo de codificação, um processo de reconhecimento de palavras e de compreensão, onde as palavras e textos são interpretados (GOUGH; TUNNER, 1986 apud DELGADO, 2015). Segundo Soares (2003, p.20) “só recentemente passamos a enfrentar essa nova realidade social em que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também fazer uso do ler e escrever, saber responder às exigências de leitura e escrita que a sociedade faz continuamente”, ou seja, saber operar o uso social dos diferentes gêneros literários, o que por sua vez poderia identificar uma pessoa como letrada segundo autora supracitada. Por outro lado, as Tecnologias Digitais de Comunicação e Informação (TDCIs) produziram novos



códigos de linguagem, novos sentidos e novas formas de interpretação exigindo uma nova forma de letramento, pois agora tem-se novos cenários e não apenas gêneros, exemplos: sites, blogs, celulares, jogos eletrônicos. Os novos cenários apresentam novos códigos aos gêneros existentes e criam novos gêneros.

“Ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos, se compararmos às formas de leitura e escrita feitas no livro, até porque o suporte sobre o qual estão os textos digitais é a tela, também digital” (XAVIER, 2005, p.134).

Na visão de Soares (2002) os novos cenários geram diferentes modalidades de práticas sociais de leitura e escrita (com a emergência de novos códigos) em que além de ler e interpretar se é provocado também a interagir. Nesta interação encontram-se novos modos de operar com a linguagem e novos processos de aprendizagem.

A fluência tecnológica se aproxima do conceito de letramento como prática social, e não como simplesmente aprendizagem de um código ou tecnologia; implica a atribuição de significados à informações provenientes de textos construídos com palavras, gráficos, sons e imagens dispostos em um mesmo plano, bem como localizar, selecionar e avaliar criticamente a informação, dominando as regras que regem a prática social da comunicação e empregando-as na leitura do mundo, na escrita da palavra usada na produção e representação de conhecimentos (ALMEIDA, 2005, p.174).

Nestes novos cenários os processos formativos acontecem de diferentes formas, mas nem todos têm acesso e mediação necessários para desenvolver as habilidades que a experiência digital requer. Não havendo ações que viabilizem o acesso e a mediação as pessoas com deficiência intelectual podem ficar à margem dessa transformação cultural, advinda da relação com a tecnologia, ampliando processos

históricos de exclusão social. Em relação à exclusão social consideramos que a escola é na atualidade o espaço formativo da sociedade com melhores condições para mediar processos de aprendizagem que possam minimizar este abismo, com especial atenção ao papel mediador do professor. Tocando a Educação Especial se apropriar da tecnologia digital, enquanto instrumento e conteúdo pedagógico (BELLONI, 2005), para possibilitar o acesso à cultura digital, principalmente, se estas instituições foram pautadas por princípios de autonomia e emancipação.

Nesse projeto de extensão as TDICs são compreendidas na perspectiva de Lévy (1993), como tecnologias intelectuais que ampliam e modificam as funções cognitivas dos sujeitos, e devem favorecer a criação e a invenção de problemas. Assim entendidas as TDICs se apresentam como possibilidades interessantes de desenvolvimento de pessoas com dificuldades de aprendizagem, que é o caso dos estudantes com deficiência das Escolas de Educação Especial em relação ao letramento, já que incitam novas conexões e modos de aprender e processar o mundo.

Considerando ainda que as TDICs atravessam as diferentes linguagens e seus códigos, não se restringem somente a leitura e a escrita da língua oficial, novos sentidos e significados estão sendo construídos em outras práticas sociais. Criam-se novos cenários digitais nos quais se reinventam práticas sociais. De interesse desta pesquisa, é o que ocorre com as práticas corporais entremeadas pelas TDICs, uma vez que novos sentidos e significados estão sendo colocados no modo de se movimentar, relacionar, fruir e criar, ampliando as possibilidades de experiência e ao mesmo tempo modificando profundamente aspectos tradicionais.

Um bom exemplo das TDICs na interface com as práticas corporais são os Jogos Eletrônicos que segundo Feres Neto (2005) reorientam com seus conteúdos narrativos e

seus modos de interatividade a relação que as pessoas de modo geral estabelecem com estas práticas sociais, como acontece mais explicitamente nos Jogos Eletrônicos de Movimento que requerem de seus praticantes que se exercitem para jogar, estabelecendo novos códigos de linguagem digital.

Assim, a intenção/objetivo desse projeto de extensão é promover a inclusão digital destes jovens adultos a partir de uma prática social, os Jogos Eletrônicos, que se configura na atualidade como a porta de entrada de crianças e jovens ao mundo da tecnologia (MOITA, 2007).

O projeto justifica-se pela existência de muitos estudos (FERES NETO, 2001, 2005, 2007; GAMA, 2005; MENDES, 2005, 2006; MOITA, 2004, 2006, 2007a, 2007b) que demonstram o potencial educativo dos Jogos Eletrônicos e porquê são raros os estudos sobre o uso dos Jogos Eletrônicos por pessoas com deficiência intelectual, além de que ainda são poucas as oportunidades que as pessoas com deficiência intelectual têm de acessá-los.

O projeto tem como objetivos específicos: a) Promover o acesso à experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento; b) Transmitir conhecimento acerca dos Jogos Eletrônicos em geral; c) Problematizar a abordagem dos conteúdos narrativos relacionados às práticas corporais (esportes e danças) dos Jogos Eletrônicos.

O impacto social que justifica esta proposta envolve então: a) inclusão de grupo socialmente discriminado no uso das tecnologias; b) transferência de conhecimentos e experiências acerca dos Jogos Eletrônicos; c) problematização de Jogos Eletrônicos de Movimento que misturam arte, práticas corporais e experiência digital ressignificando práticas sociais; d) letramento digital que resulta de um processo social, que não considera apenas a codificação e decodificação dos signos da linguagem, mas principalmente a compreensão do uso social da prática digital; e) valorização do saber e da criatividade da pessoa com deficiência.

O projeto atua em parceria com uma Instituição não Governamental da Cidade de Goiânia que atua como uma Escola de Educação Especial. Esta parceria é importante, pois contribui para a troca de saberes entre a Universidade e Instituições Educacionais que atuam com pessoas com deficiência intelectual, potencializando o trabalho de formação educacional e inclusão social desta população. Esta articulação entre Universidade e Escolas Especiais visa potencializar o desenvolvimento de políticas de inclusão digital para grupos historicamente marginalizados, em especial, pelo reconhecimento dos direitos de acesso de todos a uma formação de qualidade.

METODOLOGIA

A proposta do projeto de extensão foi organizada e realizada a partir de uma perspectiva qualitativa, que leva em consideração a qualidade dos processos a serem desenvolvidos, bem como, tem uma melhor condição de escutar as necessidades e demandas das pessoas envolvidas no processo.

Nessa perspectiva, foi atendida uma turma de jovens adultos com deficiência intelectual de uma escola de Educação Especial, com 2 intervenções semanais, sendo a duração de cada intervenção de 1h30m. As estratégias

adotadas nestas intervenções foram: praticar em todas as intervenções diferentes Jogos Eletrônicos de Movimento nas plataformas caseiras mais conhecidas para esta prática (videogames Nintendo Wii e Xbox Kinect); momentos expositivos (explicação dos monitores) acerca dos conhecimentos relativos aos equipamentos digitais e dos códigos digitais para seu uso; momentos de experiência com práticas corporais (esportes e danças) que são conteúdos narrativos dos Jogos Eletrônicos movimento; atividades lúdicas



em grupo e individuais que problematizam os novos modos de experienciar e compreender as práticas corporais abordadas nos Jogos Eletrônicos; momentos de interagir com diferentes plataformas (computadores, videogames, celulares) no uso dos Jogos Eletrônicos de Movimento; momentos de utilizar os conhecimentos digitais em diferentes plataformas com outras finalidades pedagógicas e artísticas, ampliando os usos e compreensão destes usos.

Os jovens adultos tinham total liberdade durante as atividades propostas, participavam apenas quando desejavam e se sentiam interessados.

Todo o trabalho foi registrado em Diário de Campo, sendo que as anotações orientavam as reflexões de planejamento das intervenções seguintes. No Diário de Campo foram registradas as falas e expressões dos jovens adultos acerca das atividades propostas e descrito o desempenho e a habilidade apresentada por eles durante as intervenções.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados obtidos com o Diário de Campo demonstram que o projeto se encontra no caminho esperado inicialmente, mas as intervenções encontram-se no início, havendo ainda muitas possibilidades de experiência a serem exploradas nas intervenções acerca do uso dos Jogos Eletrônicos na Escola Especial. Assim, nesse texto, destacam-se alguns dos resultados encontrados em relação ao letramento digital por meio dos Jogos Eletrônicos de Movimento.

Nas seis primeiras intervenções com os estudantes com deficiência intelectual, os principais resultados encontrados, foram:

- Dificuldade inicial de lidar com a tecnologia;
- Tempo de reação demorado para responder os comandos do jogo eletrônico de movimento;
- Dificuldade de associar as práticas corporais com os conteúdos esportivos;

Com as intervenções seguintes, da sexta a décima segunda, pode-se pontuar outros identificadores:

- A dificuldade com a tecnologia, hardware e software, ainda persiste, mas já se reconhece elementos importantes da tecnologia que viabilizam a experiência;
- Reconhecimento de palavras, enquanto símbolos, que orientam o desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos de Movimento;

- O tempo de reação continua com atrasos em relação às demandas do jogo eletrônico de movimento, mas com menos impacto que no início do projeto;
- Os estudantes realizam algumas associações entre as experiências dos esportes com as experiências nos Jogos Eletrônicos de Movimento.
- Associação positiva com outras experiências online;
- Reconhecimento dos Jogos Eletrônicos de Movimento como um espaço de lazer e diversão.

Os avanços observados durante o desenvolvimento do projeto devem ser considerados à luz da premissa de que a limitação orgânica das pessoas com deficiência intelectual não é “equilibrada” apenas com o uso da tecnologia nas escolas especiais. Para a pessoa com deficiência intelectual, “a acessibilidade não depende de suportes externos ao sujeito, mas tem a ver com a saída de uma posição passiva e automatizada diante da aprendizagem para o acesso e apropriação ativa do próprio saber” (MANTOAN; BATISTA, 2007, p. 22). É fundamental compreender que a questão está sempre na condição de participação ativa da pessoa com deficiência intelectual nos processos pedagógicos do qual está inserida, havendo sempre uma necessidade recorrente de rever/avaliar as intervenções que são realizadas. De modo que,

o uso dos Jogos Eletrônicos por si só não conduz a cultura digital, sendo necessário considerar o contexto sócio-cultural dos estudantes, pois para aqueles que estão fora da cultura digital, os Jogos Eletrônicos podem não se constituir em experiência de significado relevante. Assim, os dados indicam que é a participação ativa dos jovens adultos com deficiência intelectual na experiência com os Jogos Eletrônicos de Movimento no processo pedagógico que favorece a apropriação de uma cultura digital e não propriamente o uso da tecnologia.

Durante as análises dos dados registrados nos Diários de Campo pode-se observar que os jovens adultos que possuíam alguma familiaridade com a prática corporal narrada no Jogo Eletrônico de Movimento, apresentaram melhor desenvoltura e interesse para lidar como o Jogo Eletrônico Movimento. Dados semelhantes já foi encontrado por Silva (2012) ao analisar a experiência de jovens sem deficiência intelectual com Jogos Eletrônicos de Movimento. No estudo dessa autora, destaca-se a importância do capital cultural para apropriação ativa e prazerosa do Jogo Eletrônico de Movimento. Ou seja, a participação ativa está associada com a familiaridade com os sentidos e significados que estão em jogo no processo educativo, o que lembra a abordagem de Vigotsky (2003) sobre a zona de desenvolvimento proximal.

Nesse caso, a mediação é necessária para: se estabelecer elos de ligações entre a experiência digital e outras práticas sociais; desenvolvimento da fruição; a aprendizagem e a participação significativa. A participação ativa de jovens sem deficiência intelectual na prática de Jogos

Eletrônicos é que possibilita a aprendizagem e a fruição desses novos códigos de linguagem, promover esse tipo de engajamento nas pessoas com deficiência intelectual pode contribuir para apropriação da cultura digital, fomentando processos inclusivos.

Sob outro aspecto, a autora Silva (2012) também destaca a importância da qualidade de acesso, o que inclui: qualidade dos hardwares e softwares utilizados. Sobre a qualidade destes observamos a importância das escolas especiais em oferecer experiências de qualidade considerando que a maioria dos estudantes de escolas especiais é de baixa renda, tendo acesso quando possível a tecnologia ultrapassada e de baixa qualidade. Diferentes hardwares oferecerem diferentes experiências, por exemplo, jogar o Jogo Eletrônico de Movimento de Boliche no Nintendo Wii exige habilidades diferentes que jogar no Xbox Kinect. Especificando, no Nintendo Wii o modo de detecção de movimento requer movimentos de braços, mãos e dedos, enquanto que no Xbox Kinect requer o movimento do corpo todo. Essa diferença implica em duas questões a serem exploradas no projeto, quais sejam: a) a primeira apresenta a cultura digital como uma gama de experiências que pode atender as singularidades das pessoas com deficiência intelectual, pois apresenta diferentes modos de experienciar uma prática social, aqui em especial as práticas corporais; e b) trata de elaborar junto aos estudantes com deficiência intelectual as mudanças provocadas pela tecnologia no entendimento e na experiência de práticas sociais históricas.

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os Jogos Eletrônicos de Movimento despontam como uma possibilidade de experiência de lazer, diversão e aprendizagem para pessoas com deficiência intelectual que podem favorecer processos de inclusão social, para tanto, requer-se estratégias didáticas que potencializam o acesso de qualidade e a mediação necessários para uma participação ativa nos processos de ensino-aprendizagem. Outros dados ainda carecem de estudo, o projeto continua em andamento e novos dados irão contribuir para a elaboração de uma proposta do uso de Jogos Eletrônicos de Movimento em

aulas de Educação Física em Escolas Especiais como forma de contribuir no Letramento Digital dessa população.

Em relação à formação acadêmica destaca-se a inserção em um novo universo, que associa as práticas corporais e o universo digital com a formação de pessoas com deficiência. Essa experiência possibilitou para monitores (bolsista e voluntários) desmistificar preconceitos sobre deficiência, tecnologias e a formação em Escolas Especiais, descortinando que todos têm o potencial de aprender, o que faltam são oportunidades que atendam às singularidades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Educação, ambientes virtuais e interatividade. In: SILVA, Marcos (Org.). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2003.

BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação**. 2a. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

DELGADO, I. C. et al. Perspectivas de letramento em sujeitos com déficit intelectual. **Revista Prolíngua**. V. 10, n.1, 2015.

DIAS, S.S. **O sujeito por trás do rótulo**: significações de si em narrativas de estudantes de ensino médio com indicação de deficiência mental. 2004. 209 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia)–Instituto de Psicologia, Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2004.

FERES NETO, A. **A Virtualização do esporte e suas vivências eletrônicas**. 2001. 117 F. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

FERES NETO, A. **Videogame e educação física/ciência do esporte**: uma abordagem à luz das teorias do virtual. *Revista Digital*, 10(88), 1-1, 2005.

FERES NETO, A. Videogame e educação física/ciências do esporte: uma abordagem à luz das teorias do virtual. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 14, **Anais...** Recife: CBCE, 2007.

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, 2007, p. 13-42.

MARTINEZ, A. M. La perspectiva histórico-cultural y educación especial: contribuciones iniciales y desarrollos actuales. **Revista Eletrónica Actualidades Investigativas en Educación**, Costa Rica, v. 9, número especial, p. 1-28, 2009.

MENDES, C. L. Jogar jogos eletrônicos: que lazer é esse? In: **Licere**. Belo Horizonte, 2005. (v. 8, n. 1)

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos**: diversão, poder e subjetivação. Campinas: Papirus, 2006.

MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos, juventude e currículo cultural: impulsionando uma nova prática educativa popular. Anped, 27, **Anais...** Caxambu: Anped, 2004. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/27/inicio.htm> acessado dia 10/11/2008 as 14h34.

MOITA, F. M. G. S. C. **Games**: contexto cultural e curricular juvenil. 2006. 181 F. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2006.

MOITA, F. M. G. S. C. **Game on**: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas: Alínea, 2007a.

MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de “saber de experiência feito”. Anped, 30, **Anais...** Caxambu: Anped, 2007b. Disponível em <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/index.htm>

SILVA, A. P. S. **Os Jogos Eletrônicos de Movimento e as Práticas Corporais na percepção de jovens**. p. 274f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Programa de Pós-graduação em Educação Física, UFSC, Florianópolis, 2012.

SOARES, M. B. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Rev. Educ. Soc.** Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOARES, M. B. **Letramento**: um tema em três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

VYGOTSKI, L. S. Acerca de la psicología y la pedagogía de la defectividad infantil. In: VYGOTSKI, L. S. **Obras Escogidas V**: Fundamentos de defectología (pp. 73-95). Madrid: Visor, 1997.

VIGOTSKY, L. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

XAVIER, A. C. S. Letramento Digital e ensino. In: Carmi Ferraz Santos e Márcia Mendonça. (Org.). **Alfabetização e Letramento**: conceitos e relações. 1ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

