

GAMEPAD: ATIVIDADE FÍSICA E INCLUSÃO SOCIAL PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

ISRAEL ISAUQUE ARMSTRONG LOBATO LA BANCA¹; CESAR AUGUSTO
OTERO VAGHETTI²

¹Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – isaque.labanca@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - UFPEL – cesarvaghetti@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A educação inclusiva é um pilar fundamental para promover igualdade de oportunidades no ambiente educacional. Os Exergames são ferramentas que desempenham um papel significativo no processo de aprendizado dos alunos, fazendo uso de videogames e aproveitando a facilidade de acesso ao mundo digital. Autores como GEE (1991), KNOBEL (1999) e LUKE & ELKINS (2000) discutem como o aumento do uso da tecnologia em nosso cotidiano tem proporcionado maior acesso a informações e recursos que podem ser benéficos para o desenvolvimento dos alunos.

De acordo com VAGHETTI (2012), os videogames, também conhecidos como jogos ativos, jogos de atividade física, exergames ou EXGs, são sistemas de entretenimento que incorporam o esforço físico como parte essencial da jogabilidade, o que os diferencia dos videogames convencionais. Esse tipo de abordagem não apenas envolve os jogadores digitalmente, mas também os incentiva a se movimentarem fisicamente, o que pode ser benéfico para a saúde e o desenvolvimento motor dos alunos.

Ao longo dos anos, as pessoas com deficiência (PCD) têm enfrentado a exclusão social, o que tem um impacto direto na qualidade de vida e contribui para o aumento do sedentarismo (ALVES; DUARTE, 2011) e as crianças surdas ou com perda auditiva frequentemente enfrentam desafios relacionados à coordenação motora, percepção espaço-temporal e ritmo. No entanto, é possível atenuar ou resolver essas dificuldades por meio de atividades que promovam o desenvolvimento motor. (SILVA et al., 2014).

Portanto, o objetivo desta pesquisa foi realizar um relato do projeto.

2. METODOLOGIA

Este estudo constitui uma pesquisa de natureza descritiva, enquadrada no tipo de relato de experiência, cujo propósito é apresentar as vivências decorrentes do projeto de extensão denominado “GamePad: Videogames de Movimento para Pessoas com Deficiência”.

O projeto, ainda em andamento, está sendo conduzido nas instalações da Escola Superior de Educação Física (ESEF), especificamente no ExergameLab Brasil, o Laboratório de Exergames da ESEF. O projeto envolve a participação de duas instituições: nove alunos com surdez e dois com perda auditiva, que cursam do 2º ao 5º ano do ensino fundamental na Escola Bilíngue Professor Alfredo Dub, e um grupo composto por 10 alunos que apresentam deficiências múltiplas, pertencentes à Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE).

Os consoles Xbox 360 e Nintendo WiiU foram utilizados como plataformas de jogo, e foram empregados os seguintes jogos: Kinect Sports, Just Dance e os jogos de equilíbrio presentes no Wii Fit U.

Os procedimentos empregados neste estudo compreendem o uso da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), sendo que as sessões com estudantes surdos ocorrem nas tardes das terças-feiras, com uma duração média de aproximadamente duas horas e meia, enquanto as atividades com pessoas com deficiência (PCD) ocorrem nas manhãs das quartas-feiras, com uma duração média de aproximadamente uma hora e meia. A intervenção consistiu na realização dos movimentos físicos exigidos em cada jogo, acompanhada de instruções em LIBRAS fornecidas aos participantes, visando permitir o acompanhamento da progressão do jogo e de sua narrativa.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Devido ao fato do projeto estar em andamento, percebeu-se um aumento de participação dos alunos nas atividades propostas não apenas direcionadas para esportes e um maior engajamento em atividades lúdicas. A principal preocupação inicialmente era a receptividade dos alunos a uma abordagem diferente, especialmente considerando que o grupo era composto por alunos surdos e deficientes auditivos. Houve a preocupação de que alguns alunos pudessem resistir ou criar barreiras em relação a essa nova abordagem, como foi o caso de um aluno do 4º ano, que inicialmente só concordou em participar das atividades se fossem relacionadas ao futebol. Felizmente, essa preferência não se mostrou um problema, pois o jogo Kinect Sports inclui uma modalidade de futebol. No entanto, os demais alunos demonstraram receptividade e disposição para experimentar novos jogos.

Os videogames, que durante muito tempo foram associados à inatividade e ao sedentarismo, conforme ressaltado por Dornelles et al. (2019), atualmente adquirem um novo conceito, o de incentivar a prática do exercício físico, além de serem utilizados em diversos estudos relacionados ao bem-estar, desenvolvimento motor e equilíbrio, como já evidenciado na extensa literatura.

A barreira linguística se revelou um desafio em determinados momentos, apesar da competência do bolsista na comunicação em Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS). Algumas atividades careciam de sinais previamente estabelecidos para identificar seus nomes, o que demandou o uso de gestos e demonstrações para esclarecer o propósito do jogo. Além disso, em situações em que se esquecia algum sinal ou era difícil transmitir informações específicas, pais e professores também colaboraram na comunicação.

Além disso, o período das atividades foi aproveitado para coletar dados para outro estudo, cujo foco é avaliar o desenvolvimento das habilidades motoras a partir dos exercícios propostos nos jogos.

Esses momentos de intervenção foram de extrema importância para o desenvolvimento individual de cada aluno. Alguns demonstraram maior facilidade em se adaptar, enquanto outros enfrentam outras dificuldades para compreender os jogos. No entanto, a cada sessão, era evidente o crescimento do interesse de todos em experimentar essa nova ferramenta.

4. CONCLUSÕES

As atividades realizadas atendem aos objetivos do projeto, além disso pais e professores também se mostraram bastante interessados e motivados.

Em uma primeira análise, a atividade física e a inclusão social podem ser realizadas com videogames de movimento, proporcionando não apenas exercício físico, mas também exercícios cognitivos para essa população.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, M. L. T.; DUARTE, E. Os caminhos percorridos pelo processo inclusivo de alunos com deficiência na escola: uma reflexão dos direitos construídos historicamente. **Rev. Educ. Espec.**, Santa Maria, v. 24, n. 40, p. 207-218, maio/ago. 2011. Disponível em: <<http://www.ufsm.br/revistaeducacaoespecial>>

DORNELLES, J.; ROSA, L. R.; DIAS, C. P.; TIGGEMANN, C. L. Influência do índice de massa corporal e do nível de atividade física no desenvolvimento motor e aptidão física de crianças. **Arq. Ciênc. Saúde UNIPAR**, Umuarama, v. 23, n. 3, p. 163-169, set./dez. 2019

GEE, J. P.; Social linguistics and literacies: Ideology in discourses. **Falmer Press**, Londres, v. 37, n. 8, p. 53-64, 1991.

KNOBEL, M.; Everyday literacies: Students, discourse, and social practice. **New York: Peter Lang Publishing**, Nova Iorque, 1999.

LUKE, A., & ELKINS, J.; Re/mediating adolescent literacies. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, Nova Iorque, v. 43, n.5, p. 396-398, 2000.

SILVA, F. D.; La Educación Física inclusiva para alumnos con discapacidad auditiva. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, v. 18, n. 190, 2014. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd190/educacao-fisica-com-deficiencia-auditiva.htm>

VAGHETTI, C, A, O.; DUARTE, M, A.; RIBEIRO, P, O.; BOTELHO, S, S, C.; Using Exergames as Social Networks: Testing the Flow Theory in the Teaching of Physical Education. **XI SBGames**. Brazil, v. 2, n. 4, p. 29-37, nov. 2012