

Ciências do Esporte e Educação Física: Uma nova Agenda para a Emancipação

Wendell Luiz Linhares
(Organizador)

Atena
Editora

Ano 2019



Wendell Luiz Linhares
(Organizador)

Ciências do Esporte e Educação Física: Uma nova Agenda para a Emancipação

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Natália Sandrini
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
C569	<p>Ciências do esporte e educação física: uma nova agenda para a emancipação 1 [recurso eletrônico] / Organizador Wendell Luiz Linhares. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Ciências do Esporte e Educação Física. Uma Nova Agenda para a Emancipação; v. 1)</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-566-2 DOI 10.22533/at.ed.662190209</p> <p>1. Educação física – Pesquisa – Brasil. 2. Políticas públicas – Esporte. I. Linhares, Wendell Luiz. II. Série.</p> <p style="text-align: right;">CDD 613.7</p>
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

A Educação Física tem possibilitado aos seus profissionais, a tentativa de a partir dos diversos fenômenos, sejam eles de cunho biológico, fisiológico, pedagógico, sociais e entre outros, a busca da compreensão do “novo” para a área. Neste sentido, o volume um do e-book “Ciências do Esporte e Educação Física: Uma Nova Agenda para Emancipação”, configura-se numa obra composta por 21 artigos científicos, os quais estão divididos por três eixos temáticos. No primeiro intitulado “Educação Física, Práticas Pedagógicas, Currículo e Inclusão”, é possível encontrar estudos que discutem diferentes aspectos, distintos, entretanto, interdependentes da Educação Física Escolar, a partir de aspectos teóricos e empíricos e como esses influenciam ou podem contribuir para uma melhor prática docente. No segundo eixo intitulado “Avaliação, Capacidade Física e Exercício”, é possível verificar estudos que apresentam enquanto características, aspectos biológicos e fisiológicos relacionados ao exercício físico e como este pode ser utilizado para a avaliação das capacidades físicas em diferentes sujeitos. No terceiro eixo intitulado “ Políticas Públicas, Jogos, Esporte e Lazer”, é possível encontrar estudos que tratam da relação Esporte-Lazer e como, não só as Políticas Públicas, mas também, a memória, se articulam para o fomento dos aspectos mencionados anteriormente. O presente e-book reúne autores de diversos locais do Brasil e, por consequência, de várias áreas do conhecimento, os quais abordam assuntos relevantes, com grande contribuição no fomento da discussão dos temas supracitados.

Portanto, é com entusiasmo e expectativa que desejo a todos uma boa leitura.

Wendell Luiz Linhares

SUMÁRIO

EIXO 1 – EDUCAÇÃO FÍSICA, PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, CURRÍCULO E INCLUSÃO

CAPÍTULO 1	1
A GINÁSTICA PARA TODOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA	
Luizmar Vieira da Silva Júnior Michelle Ferreira de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.6621902091	
CAPÍTULO 2	14
A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE JOGOS EM OUTRAS CULTURAS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS	
Débora Cristina Couto Oliveira Costa Francilene Batista Madeira Júlia Aparecida Devidé Nogueira	
DOI 10.22533/at.ed.6621902092	
CAPÍTULO 3	21
APTIDÃO FÍSICA DE ESCOLARES: VIDA SAUDÁVEL OU PROPENSÃO A RISCOS DE SAÚDE? A REALIDADE ATUALIZADA	
Vickele Sobreira Roberto Furlanetto Júnior Vilma Lení Nista-Piccolo	
DOI 10.22533/at.ed.6621902093	
CAPÍTULO 4	32
AS DIMENSÕES DOS CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO MATERIAL DE APOIO AO CURRÍCULO DO ESTADO DE SÃO PAULO	
Yuri Marcio e Silva Lopes Wagner dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.6621902094	
CAPÍTULO 5	46
BNCC: O QUE DIZEM OS PROFESSORES	
Antonio Jansen Fernandes da Silva Maria Eleni Henrique da Silva Raphaell Martins Moreira	
DOI 10.22533/at.ed.6621902095	
CAPÍTULO 6	52
CONTRIBUIÇÕES DA EDUCAÇÃO FÍSICA PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA PROPOSTA COLETIVA DE TRABALHO	
Bruna de Paula Cruvinel	
DOI 10.22533/at.ed.6621902096	

CAPÍTULO 7 64

DIÁLOGOS SOBRE O ESTÁGIO SUPERVISIONADO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA, NO RIO GRANDE DO NORTE

Leonardo Rocha da Gama

DOI 10.22533/at.ed.6621902097

CAPÍTULO 8 69

ENTRE O TRADICIONAL E O ELETRÔNICO: OS JOGOS E BRINCADEIRAS DE ESTUDANTES EM CORUMBÁ-MS

Rogério Zaim-de-Melo

Carlo Henrique Golin

DOI 10.22533/at.ed.6621902098

CAPÍTULO 9 76

IDENTIDADE CURRICULAR E O CURSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA: POSSIBILIDADES DA POLITECNIA COMO UMA FORMAÇÃO OMNILATERAL

Leon Ramysssés Vieira Dias

Ângela Celeste Barreto de Azevedo

Tiago Quaresma Costa

André Malina

DOI 10.22533/at.ed.6621902099

CAPÍTULO 10 87

O ENSINO DO ATLETISMO NAS ESCOLAS DA ILHA DA MADEIRA E A FORMAÇÃO DE FUTUROS PROFISSIONAIS

Aurélia Dhuann Alves Batista

Ana Paula Salles da Silva

Gabriela Cardoso Machado

Flórence Rosana Faganello Gemente

DOI 10.22533/at.ed.66219020910

EIXO 2 – AVALIAÇÃO, CAPACIDADE FÍSICA E EXERCÍCIO

CAPÍTULO 11 95

A RELAÇÃO ENTRE O CONSUMO MÁXIMO DE OXIGÊNIO E O DESEMPENHO EM UM TESTE DE POTÊNCIA ANAERÓBIA EM JOVENS JOGADORES DE FUTEBOL

Emerson Rodrigues Pereira

João Paulo Alves de Paula

DOI 10.22533/at.ed.66219020911

CAPÍTULO 12 107

ALTERAÇÕES DE FORÇA DE PREENSÃO MANUAL EM ATLETAS CADEIRANTES DE BASQUETEBOL

Noslen Francisco Przybycz

Bruno Sergio Portela

DOI 10.22533/at.ed.66219020912

CAPÍTULO 13 112

ANÁLISE COMPARATIVA DAS INFLUÊNCIAS DOS NÍVEIS DE ATIVIDADE FÍSICA E COMPOSIÇÃO CORPORAL ENTRE POLICIAIS MILITARES DAS RONDAS OSTENSIVAS E DO POLÍCIAMENTO ORDINÁRIO EM CUIABÁ MATO GROSSO – BRASIL

Almir de França Ferraz
Adalberto Correa Júnior
Michell Vetoracci Viana
Rosilene Andrade Silva Rodrigues
Claudinei da Silva Farina
Willian de Jesus Santana
Carlos Alexandre Fett
Aylton José Figueira Júnior

DOI 10.22533/at.ed.66219020913

CAPÍTULO 14 125

AS CONTRIBUIÇÕES DA ATIVIDADE FÍSICA PARA A SAÚDE DE PESSOAS COM PARALISIA CEREBRAL

Luiz Carlos Bernardino Marçal
Fernanda Gonçalves da Silva

DOI 10.22533/at.ed.66219020914

CAPÍTULO 15 132

EFEITO AGUDO NA CONCENTRAÇÃO DE ÓXIDO NÍTRICO SALIVAR DURANTE TREINAMENTO DE JIU JITSU ESPORTIVO

Nestor Persio Alvim Agrícola
Lídia Andreu Guillo

DOI 10.22533/at.ed.66219020915

CAPÍTULO 16 138

MOTIVAÇÃO E PERCEPÇÃO DE COMPETÊNCIA NA AQUISIÇÃO DE HABILIDADES MOTORAS EM CONTEXTO AUTOCONTROLADO DE SOLICITAÇÃO DE CONHECIMENTO DE PERFORMANCE (CP)

Auro Barreiros Freire
Gustavo de Conti Teixeira Costa
Lucas Savassi Figueiredo
Rodolfo Novellino Benda

DOI 10.22533/at.ed.66219020916

CAPÍTULO 17 140

NÍVEL E PREFERÊNCIAS DE ATIVIDADE FÍSICA DOS ACADÊMICOS DO CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

Rubens Matheus Ribeiro Sá
Jackeline Jesus Caldas
Luis Roberto Pereira Oliveira
Alan Christian Machado Dias
Laucilene Ribeiro Sá
Lúcio Carlos Dias Oliveira
Emanuel Péricles Salvador
Elayne Silva de Oliveira

DOI 10.22533/at.ed.66219020917

CAPÍTULO 18 153

O USO DO MÉTODO DA FACILITAÇÃO NEUROMUSCULAR PROPRIOCEPTIVA EM BAILARINAS DO GRUPO DE DANÇA DA PASTORAL DO MENOR

Adrienne Amorim da Silva
Carla Raphaela Figueira da Silva
Daniela Freitas de Oliveira
Juciele Faria Silva
Narryman Jordana Ferrão Sales
Ana Nubia de Barros
Sabrina Araújo da Silva
Fernanda Pereira Costa
Luiz Fernando Gouvêa-e-Silva

DOI 10.22533/at.ed.66219020918

EIXO 3 – POLÍTICAS PÚBLICAS, JOGOS, ESPORTE E LAZER

CAPÍTULO 19 161

PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA ERA DIGITAL: NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM

Ana Paula Salles da Silva
Gabriela Cardoso Machado
Flórence Rosana Faganello Gemente

DOI 10.22533/at.ed.66219020919

CAPÍTULO 20 168

UM ESTUDO DE MÍDIA NO III MUNDIAL ESCOLAR DE VÔLEI DE PRAIA

Thiago Vieira Machado
Sérgio Dorenski Dantas Ribeiro

DOI 10.22533/at.ed.66219020920

CAPÍTULO 21 181

ANÁLISE DO PROGRAMA BOLSA ATLETA UNIVERSITÁRIA NA UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA DE 2011 A 2015

Ana Kelly de Moraes Silva Belato
Fernando Henrique Silva Carneiro
Pedro Fernando Avalone de Athayde

DOI 10.22533/at.ed.66219020921

SOBRE O ORGANIZADOR 198

ÍNDICE REMISSIVO 199

PESSOAS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA ERA DIGITAL: NOVAS POSSIBILIDADES DE APRENDIZAGEM

Ana Paula Salles da Silva

Universidade Federal de Goiás

Goiânia – Goiás

Gabriela Cardoso Machado

Universidade Federal de Goiás

Goiânia – Goiás

Flórence Rosana Faganello Gemente

Universidade Federal de Goiás

Goiânia – Goiás

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.

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.

1 | INTRODUÇÃO

A era digital, também conhecida como cibercultura, é “[...] um forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônica que emergiram com a convergência das telecomunicações, com a informática na década de 1970” (LEMOS, 2003, p. 11), e resulta na constituição de 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 que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LEVY, 2000, p. 17), desestabiliza e reorganiza as estruturas sociais, produzindo novas formas de inclusão e exclusão.

A reorganização social resultante da emergência da 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 as 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.

Não é novidade que a maioria das crianças e jovens, sem deficiência, é inserida na cibercultura por meio das experiências com os Jogos Eletrônicos (MOITA, 2007). 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 Jogos Eletrônicos, evidenciando uma desvantagem nas condições de apropriação de um *habitus* digital por aqueles que não jogam.

Os Jogos Eletrônicos 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. E, segundo Azevedo, Pires e Silva (2007) os Jogos Eletrônicos veiculam diversos valores que podem ser problematizados na escola, além de que podem desenvolver nos estudantes a partir da mediação docente vários saberes e habilidades.

No entanto, apenas recentemente os Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos na aprendizagem de pessoas com deficiência intelectual. Uma versão preliminar desse trabalho foi apresentada no VII Congresso Internacional de Ciência do Esporte.

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).

A teoria das Inteligências Múltiplas 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* da sociedade.

A organização singular das inteligências e a contraposição à ideia de uma capacidade inata, geral e única problematizada na Teoria da Inteligência Múltiplas fortalece a crítica à visão generalista dos antigos manuais de classificação da deficiência intelectual, que comparam uma concepção de idade mental com a idade cronológica, e que durante muito tempo fomentou a infantilização dessa população por induzir a uma percepção de incapacidade de aprendizagens mais elaboradas.

Acerca dessa questão, Vygotsky (1977) já havia afirmado que

(...) aprendizado não é desenvolvimento, entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que de outra forma seriam impossíveis de acontecer. Assim o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (p.47).

Evidenciando a importância do papel formativo para ativar as inteligências no

desenvolvimento da maturidade das pessoas com deficiência intelectual e, ainda, no investimento das potencialidades, desenvolvendo assim novos processos cognitivos capazes de favorecer a autonomia e o reconhecimento social.

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 referentes aos princípios de aprendizagens nos Jogos Eletrônicos, identificamos que esses 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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos favorecem a inclusão digital e, por sua vez, a inclusão social, entendendo que os domínios semióticos dos Jogos Eletrônicos estão em sintonia com domínios semióticos da vida cotidiana.

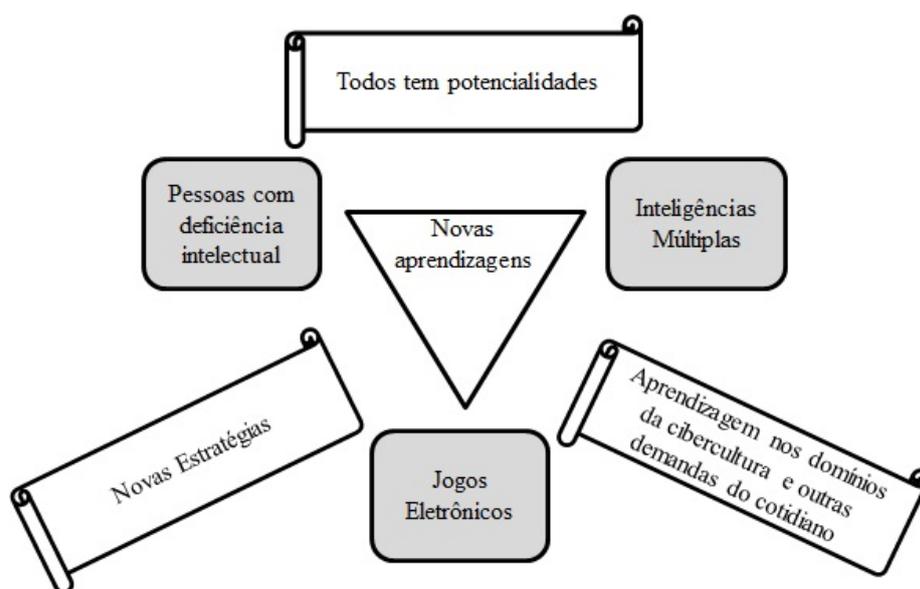


Figura 1 – Ilustração simplificada do quadro relacional

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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos, 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) as 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 Jogo Eletrônico 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, mediação na aprendizagem, 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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos 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 Jogos Eletrônicos 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).

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.

AZEVEDO, V. A.; PIRES, G. L.; SILVA, A. P. S. Jogos Eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Motrivivência**. Ano XIX, n. 28, p. 90-100, Florianópolis, 2007.

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. Jogos Eletrônicos 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. **2º Simposio Argentino sobre Tecnología y Sociedad**. STS, 2015. Disponível em: <<http://44jaiio.sadio.org.ar/sites/default/files/sts36-43.pdf>> Acesso em: 05 jan. 2017.

DEMO, P. **Metodologia do conhecimento científico**. São Paulo: Atlas, 2000.

GARDNER, H. **Inteligência: 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.

LEMOS, A. Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A; CUNHA, P. (Org.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, p. 11-23, 2003.

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

MOITA, F. M. G. S. C. Jogos eletrônicos: contexto cultural, curricular juvenil de “saber de experiência feito”. Anped, 30, **Anais... Caxambu**: Anped, 2007. Disponível em: <<http://30reuniao.anped.org.br/trabalhos/GT06-3253--Int.pdf>> Acesso em: 23 dez. 2016.

SCHALOCK, R. L., et al. **Intellectual Disability: Definition, classification, and system of supports (11th Edition)**. Washington, DC: American Association on Intellectual and Developmental Disabilities. 2010.

VYGOTSKY, L.S. Aprendizagem e desenvolvimento na idade escolar. In: LURIA, A. R; LEONTIEV, A.; VYGOTSKY, L. S. **Psicologia e pedagogia**: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento (pp. 31-50). Lisboa: Estampa, 1977.

VYGOTSKY, L.S. **Mind in Society** – The Development of Higher Psychological Processes. Cambridge MA: Harvard University Press, 1978.

SOBRE O ORGANIZADOR

WENDELL LUIZ LINHARES - Possui graduação plena em Ciências Biológicas pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci – UNIASSELVI (2011), especialização “Lato Sensu” em Educação e Gestão Ambiental pela Faculdade de Ensino Superior Dom Bosco (2011). Em 2016 concluiu sua segunda graduação, sendo o curso de licenciatura em Educação Física pela Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG e em 2019 se tornou Mestre em Ciências Sociais Aplicadas, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Estadual de Ponta Grossa – UEPG). Seus estudos têm como objeto o Esporte, sobretudo, o Futebol, tendo pesquisado suas diversas manifestações durante a graduação e pós-graduação. Atualmente têm desenvolvido pesquisas relacionadas ao processo de “identificação e pertencimento clubístico” e atua como docente da disciplina de Educação Física na Rede Particular de Ensino da cidade de Ponta Grossa – Paraná.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Amplitude de Movimento Articular 154

Aptidão Física 23, 111

Atividade Física de Lazer 141

Atletismo 93, 94, 191

Autocontrole 139

B

Barreiras 112, 115, 116, 117, 124, 151

Basquetebol 107

Batalhão 112, 117, 120, 122

Bolsa Atleta 176, 181, 182, 183, 185, 188, 189

Brincadeiras 1, 8, 11, 12, 49, 74, 75

C

Conhecimento 49, 139, 180

Conteúdos 38, 40, 46, 49

Currículo 5, 6, 33, 36, 46, 76, 85

D

Dança 49, 154, 159

E

Educação Infantil 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63

Ensino 20, 45, 51, 52, 53, 54, 69, 71, 73, 79, 80, 85, 152, 153, 183, 187, 198

Ensino Médio 45

Escola 5, 6, 7, 8, 17, 21, 30, 31, 37, 50, 51, 57, 59, 64, 66, 71, 72, 85, 112, 153

Esporte Universitário 181

Estudantes 141

F

Facilitação Neuromuscular Proprioceptiva 155, 156, 159

Fatores de Risco 141

Formação Superior em Educação Física 76

G

Ginástica Para Todos 1, 3, 4, 5, 11, 12, 13

I

IMC 26, 27, 95, 98, 112, 117, 118, 122, 157, 160

J

Jogos 5, 9, 1, 8, 11, 12, 45, 49, 72, 74, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 169, 177, 178, 182

M

Mídia 93, 94, 168, 169, 173

O

Omnilateralidade 76

P

Paralisia Cerebral 127, 129, 130, 131

Policiais Militares 112, 124

Políticas Públicas 5, 9, 130, 181

Poltecnica 76

Preferências 141, 147

Produção Científica 1

S

Saúde 13, 23, 26, 31, 85, 104, 123, 125, 128, 130, 132, 140, 142, 143, 148, 150, 151, 152

T

Tecnologias 70, 88, 166

Trabalho Coletivo 1, 8, 10, 12, 52

V

Vôlei de Praia 168, 169, 172, 174, 176, 177

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-566-2



9 788572 475662