



JOGOS ELETRÔNICOS DE MOVIMENTO DE BASQUETEBOL E PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL¹

Ana Paula Salles da Silva²

Wesley Borges e Silva³

Fátima Solange Castillo Velásquez⁴

Letícia de Castro Silva Monteiro⁵

PALAVRAS-CHAVE: *Basquete; Jogos Eletrônicos; Deficiência Intelectual.*

1 INTRODUÇÃO

A Escola Especial, que atua com pessoas com deficiência intelectual, precisa se atentar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), para evitar novos mecanismos de exclusão social de seus estudantes, em virtude das modificações nos modos de percepção e ação que a era digital, segundo LEVY (2000), promove na realidade.

O objetivo do presente trabalho foi analisar Jogos Eletrônicos de Movimento (JEMs) de basquetebol, como ferramenta e conteúdo pedagógico (FANTIN, 2006), para o uso em aulas de Educação Física para pessoas com deficiência intelectual em escolas de Educação Especial.

2 METODOLOGIA

Pesquisa descritiva-exploratória. Os JEMs de Basquetebol presentes nos softwares Wii Sports e Kinect Sports foram jogados pelos pesquisadores, que durante a prática registraram em Diário de Campo suas impressões acerca dos limites e possibilidades pedagógicas desses jogos, como ferramenta e como conteúdo, para a atuação com estudantes com deficiência intelectual.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos JEMs levou em consideração alguns aspectos sobre as pessoas com deficiência intelectual: a) possuem capacidade de aprendizado; b) seguindo a lógica das Inteligências Múltiplas (GARDNER, 2001), apresentam déficits e

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

2 Universidade Federal de Goiás (UFG), aninhasalles@msn.com

3 Universidade Federal de Goiás (UFG), wesleysuporte20@gmail.com

4 Universidade Federal de Goiás (UFG), fahscv12@gmail.com

5 Universidade Federal de Goiás (UFG), letmobile@gmail.com

potencialidades singulares; c) tendem a apresentar déficits nos seguintes aspectos: concentração, memória, tempo de reação-decisão, visão espacial, abstração e generalização; d) tem tempos de aprendizado diferenciados, mas o tempo para assimilação tende a ser maior do que das pessoas sem deficiência intelectual.

A concentração no jogo é favorecida pela dimensão prática-lúdica da atividade, além dos estímulos visuais e auditivos; a memória é acionada pela oportunidade de voltar e fazer de novo, que deve ser considerada junto ao tempo de aula da unidade escolar; o tempo de reação-decisão exige do jogar uma adequação aos estímulos criados pelo jogo, que desafia significativamente o jogador com menor habilidade; a visão espacial do jogo possibilita introduzir os estudantes em uma dimensão híbrida do espaço (digital-físico), nesse caso, o conhecimento prévio do conteúdo narrativo ajuda assimilar com mais facilidade; o contato imagens, links, diagramas, etc, favorecem a aprendizagem de códigos abstratos e generalizáveis necessários ao letramento digital.

Ferramenta pedagógica: os jogos analisados favorecem a percepção e entendimento do cenário de jogo do basquetebol, mas como muitas ações requeridas são diferentes das experiências com o basquetebol não tem muita utilidade para o ensino desse esporte.

Conteúdo pedagógico: o conhecimento das técnicas de arremesso contribui para a participação no jogo, trata-se de como a modalidade pode favorecer a aprendizagem sobre a tecnologia e não o inverso. Nos jogos em que existe a necessidade realizar outros comandos a situação fica mais complexa, como no caso em que são exigidos dois códigos de linguagem no jogo, um que trata da captação de movimento e outro que é acionado pelo apertar de botões, fato que pode dificultar inicialmente a aprendizagem; mas que aciona positivamente um pensamento não linear.

Sendo as dificuldades dos jogadores circunscritas as suas singularidades avaliamos como negativa a ausência de variação de níveis de dificuldade nos jogos analisados.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise dos JEMs de basquetebol recomenda-se a adoção dessas experiências na prática pedagógica após a introdução de outros jogos eletrônicos mais simplificados e, também, após a experiência com as técnicas corporais próprias do esporte basquetebol.

Não é possível generalizar a acessibilidade de um Jogo Eletrônico para pessoas com deficiência intelectual se consideramos que há um quadro muito heterógeno no espectro dessa deficiência, mas é possível dizer que há uma variedade muito grande de Jogos Eletrônicos, de movimento ou não, que podem ser utilizados para fomentar a aprendizagem dessa população, como ferramenta e conteúdo pedagógico. Para tanto, é necessário fazer a seleção dos Jogos Eletrônicos a partir das demandas dos estudantes com deficiência.

REFERÊNCIAS

FANTIN, M. **Mídia-educação**: conceitos, experiências diálogos Brasil-Itália. Cidade Futura: Florianópolis, 2006.

GARDNER, H. Inteligência, A. **Um conceito reformulado**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.