

V Encontro do ODDH

A deficiência face à crise pandémica: Desafios e respostas

ISCSP-ULisboa

11 de dezembro de 2020

Formação *online* e capacitação para a utilização, criação e co-criação de jogos como estratégia de inclusão de pessoas com deficiência intelectual: Experiências de um projeto europeu

Carla Sousa¹
Filipe Luz²

Enquadramento

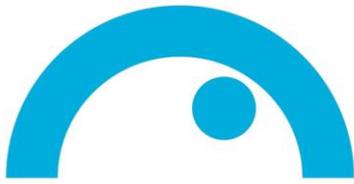
O projeto “ID Games Co-Create assistive games for people with Intellectual Disability to enhance their inclusion” (2019-1-EL01-KA204 062517) [<https://www.idgames.eu/>], financiado pela Comissão Europeia ao abrigo do programa Erasmus+, tem como principal objetivo o estabelecimento de uma parceria internacional estratégica baseada na crença de que cada pessoa deve ter a oportunidade de ser aceite, valorizada, tendo oportunidades iguais para desenvolver as suas competências e personalidade. Para tal, o projeto inclui seis parceiros, em quatro países diferentes da Europa, que representam os diversos *stakeholders* envolvidos no desenvolvimento e implementação de práticas inovadoras no âmbito da formação e desenvolvimento de competências em pessoas com Deficiência Intelectual (DI). O projeto assenta assim em diversos objetivos específicos, inscritos na necessidade de capacitação das pessoas com DI, dos seus cuidadores, dos profissionais da área e das instituições para a implementação de estratégias de co-criação de jogos sérios promotores de inclusão. Um desses objetivos prende-se com a necessidade de desenvolver e democratizar atividades formativas *online* para os diversos públicos neste âmbito. O presente trabalho visa explicar a abordagem do projeto à formação *online*, apresentando um mapeamento da formação existente a nível internacional na área da DI, principais lacunas e necessidades existentes, e como disso resultaram os dois *e-courses*, atualmente em fase de desenvolvimento: “An Overview of Intellectual Disability: Transnational perspectives” e “Serious Games Usage, Creation and Co-creation to Foster the Inclusion of People with Intellectual Disability”.

Método

- 1) Realização de um mapeamento da formação *online* existente em português, inglês e francês na área da deficiência intelectual;
- 2) Análise e levantamento das principais necessidades formativas;
- 3) Desenvolvimento de propostas formativas no âmbito do projeto ID Games.

¹ CICANT, Universidade Lusófona. E-mail: carla.patricia.sousa@ulusofona.pt.

² HEI-Lab, Universidade Lusófona. E-mail: filipe.luz@ulusofona.pt.



Formação *online* na área da Deficiência³

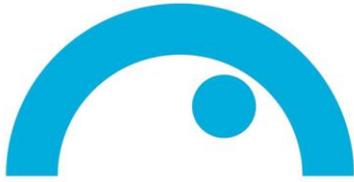
- Após uma série de pesquisas sistemáticas, foram inicialmente identificados 83 cursos abordando a temática da Deficiência, que resultaram numa amostra final de 53 cursos após a aplicação dos critérios de exclusão definidos (ex. foram excluídas abordagens de *blended learning* ou sem público-alvo claramente definido).
- No que concerne ao público-alvo dos cursos (por vezes mais do que um), é possível salientar que apenas 5.7% ($N = 3$) se destinavam a pessoas com deficiência, sendo os profissionais o grupo com mais cursos destinados a si (75.5%; $N = 40$), seguidos dos cuidadores formais (32.1%; $N = 17$) e dos cuidadores informais (22.6%; $N = 12$).
- Apenas cinco cursos (9.4%) eram conferentes de grau, sendo um Mestrado (1.9%) e quatro pós-graduações (7.5%). Os restantes eram considerados cursos ‘livres’ (90.6%; $N = 48$).
- Relativamente às áreas mais prevalentes na formação *online*, a maioria dos cursos visa a promoção de competências inerente ao cuidado de pessoas com Deficiência (32.1%; $N = 17$), seguida de cursos na área da educação inclusiva (20.8%; $N = 11$), na área da avaliação e intervenção psicológica (13.2%; $N = 7$) e com o objetivo de sensibilizar e reduzir o estigma para com as pessoas com Deficiência (11.3%; $N = 6$). Existiam ainda cursos na área do acesso aos cuidados de saúde pelas pessoas com Deficiência (9.4%; $N = 5$), da Sexualidade (3.8%; $N = 2$), da Inclusão Profissional (3.8%; $N = 2$) e apenas um curso na área do *design* acessível a pessoas com Deficiência (1.9%; $N = 1$).
- Ao considerarmos apenas os cursos na área da Deficiência Intelectual (77.4%; $N = 41$), o número de áreas diminui de nove para sete, deixando de ser abordadas as áreas da acessibilidade e da inclusão profissional.

Propostas Formativas do Projeto ID Games

Tendo em conta as necessidades identificadas e com o objetivo de capacitar pessoas com DI, cuidadores, famílias e profissionais para a implementação de estratégias de co-criação de jogos ‘sérios’ promotores de inclusão, estão a ser desenvolvidos dois cursos de *e-learning*, conferentes de certificado e de acesso livre e gratuito.

- **“An Overview of Intellectual Disability: Transnational perspectives”** - Assenta na ideia que, para compreender as estratégias associadas aos jogos ‘sérios’, as pessoas têm de ter conhecimentos básicos na área da DI e da Inclusão, sendo abordadas as seguintes temáticas:
 - Deficiência Intelectual (mitos, definições, história e mudanças de paradigma);
 - Necessidades de Suporte e Estratégias de Inclusão (necessidades de suporte e estratégias, atitudes existentes e formas de inclusão);
 - Inclusão das Pessoas com DI na Europa (com testemunhos provenientes da Grécia, de Portugal, da Polónia e da Roménia).
- **“Serious Games Usage, Creation and Co-creation to Foster the Inclusion of People with Intellectual Disability”** - Assenta na capacitação para a implementação da metodologia do projeto, abordando conteúdos sobre:

³ Esta investigação pode ser consultada na íntegra [aqui](#).



Observatório da Deficiência e Direitos Humanos

Disability and Human Rights Observatory

- Aprendizagem e estimulação de competências baseada em jogos;
- Processos colaborativos e participativos de criação de jogos;
- Jogos acessíveis para pessoas com DI/Acessibilidade Cognitiva.

O processo de desenvolvimento de ambos os cursos é da responsabilidade da [Universidade Lusófona](#), com o apoio técnico da [E-School Educational Group](#) (Grécia) e da instituição coordenadora do projeto, [Challedu - Inclusion | Games | Education](#). Os conteúdos estão a ser desenvolvidos com o apoio de profissionais e auto-representantes de diversas Organizações Não Governamentais (ONGs) da área, que possuem respostas como Centros de Atividades Ocupacionais (CAOs), Lares Residenciais, Centros de Desenvolvimento Profissional e Pessoal, respostas de Educação Inclusiva ou similares, nomeadamente, [PEK/AMEA](#) (Grécia), [The Special Educational Center No. 1](#) (Polónia) e [The “Alliance for Children” Association](#) (Roménia).

Em Portugal, o desenvolvimento de conteúdos conta com o apoio da [Associação de Pais e Amigos de Deficientes Profundos \(APADP\)](#), da [CERCI Lisboa](#), do [Centro de Apoio a Deficientes Luís da Silva](#), para a conclusão dos dois *e-Courses* no decorrer do ano de 2021.