



RESEARCH ARTICLE

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PEDAGÓGICO NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS COM SÍNDROME DE DOWN

Estela Lemos Moreira

Diemison Costa Dos Santos, Ricalael Spirandeli Rocha.

Manuscript Info

Manuscript History

Received: 31 August 2021

Final Accepted: 30 September 2021

Published: October 2021

Key words:-

Educação Inclusiva, Inclusão, Ensino e Aprendizagem, Lúdico, Síndrome de Down

Abstract

Este estudo objetivou tratar a importância do lúdico pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de crianças com síndrome de Down. O estudo fundamentou-se em uma pesquisa bibliográfica, de natureza qualitativa e exploratória através da leitura de artigos científicos e livros, aos quais foram possíveis analisar a importância do uso do lúdico voltado para o ensino como forma de inclusão e ferramenta de aprendizagem. Foram feitos levantamentos de políticas de educação para alunos com Síndrome de Down, seu contexto histórico, social, educacional e legislação, por meio de diferentes autores que tratam das políticas públicas de educação inclusiva. Além disso, preocupou-se em focalizar na contribuição, desenvolvimento e aprimoramento dos métodos de ensino e aprendizagem com alunos com Síndrome de Down, destacando experiências educacionais, desafios e contribuições acerca do tema tratado. Como resultados, observa-se a importância do envolvimento do professor-aluno e aluno-aluno, ressaltando que o lúdico proporciona esse processo. Portanto, salienta-se a importância da reflexão sobre o uso do lúdico como instrumento de ensino e aprendizagem.

Copy Right, IJAR, 2021., All rights reserved.

Introduction:-

A luta contra a discriminação e inclusão da educação inclusiva possui pilares fundamentados nos fatores políticos, sociais, culturais e pedagógicos. A capacidade de uma socialização e aprendizado escolar inclusivo sempre atravessou por paradigmas, sendo que existem fundamentos legislativos de direitos humanos que destaca a igualdade independentemente de qualquer questão social ou intelectual (BRASIL, 2008, p. 2).

Um marco importante para o surgimento do atendimento às pessoas deficientes foi a criação do Instituto dos Meninos Cegos em 1854 e o Instituto dos Surdos Mudos em 1857. Contudo, somente em 1926, que foi criado um instituto que atendia pessoas com deficiência intelectual, o Instituto Pestalozzi. No presente, a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais, 1954 (APAE) trabalha ativamente com crianças e adolescentes com necessidades específicas e deficiência intelectual (MEC/SECADI, 2008, p. 2).

Dessa maneira, no artigo 7º da Declaração Universal de Direitos Humanos (DUDH), existe uma afirmação mais clara da importância da garantia dos direitos essenciais para todos os grupos, sem distinção de fatores raciais, culturais, religiosos e biológicos (BRASIL, 2018). Entretanto, após 48 anos da DUDH, o Brasil publicou a Lei Nº 9.394/1996

Corresponding Author:- Estela Lemos Moreira

Address:- Diemison Costa Dos Santos, Ricalael Spirandeli Rocha.

de educação que no parágrafo II do artigo 4º faz menção da importância da inclusão educativa e social das pessoas com deficiência, ou seja, enfatizando a obrigação legal do Poder Público (BRASIL, 1996, p. 2).

Atualmente, o Decreto Nº 10.502, de 30 de setembro de 2020, em seu parágrafo II do artigo 1º afirma a importância e os grupos prioritários que devem ser trabalhados com uma educação inclusiva. Vale salientar, que as pessoas com alteração genéticas que afetam os fatores intelectuais e físicos possuem direitos de uma educação inclusiva, com destaque as síndromes cromossômicas, como a Síndrome de Down (SD) (BRASIL, 2020, *on-line*).

Sob a ótica da medicina, o médico John Langdon Down descreveu essa condição genética em 1886 em Londres, entretanto, somente em 1965 a OMS (Organização Mundial da Saúde) reconheceu a condição, pois o pesquisador Jérôme Lejeune foi decisivo no mundo científico após descobrir a causa genética (MOREIRA, El-Hani, 2000, p. 1).

A SD é uma condição genética em que a pessoa apresenta um cromossomo adicional no par 21. Vale ressaltar, que a espécie humana é composta por 46 cromossomos, sendo 23 cromossomos paternos e 23 cromossomos maternos. Todavia, no processo meiótico pode ocorrer uma falha na divisão celular, fazendo com que o zigoto apresente 47 cromossomos (COELHO, 2016, p. 3). Contudo, mesmo com essa mutação genética que gera alguns limites físicos e mentais as pessoas com SD tem capacidade de interação e socialização, mas, é importante que o educador pense em estratégias que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem do sujeito.

Todavia, sabe-se que o brincar faz parte do universo das crianças, de várias regiões, crenças, classes sociais e tempo histórico. Sempre foi brincando que a transmissão de certos ensinamentos e tradições foram evoluindo. Desde que lúdico esteve presente em todas as classes sociais nas organizações humanas (DINIZ *et al.*, 2019, p. 4).

Partindo desse pressuposto pode-se afirmar que mesmo as crianças de qualquer parte do mundo, faixa etária distinta e grupo sociais apostos, devem ter acesso ao direito de brincar, jogar e aprender, sem julgamentos que os separem por mais ou menos capazes de desenvolver atividades coletivas (DINIZ *et al.*, 2019, p. 4).

Ainda de acordo com Diniz *et al.* (2019), a inclusão da criança que possui SD em um ambiente escolar sadio e preparado é extremamente necessário, não apenas para seu desenvolvimento psicomotor, mas ainda, para sua inclusão no meio social. Cabe à sociedade e à escola fazer as adaptações possíveis para que todos tenham acesso ao mesmo nível de interação social dentro da escola, fazendo com que o aluno com ou sem SD tenha oportunidade de estar inserido no corpo discente e seja sujeito participante da sociedade como um todo.

Sendo assim, este artigo parte das seguintes indagações: Quais as práticas pedagógicas que a escola está oferecendo aos alunos com Deficiência Intelectual? São utilizadas como estratégias de ensino e aprendizagem o lúdico? São utilizadas salas de recursos especializados?

Buscando investigar esses questionamentos, objetivou-se identificar quais são os tipos de estratégias de ensino e aprendizagem utilizadas para auxiliar a aprendizagem dos alunos com Deficiência Intelectual (DI) nas escolas.

Dessa forma, a pesquisa buscou reflexões a partir de bibliografias que fomentassem reflexões presentes e que pudesse contribuir para os profissionais da educação, orientando as práticas pedagógicas e discussões no âmbito acadêmico, visando desenvolver uma prática educativa de qualidade.

Aspectos genéticos da Síndrome de Down

A espécie humana é formada por 23 pares de cromossomos homólogos, sendo que os pares de 1 a 22 são chamados de cromossomos autossômicos (células somáticas), e o par 23 são chamados de cromossomos sexuais (células germinativas). No processo de divisão celular chamado de meiose, acontece uma redução dos números de cromossomos, sendo que uma célula mãe (2n), gera quatro células filhas (n) e é exatamente nesse processo que pode acontecer falhas cromossômicas, gerando síndromes (MATA, PIGNATA, 2014, p. 4-6).

A SD é causada pela trissomia do cromossomo 21, ou seja, a pessoa que contém um cromossomo a mais no par 21. Uma pessoa sem mutação apresenta 46 cromossomos, sendo 23 herdados da mãe e 23 do pai, então uma pessoa com 47 cromossomos (no caso da trissomia 21) é caracterizada com SD (MATA, PIGNATA, 2014, p. 4-6).

Atualmente, já foram descritas várias síndromes como Síndrome de Down, Síndrome de Turner, Síndrome de Klinefelter e Síndrome de Patau causadas por mutações celulares, entretanto, o fato da pessoa apresentar 47 cromossomos não caracteriza com SD, pois a Síndrome de Klinefelter (SK) também apresenta um cromossomo adicional, mas, a diferente é que SK acontece no cromossomo sexual. O cromossomo sexual masculino (Y) e feminino (X) são responsáveis pela caracterização do sexo, sendo que a união de XY nasce um menino e XX uma menina. No entanto, na SK o portador possui um cromossomo X adicional, nascendo um indivíduo XXY, diferentemente do SD, onde não existem modificações sexuais (MUSTACCHI, PERES, 2020, p. 264)

A SD mesmo sendo mais comum em pessoas de raça branca também pode ocorrer em outras raças, sendo observado algo parecido em animais como chimpanzés e ratos. Sabe-se que 95% dos casos de Síndrome de Down acontecem no momento da concepção (união dos gametas), podendo ser um fator relacionado à idade da mulher (BRASIL, 2013, p. 21).

Uma mulher de 30 anos tem a chance de gerar uma criança com Down de 1 em 1.000. Mas, as possibilidades vão aumentando com idade, pois uma mulher de 35 anos, as chances são de 1 em 400. Aos 40 anos, 1 em 100 e aos 45 anos as chances são de 1 em 30. Os homens também podem ter falhas genéticas e desenvolver a trissomia dos cromossomos 21, mas isso acontece mais em mulheres (PUESCHEL, 1995). Vale saliente, que tais condições acontecem porque células mais velhas possuem maiores chances de terem erros durante seu processo de divisão. Entretanto, mulheres mais novas também podem gerar crianças com SD (PUESCHEL, 1995).

A pessoa com deficiência intelectual que possui SD, têm características físicas bem particulares. Fisicamente eles possuem olhos amendoados, presença de pregas nas pálpebras, mãos com uma única prega na palma, os membros são curtos e dificuldades na fala. Problemas de saúde e de aprendizados também podem ser detectados, mas os portadores são realmente pessoas capazes, pois suas dificuldades intelectuais variam de acordo com os estímulos dados durante seu desenvolvimento (COELHO, APEMAC, 2016, p. 3).

A importância do lúdico na educação

A palavra Lúdico tem suas origens no latim *ludus*, e o significado é brincar, historicamente, a prática lúdica esteve muito presente na relação entre as pessoas e o meio em que viviam, assim como atualmente. Com o passar do tempo, notou-se que o simples ato de brincar poderia contribuir para o desenvolvimento do cognitivo, e perceptivo, assim como para o raciocínio das crianças.

De acordo com Goulart (2009), o conhecimento se desenvolve na interação entre a estrutura mental existente no sujeito e os estímulos do ambiente, ou seja, do mundo, das pessoas, incluindo aí o professor.

A educação tem que ser repassada como algo prazeroso e ao mesmo tempo indispensável para os alunos, e nesse sentido vemos que:

O lúdico também se origina na capacidade simbólica, na qual as imagens são consideradas fundamentais para instrumentalizar a criança, visando a construção do conhecimento e sua socialização. Contos, lendas e um acervo de brincadeiras constituem, nesse contexto, um rico banco de dados e imagens culturais, (MENEZES e SANTOS, 2001, s/p).

Considerando que o ensinar e o aprender podem ocorrer de diversas maneiras, utilizar o lúdico como método para uma aprendizagem de forma divertida e atrativa para os estudantes é algo muito útil, sendo indispensável na aquisição de novos conhecimentos além de proporcionar um ambiente favorável e agradável para os alunos.

Sobre essa abordagem, Menezes e Santos (2001, s/p) apontam que:

O lúdico influencia muito no desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que ela aprende a agir, ocorre o estímulo da curiosidade, adquire iniciativa e autoconfiança, além de proporcionar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

O significado do jogo na educação está ligado ao fato de que a brincadeira é um fator que contribui para que a criança aprenda a respeitar regras e favoreça sua autonomia. Segundo Fantacholi (s/d, p. 6) “os jogos e brincadeiras são

fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva”. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que o aluno construa o conhecimento, assimile os conteúdos, e o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem.

O lúdico é visto como um meio de comunicação e isso faz aumentar a criatividade, o modo de se comunicar assim como a espontaneidade, devido trabalhar com a imaginação e criatividade contribuindo para uma aprendizagem com mais significado.

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 1996 p. 26).

Os estímulos que contribuem para o desenvolvimento da criança são fundamentais para auxiliar na compreensão sobre o mundo e entender com mais clareza o que está a sua volta.

De acordo com Violada (2011, p.1), as brincadeiras e os jogos são, sem dúvida, a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão.

Segundo Silva (2012, p. 10), as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.

Em seus estudos, Vygotsky (1998) acentua o papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil, pois é brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas e símbolos.

De forma clara e com observações relevantes, Vygotsky expõe que a temática brincar na educação infantil se origina nos fatos de seu cotidiano, nas relações com as pessoas em sua volta, em grande parte na convivência com os adultos. É uma situação que existe na imaginação, uma história criada pela criança, sendo possível ser criada por ela devido ao material que foi absorvido de acordo com as interações.

O papel do educador no processo de ensino e aprendizagem por meio da ludicidade

O professor desempenha diversas tarefas no meio escolar que são relevantes, mas a função de ensinar é a mais importante devido estar próxima do convívio com os alunos, promovendo a socialização entre os estudantes, além de ser o momento de ensinar os conteúdos de estudos, nesse caso, utilizando os métodos através do lúdico.

A instituição de ensino que tenha interesse em levar o desenvolvimento educacional por meio das atividades lúdicas, é indispensável assegurar a formação do professor e dar condições para o desempenho destas atividades. Com essas condições, o educador e a educação adquirem qualidade, quando em suas bases estiverem formação teórica, formação pedagógica e formação lúdica.

Em uma de suas abordagens, Almeida (1987, s/p), diz que:

O educador por meio das experiências lúdicas infantis poderá obter informações importantes no brincar espontâneo ou no brincar orientado. Esse desvendar poderá definir discernimentos tais como: A duração do envolvimento em um determinado jogo; As competências dos jogadores envolvidos; O grau de iniciativa, criatividade, autonomia e criticidade que o jogo proporciona ao participante; A verbalização e linguagem que acompanham o jogo; O grau de interesse, motivação, satisfação, tensão aparente durante o jogo (emoções, afetividade etc.); Constituição do conhecimento como raciocínio e a argumentação; ênfases de comportamento social (cooperação, colaboração, conflito, competição, integração etc.).

Almeida (1987, s/p) complementa ainda que a educação lúdica pode ter duas implicações, dependendo de ser bem ou mal utilizada:

A educação lúdica pode ser ruim na mão do educador despreparado, podendo truncar, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar; A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada.

O professor possui a finalidade de ser um facilitador dos jogos e brincadeiras e da utilização de brinquedos, sobretudo da organização dos espaços lúdicos para os alunos.

Alguns aspectos relevantes devem ser levados em consideração para viabilizar a relação do educador com os educandos nas atividades lúdicas, destacam-se: Deverá ser um facilitador das brincadeiras, podendo misturar momentos em que orienta e dirige o processo, com outros momentos e que as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras; observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para incrementá-las em futuras oportunidades; procurar participar das brincadeiras e valer-se para questionar com as crianças sobre as mesmas; organizar e estruturar o espaço de forma a instigar na criança a necessidade de brincar, além de facilitar a seleção das brincadeiras; desenvolver nos jogos de regras atitudes cooperativas entre as crianças, enfatizando que o mais importante é participar das brincadeiras e dos jogos; deve-se respeitar o direito da criança participar ou não de um jogo.

Ao respeitar o jogo da criança, o educador tem que instituir uma situação diferente de participação dela nas atividades como: auxiliar com materiais, fazer observações, emitir opiniões etc.; em uma situação de jogo ou brincadeira é importante que o educador esclareça de forma clara e objetiva as regras às crianças.

E se for necessário pode mudá-las ou adaptá-las de acordo com as faixas etárias; estimular a imaginação infantil, para isso o professor deve oferecer materiais dos mais simples aos mais complexos, podendo estes brinquedos ou jogos serem estruturados (fabricados) ou serem brinquedos e jogos confeccionados com material reciclado (material descartado como lixo), por exemplo: pedaço de madeira; papel; folha seca; tampa de garrafa; latas secas e limpas; garrafa plástica; pedaço de pano etc.; O educador deve dar o tempo necessário às crianças para que as brincadeiras surjam se desenvolvam e se encerrem.

É muito importante que o educador não se impulse a uma realização de atividades com insegurança ou desconhecimento. É necessário que invista na sua própria formação, lendo, pesquisando, buscando alternativas variadas, recriando (ALMEIDA, 1987).

Desse modo, ao utilizar o método lúdico, o professor deve proporcionar aos alunos, atividades de uma forma divertida, fazendo com que estes consigam superar as dificuldades, pois são nesses momentos agradáveis dos jogos e brincadeiras que os alunos conseguirão o alto desenvolvimento em vários aspectos.

Percurso Metodológico:-

Como percurso metodológico, utilizou-se a pesquisa bibliográfica, encontrando aporte teórico em livros e periódicos tratando o tema sob uma perspectiva de inclusão escolar assim como envolveu aspectos escolares para que pudessem aprimorar metodologias no processo de ensino e aprendizagem através de uma educação humanizada.

Para Lakatos e Marconi (2008), a pesquisa bibliográfica tem por objetivo conduzir o pesquisador ao contato com determinado assunto, seja por meio de: livros, jornais, revistas, rádio, filmes entre outros.

Toda pesquisa possui natureza qualitativa, buscando mostrar como o lúdico contribui para o aprendizado de alunos com Síndrome de Down. Segundo Robert Stake (2011) a pesquisa qualitativa é baseada principalmente na percepção e na compreensão humana, por meio de diferentes pontos de vista. A pesquisa qualitativa é também situacional, cada momento e local é único, possui suas especificidades, por isso nesse modo de pesquisa não cabe generalizações.

Métodos e estratégias lúdicas para educar alunos com síndrome de Down

Existem diversos métodos e ferramentas que são utilizados na educação, assim como há inúmeras formas destes serem aplicados. Educar alunos com síndrome de Down pode ser feito de maneira divertida, através de estímulos em função de jogos e brincadeiras proporcionadas pela utilização do lúdico.

Conforme orientações do Movimento Down (2015) estimular é ensinar, motivar e aproveitar objetivos para transformar em conhecimento e aprendizagem. O lúdico é um eixo que vai coligar à criança ao seu aprendizado.

Um bom método para que ocorra o estímulo das crianças com Síndrome de Down é por meio das atividades diferenciadas, na qual se trabalha a dança, música e teatro, umas das mais importantes ações para estimulação da criança é a brincadeira, onde ela entra em um novo mundo e auxilia no seu desenvolvimento integral.

A importância do brincar está vigente até mesmo na Legislação brasileira. Conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, o brincar proporciona à criança o direito há liberdade como direito de cidadão. Nesse documento, no capítulo II (Do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade) do ECA, o artigo 16 inscreve em seu inciso IV, que em alguns dos aspectos que integram o direito à liberdade, estão o: "brincar, praticar esportes e divertir-se" (BRASIL, 1996, p. 3).

Segundo Moyles (2002) o brincar nas instituições educativas é muito importante, pois ele é um dos principais processos e atividade, que auxiliam na construção das capacidades e potencialidades da criança. A autora Moyles (2002), afirma que o brincar, traz uma contribuição às crianças em uma destas capacidades, cuja é a interação social com os adultos e com as próprias crianças.

O lúdico é imprescindível para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, sobretudo para crianças com Síndrome de Down. O exercício da ludicidade por estudantes com Síndrome de Down contribui não só para o aprendizado, mas também tem grande importância para ajudar no desenvolvimento de habilidades psicomotoras.

A estimulação da criança com Síndrome de Down pode e deve ser propiciada através de brincadeiras, de acordo com as experiências vivenciadas pelo Movimento Down (2015) a estimulação é levar a criança, através da brincadeira, a aprender sempre mais. Assim o brincar traz diversas vantagens para a constituição da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento futuro.

As crianças com síndrome de Down possuem um grande potencial a ser desenvolvido. Elas precisam, contudo, de mais tempo e estímulo da família, de especialista e de professores para adquirir e aprimorar suas habilidades. Aspectos físicos e médicos influenciam no desenvolvimento da capacidade motora e de comunicação dessas crianças. De forma geral, as pessoas com Síndrome de Down apresentam tendência à hipotonia e a uma flexibilidade exagerada nas articulações [...] (COELHO, 2016, p. 10).

Para a criança com Síndrome de Down o brincar e o jogo são de grande relevância, eles são usados principalmente na estimulação da Síndrome de Down. Conforme estudos do Movimento Down (2015) cita que o brincar estimula a Síndrome de Down em diversos aspectos, do desenvolvimento motor, cognitivo, até à comunicação.

Por tanto, as práticas lúdicas para o aprendizado dos estudantes com Síndrome de Down, contribui para o desenvolvimento cognitivo e ajuda para no convívio social, aumentando a inclusão na educação.

A positividade em ensinar através do lúdico

Para que ocorra a prática do lúdico, ou seja, a brincadeira, o jogo, precisa de um envolvimento humano, uma relação de aproximação e convívio social, onde o objetivo é de que todos os sujeitos envolvidos pratiquem atividades em grupos, esse é o ponto principal de trabalhar o lúdico na educação, ensina-se brincando, assim como se aprende brincando.

A prática educacional voltada para o lúdico contribui para o aprendizado e desenvolvimento pessoal da criança, tornando-se um mecanismo de maior assimilação, pois gera satisfação e prazer ao desenvolver as atividades. O lúdico é caracterizado de várias formas, sempre fazendo menção ao prazer, à brincadeira, à espontaneidade e alegria

Para Vigotsky (1989) a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar, como forma de reorganizar experiências. É possível construir conhecimento no ato da brincadeira remetendo-se às soluções dos problemas.

É através das atividades e grupo que ocorre o engajamento dos estudantes, as atividades lúdicas são mais prazerosas, trazendo um benefício para físico e mental. A forma mais eficiente de conduzir os alunos às atividades, à

autoexpressão e à socialização, se dá em função do método lúdico, que de fato, promove uma grande contribuição para a educação.

Considerações Finais

Transformar o ambiente escolar é torná-la inclusiva, é uma proposta que irá transformar o espaço de aprendizagem e a metodologia utilizada nas aulas. Tratando de uma reforma estrutural fazendo com que não haja mais o fator exclusão, nota-se que esse processo requer participação de todos envolvidos no espaço escolar, possibilitando uma maneira de repensar o ensino na escola, assim sendo, é importante repensar no lúdico no âmbito escolar.

A pesquisa procurou trazer a importância do lúdico no ambiente escolar e demonstrar possibilidades que motivem os professores no aprimoramento de sua metodologia, tornando um espaço de convivência e humanizado para todos.

Assim, observa-se que toda pesquisa demonstrou a importância do envolvimento do professor-aluno e aluno-aluno, ressaltando que o lúdico pode proporcionar esse processo, no entanto, sem a presença e mediação do professor, o lúdico se torna apenas uma estratégia mecanizada.

Portanto, é imprescindível a reflexão sobre o uso do lúdico como instrumento de ensino e aprendizagem. Contudo, para que estes instrumentos sejam utilizados é necessário que se tenha uma formação inicial e/ou continuada sobre o uso das mesmas no âmbito escolar para os professores.

Referências:-

1. ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.
2. COELHO, Sharlotte, APEMAC, Macedo, Cavaleiros **A Síndrome de Down**, Portugal, 2016.
3. BRASIL, **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, Lei nº 8.069, de 13.07.1990, Brasília, 1990.
4. FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico**. Disponível em <<http://revista.fundacaoprender.org.br/?p=78>> acesso em: 21 mar. 2021.
5. GOULART, Iris Barbosa. **Piaget: experiências básicas para utilização pelo professor**. 25ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.
6. KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.
7. MENEZES, EbenezerTakuno de; SANTOS, Thais Helena dos. **Verbetes lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil**. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>>. Acesso em 21 mar. 2021.
8. MOVIMENTO DOWN. **Guia de estimulação**. Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <<http://www.movimentodown.org.br/desenvolvimento/guia-de-estimulacao-para-criancas-com-sindrome-de-down/http://movimentodown.org.br/>>. Acesso em: 25 mar. 2021.
9. MOYLES, J. R. (2002). **Só brincar?** O papel do brincar da educação infantil. Porto Alegre, 2002.
10. SILVA, João Da Mata Alves Da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: <http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf> acesso em 22 mar. 2021.
11. VIOLADA, Rosiane. **Brincadeiras e jogos na educação infantil**. 2011. Disponível em: Acesso em 22 mar. 2021.
12. VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.
13. VIGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
14. Mata, C.S., Pignata, M.I.B. **ASPECTOS HISTÓRICOS, BIOLÓGICOS E SOCIAIS** Cecília Silva da MATA1 Maria Izabel Barnez PIGNATA. Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação da Universidade Federal de Goiás – CEPAE/UFG. 2014.
15. MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Técnicas de Pesquisa**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2013. 277p.
16. Moreira, L.M.A., El-Hani, C. & Gusmão, F.A.F. **A síndrome de Down e sua patogênese: considerações sobre o determinismo genético**. Revista Brasileira de Psiquiatria 22(2):96-9, 2000.
17. Mustacchi, S., Peres, S. **Estudo do Cariótico Humano e Principais Cromossomopatias. Capítulo 6**. 2020.
18. PUESCHEL, Siegfried. **Síndrome de Down, guia para pais e educadores** 2.ED. Campinas, SP: Papirus, 1995.
19. STAKE, Robert E. **Pesquisa qualitativa: estudando como as coisas funcionam**. Tradução de Karla Reis. Porto Alegre: Penso, 2011. 263p. il.