

## O PAPEL DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE UMA ALUNA COM SÍNDROME DE DOWN: ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA PARTICULAR, EM CAMPANHA / MG

Mariana Rillary Santiago Dias<sup>ID<sup>1</sup></sup>, Nicole de Santana Gomes<sup>ID<sup>2</sup></sup>

Maria Teresa Junqueira Vasconcellos<sup>ID<sup>3</sup></sup>

### Resumo

Esta pesquisa objetivou analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de uma criança com Síndrome de Down (SD) na Escola São João Coopercamp, no município de Campanha, sul de Minas Gerais. Para tanto, a investigação descritivo-explicativa e de abordagem qualitativa, teve como procedimentos a pesquisa bibliográfica, documental e estudo de caso. A investigação aconteceu por meio de entrevistas semiestruturadas com a coordenadora pedagógica do turno vespertino e a professora regente do Pré I da referida escola. Os resultados descrevem que as participantes buscaram diferentes metodologias no intuito de promover a ludicidade no processo de aprendizagem da aluna. Conclui-se que a construção de oportunidades e possibilidades para a criança com SD se desenvolve a partir das atividades lúdicas, algo essencial para o seu processo de formação. Portanto, é necessário desconstruir a percepção de que crianças com SD são limitadas às suas características, pois o seu processo de aprendizagem acontece a partir de diferentes metodologias.

**Palavras-chave:** Síndrome de Down; Ludicidade; Aprendizagem; Educação inclusiva.

## THE ROLE OF PLAYFULNESS IN THE LEARNING OF A STUDENT WITH DOWN SYNDROME: CASE STUDY IN A PRIVATE SCHOOL IN CAMPANHA / MG

### Abstract

This research aimed to analyze the role of playfulness in the learning process of a child with Down Syndrome (DS), carried out at the São João Coopercamp School, in the city of Campanha, southern Minas Gerais. To this end, the descriptive-explanatory investigation with a qualitative approach had as procedures bibliographical, documentary and case study research. The investigation was carried out through semi-structured interviews with the pedagogical coordinator of the afternoon shift and the head teacher of Pre-I of

<sup>1</sup> Pedagoga pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Docente na rede municipal de Campanha-MG.

<sup>2</sup> Doutoranda em Educação pela Universidade Federal de Lavras (UFLA); Docente na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – unidade Campanha-MG.

<sup>3</sup> Mestra em Educação pela Universidade Vale do Rio Verde (UninCor); Docente na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) – unidade Campanha-MG e no Instituto Federal do Sul de Minas (IFSulMinas), campus Três Corações.



the aforementioned school. The results describe that the participants sought different methodologies in order to promote playfulness in the student's learning process. It is concluded that the construction of opportunities and possibilities for the child with DS develops from playful activities, something essential for their development process. Therefore, it is necessary to deconstruct the perception that children with DS are limited by their characteristics, since their learning process occurs from different methodologies.

**Keywords:** Down's Syndrome; Playfulness; Learning; inclusive education.

## 1. Introdução

A ludicidade está presente em todas as etapas da vida humana, manifestando-se nas diversas experiências vivenciadas, sejam elas em situações prazerosas ou em contextos de frustração, ambas capazes de contribuir para a aprendizagem e a construção do conhecimento da criança. Para Vygotsky, Luria e Leontiev (1994), o ato de brincar possui papel fundamental na constituição do desenvolvimento infantil, uma vez que, por meio do jogo, a criança expressa seu nível cognitivo, auditivo, visual e motor, revelando também seu modo de aprender e de estabelecer relações com o mundo de objetos, pessoas e símbolos. Desse modo, a ludicidade e sua exteriorização no processo de aprendizagem favorecem a criatividade e a interação social, promovendo uma dimensão formativa essencial. Ao proporcionar um ambiente descontraído e significativo, o lúdico desperta o interesse, estimula a geração de novos conhecimentos e possibilita que a criança atribua sentido ao que aprende, de forma contextualizada e intencional.

A Síndrome de Down, segundo Carneiro (2008), é uma alteração genética conhecida como Trissomia 21, uma condição causada por um cromossomo extra no par 21, resultando em 47 cromossomos em suas células, diferentemente da maior parte da população que possui 46. Desde o nascimento, essas crianças apresentam comprometimento intelectual resultante da hipotonía muscular, caracterizada pela diminuição do tônus e da força muscular, condição que dificulta a realização de determinadas ações. Esse fator contribui para que o processo de aprendizagem ocorra de forma mais lenta, o que não implica ausência de desenvolvimento, mas sim um avanço gradual, respeitando o ritmo próprio de cada criança.

Considerando a etapa em que os estudantes iniciam a vida educacional (Educação Infantil), garantida pela Lei nº 13.146/2015, conhecida como Lei Brasileira de Inclusão de Pessoas com Deficiência, a qual prevê: "é dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar educação de qualidade à pessoa com deficiência, colocando-a a salvo de toda forma de violência, negligência e discriminação" (Brasil, 2015, cap. II, art. 8º). Dessa forma, comprehende-se que as instituições de ensino e seus profissionais devem estar preparados para acolher crianças com Síndrome de Down, sobretudo considerando que, em 2018, aproximadamente 1,18 milhão de estudantes com necessidades educacionais especiais estavam matriculados em classes comuns



da Educação Básica, evidenciando o avanço das políticas de inclusão (Soares; Rocha; Rodrigues, 2018). Nesse contexto, a ludicidade configura-se como um recurso pedagógico relevante no processo de aprendizagem desses sujeitos, pois, por meio de atividades lúdicas e recursos diversificados, é possível ampliar seu desenvolvimento cognitivo, social, físico e motor. Brincadeiras que estimulem a coordenação motora, a atenção e a memória, bem como atividades que envolvam recursos visuais e concretos, produções artísticas, pinturas e colagens, quando associadas aos interesses da criança, potencializam a aprendizagem, explorando sua sensibilidade e espontaneidade.

Este artigo visa analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de uma aluna com Síndrome de Down, da Educação Infantil, da escola São João Coopercamp, em Campanha, MG, durante o ano de 2023. Foram adotados os seguintes objetivos específicos: definir o conceito de ludicidade; caracterizar a SD, tanto biológica quanto educacionalmente e por fim, descrever o processo de aprendizagem em crianças que possuem Síndrome de Down.

A pesquisa justifica-se pela necessidade de compreender como a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral da aluna e por ser um debate que nunca se esgota (e nem pode se esgotar), pois pessoas com SD precisam ser incluídas nos diferentes setores da sociedade, permitindo avanços em sua educação e, futuramente, na sua inserção no mercado de trabalho. Com isso, com base na experiência vivenciada por esta pesquisadora, nesse contexto educacional, o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de alunos com SD, torna-se necessário à prática do pedagogo em formação e aos já atuantes em sala de aula, visando verificar a importância da ludicidade para crianças com SD, para que possam proporcionar a construção de conhecimentos, habilidades e potencialidades para o desenvolvimento integral da criança. Essa demanda pode ser observada em seu objetivo geral que intenta possibilitar que os pedagogos obtenham compreensão significativa sobre o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de crianças com SD.

Metodologicamente, o estudo utilizou os seguintes procedimentos: a) pesquisa bibliográfica, em que foram coletados trabalhos acadêmicos que abordam o desenvolvimento das crianças com SD a partir da ludicidade e das práticas lúdicas nas bases de dados do *Google Acadêmico* e do portal *ScieLo*; b) pesquisa documental, por meio da qual foram analisados os relatórios da professora regente da sala regular que abordam as atividades didático-pedagógicas realizadas com a turma do Pré I, os relatórios individuais da aluna investigada elaborados pela professora do Atendimento Educacional Especializado (AEE), que tratam das atividades realizadas e do desenvolvimento da aluna, e o portfólio em que constam as competências que a criança atingiu durante cada trimestre escolar, a partir dos campos de experiência; c) estudo de caso, em que foi realizado um estudo da aluna com SD, na escola São João Coopercamp por intermédio de observações em sala de aula regular, durante a atuação da pesquisadora como monitora pedagógica – cargo que ocupou por três anos consecutivos, acompanhando a aluna; e das entrevistas realizadas com a coordenadora pedagógica e a professora regente do Pré I. Por último, foi



realizada a análise dos dados coletados a partir de uma entrevista semiestruturada com a coordenadora pedagógica da referida escola e com a professora regente da aluna. Para tanto, o artigo está estruturado em cinco seções, organizadas da seguinte maneira: Introdução; Revisão de Literatura; Metodologia; Discussão; e Considerações Finais.

## **2. Referencial teórico**

Nesta seção, será discutido o conceito de ludicidade, caracterizando a Síndrome de Down (SD), tanto biológica quanto educacionalmente, e abordando o processo de aprendizagem desses indivíduos.

### **2.1 A ludicidade e o desenvolvimento das potencialidades cognitivas, motoras, sociais e psicológicas**

De acordo com Pimentel (2008), a ludicidade desperta prazer, interesse, bem-estar e divertimento, portanto, um dos componentes principais para o desenvolvimento integral da criança. Kishimoto (1996) afirma que a ludicidade deve ser parte central de tal processo, pois é por meio dela que a criança se interessa pelo aprendizado, construindo conhecimento por meio dos mais diferentes papéis sociais possíveis. É a partir do brincar que a criança expressa o que sente, pensa e apropria-se do mundo ao seu redor. Em consonância com Ramalho (2005), o lúdico proporciona um desenvolvimento integral, fazendo o indivíduo aprimorar seus aspectos cognitivo, motor, psicológico e social. Em outros termos, é mediante a união entre motivação e estímulo, que a pessoa desenvolve suas funções maturacionais.

Partindo dessa perspectiva, percebe-se que a ludicidade sempre fez parte da cultura humana, sendo provocada pela curiosidade e por situações lúdicas que o sujeito vivencia de maneira espontânea, funcional e satisfatória.

Percebe-se o papel do lúdico como fator imprescindível no processo de formação humana. Assim, mediante essa união entre motivação e estímulo, o indivíduo desenvolve suas funções maturacionais (Soares; Rocha; Rodrigues, 2018, p. 50).

Ademais, a ludicidade quando é exteriorizada por meio das práticas lúdicas, desenvolve as potencialidades cognitivas, motoras, sociais e psicológicas em todas as crianças, citadas por Soares, Rodrigues e Rocha (2018), inclusive naquelas que possuem necessidades educacionais especiais. Nesse sentido, a ludicidade vai além de jogos e brincadeiras. Piaget (1998) afirma que a educação e a ludicidade devem se unir para haver uma concretização do aprendizado escolar, e o educador deve observar as habilidades desenvolvidas pelas crianças, as quais precisam ser constantemente revistas e estimuladas em sala de aula. Em síntese, a ludicidade permite que as crianças ampliem seus conhecimentos de forma prazerosa e intencional para seu próprio desenvolvimento.



## 2.2 Síndrome de *Down* caracterizada biológica e educacionalmente

A Síndrome de *Down* foi definida pela primeira vez em 1866, por John Langdon Down, médico britânico, cujo sobrenome, posteriormente, batizou a síndrome. Ele descreveu as características fenotípicas de um grupo heterogêneo de indivíduos que apresentavam um comprometimento intelectual, inicialmente chamada de doença da Idiotia Mongólica, devido características físicas parecidas com o povo da Mongólia. Carneiro (2008) explica que a SD é uma alteração genética conhecida como Trissomia 21, isto é, uma condição causada por um cromossomo extra no par 21, resultando em 47 cromossomos em suas células, diferentemente da maior parte da população, que possui 46. O autor aponta algumas características físicas comuns às pessoas com SD, por exemplo: hipotonía muscular; mãos curtas e largas; olhos amendoados e distantes uns dos outros; braços e pernas curtos; nariz pequeno; palma da mão atravessada por uma única prega transversa; orelhas implantadas um pouco abaixo do normal; descamação da pele; estrabismo e cabelos finos.

Vale frisar que o fato de os indivíduos com SD desenvolverem-se lentamente por conta da hipotonía muscular (diminuição do tônus muscular e da força), que pode causar moleza e flacidez na criança, não significa que eles não se desenvolvam intelectualmente; ocorre que este desenvolvimento ocorre gradativamente, no seu próprio tempo.

O comprometimento intelectual está relacionado a fatores neurofisiológicos. Normalmente, o cérebro das pessoas com T21 é menor, tem menos células nervosas (5% a 10% menos massa cerebral) e algumas funções neuroquímicas diferentes. Isso ocorre devido à presença do cromossomo extra, em todas as células, inclusive as cerebrais (Mustacchi; Salmodona; Mustacchi, 2010, p. 229).

Sob o mesmo ponto de vista, existe a importância de se conhecer as características da SD para que os sujeitos sejam vistos como seres cognoscentes capazes de se desenvolverem como qualquer outro ser humano, bem como para romperem as barreiras do preconceito.

Vygotsky, Luria e Leontiev (1994) mostram que as possibilidades de desenvolvimento das funções mentais relacionam-se a partir das interações e estímulos das potencialidades dos sujeitos, as quais perpassam o viés da cultura, particularidades e a interação entre os dois fatores. Segundo Soares, Rocha e Rodrigues (2018), para interagir e estimular o desenvolvimento social, psicológico, motor e cognitivo de pessoas com SD, o papel da ludicidade no ambiente escolar torna-se evidente quando o lúdico é inserido para ampliação de conhecimento.



## **2.3 Processo de aprendizagem em crianças que possuem Síndrome de Down**

O comprometimento intelectual das crianças com T21, devido à menor quantidade de células nervosas e as diferenças nos neurotransmissores, demonstra que a criança pode construir características reflexivas e necessárias para o seu processo de aprendizagem, fazendo com que o seu processo de aprendizagem aconteça de forma mais demorada, pois se leva mais tempo para formar conexões sinápticas, as quais são junções entre a terminação de um neurônio e a membrana de outro neurônio, formando conexão entre células vizinhas (Mustacchi; Salmona; Mustacchi, 2010).

Schwartzman (2003) parte do pressuposto que a criança com SD não deve ser limitada às suas características fenotípicas, pois, por meio da interação e estímulos necessários, a criança com T21 consegue aprender e se desenvolver como qualquer outra criança. O viés da ludicidade tem em vista desenvolver o potencial cognitivo, motor, social e psicológico. Observa-se que o desenvolvimento deve ser sempre impulsionado na vida das pessoas com SD, para que elas possam processar as informações de forma mais gradativa, aprendendo, assim, conceitos mais abstratos e complexos, por meio de estratégias adequadas que auxiliem no desenvolvimento de suas diversas habilidades (Mustacchi; Salmona; Mustacchi, 2010).

De igual modo, Vygotsky, Luria e Leontiev (1994) dizem que a brincadeira é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Dentro desse cenário, é essencial mostrar que o processo de aprendizagem das crianças com SD requer o desenvolvimento de suas habilidades de percepção, raciocínio lógico, concentração e atenção, para que possam habilitar novas aprendizagens. Porém, é necessário pontuar que, socialmente, ainda se projetam poucas expectativas nas pessoas com SD, pois o que se enxerga é a síndrome (condição genética), e não as potencialidades de cada sujeito.

Nesse sentido, é válido frisar que o processo de aprendizagem das pessoas com T21 a partir de estímulos e experiências prazerosas, por certo proporcionará mais possibilidades de processamento e armazenamento das informações. Como cada indivíduo apresenta uma maneira própria de aprender, existirão fatores que facilitarão a aprendizagem individual, ao reforçarem a capacidade de aprender a partir do estilo de aprendizagem da criança.

Os estilos de aprendizagem são divididos em três categorias: visual, auditivo e sinestésico, segundo Fleming e Mills, (1992). A criança com SD apresenta as funções cognitivas de memória, atenção, linguagem e funções executivas, que necessitam de estímulos mais práticos, assim proporcionando experiências ao sujeito em situação de aprendizagem e, para que dessa forma, consiga compreender e exercitar a memória de longo prazo.

Segundo Mustacchi, Salmona e Mustacchi (2010), as crianças com T21, na sua maioria, são bastante habilidosas para aprender visualmente, a partir de



desenhos, leitura de imagens, gráficos e diagramas. Para reforçar essa habilidade, existem algumas estratégias que podem ser aplicadas no contexto escolar, como: colocar a criança mais próxima ao quadro, enfatizar imagens em vez de textos, destacar palavras com marcadores de texto, reforçar as linhas do caderno, aplicar atividades lúdicas. Dentro dessa perspectiva, Soares, Rocha e Rodrigues (2018) afirmam que:

[...] uma escola ludicamente inspirada é aquela em que as características do brincar estão presentes, influindo no modo de ser do professor e no papel da criança. Nessa escola, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável. O professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que a criança tenha uma postura ativa nas situações de aprendizagem. A espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (Soares; Rocha; Rodrigues, 2018, p. 53).

Para o desempenho intelectual das crianças com SD, é importante conhecer os fatores que influenciam diretamente em seu processo de aprendizagem: o sono, e a alimentação. As pessoas com T21 podem apresentar dificuldades para dormir desde pequenos. No livro Trissomia 21, Mustacchi, Salmona e Mustacchi (2010) defendem que os problemas relacionados ao sono, como o bruxismo e a apneia do sono, são frequentes em pessoas com SD, e essas condições podem prejudicar a qualidade de vida e, consequentemente, o processo de aprendizagem.

A alimentação também é um fator importante, pois a SD possui características metabólicas que deixam as crianças vulneráveis a doenças relacionadas ao aspecto nutricional, o que pode prejudicar o desempenho escolar. Dessa forma, a estratégia adequada é uma dieta rica em legumes, verduras, peixes, as quais potencializam as aprendizagens (Mustacchi; Salmona; Mustacchi, 2010).

Em síntese, as crianças com T21 são plenamente capazes de se desenvolverem integralmente, a partir das intencionalidades destinadas a elas, por meio de estímulos, práticas lúdicas, criação de possibilidades e oportunidades para que possam viver experiências significativas para o seu processo de aprendizagem.

### 3. Metodologia

A pesquisa, que visou analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de uma aluna com SD, foi baseada na seguinte metodologia: abordagem qualitativa; quanto aos objetivos descritiva-explicativa; e, quanto aos procedimentos: bibliográfica, documental, estudo de caso e entrevistas-semiestruturadas.

Para a pesquisa bibliográfica foram realizadas buscas por artigos científicos sobre “ludicidade”, “processo de aprendizagem” e “SD”, no contexto online,



como os buscadores: Google Acadêmico; Scielo; Portal de Periódicos da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES); Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD), em que foram selecionados 16 artigos para a pré-análise e a exploração do material, os quais tinham mais concordância com o tema, concomitante a isso também foram realizadas pesquisas em livros. Os autores selecionados foram: Vygotsky, Luria e Leontiev (1994); Soares, Rocha e Rodrigues (2018); Mustacchi, Salmona e Mustacchi (2010); Schwartzman (2003); Carneiro (2008); Silva (2016); entre outros.

Logo, a pesquisa documental se assemelha à bibliográfica, porém as fontes são muito mais diversificadas e dispersas (Gil, 2002). Esta investigação utilizou documentos disponíveis na secretaria da escola, como os relatórios da professora que trabalha com a referida aluna na sala de aula regular, e os da professora do AEE, além do portfólio com registros visuais que contemplam os diferentes desenvolvimentos da aluna, tornando-se um instrumento de avaliação e análise.

Diante disso, o estudo de caso é considerado o delineamento mais adequado para a investigação de um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto real, onde os limites entre o fenômeno e o contexto não são claramente percebidos (Yin, 2001). Dessa maneira, foram realizados observações e registros da aluna participando das atividades dentro e fora de sala para ilustrar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem e qual o impacto dessas propostas no desenvolvimento de crianças com necessidades educacionais especiais.

### 3.1 Local de pesquisa

A pesquisa foi realizada na escola São João Coopercamp, situada na cidade de Campanha, no sul de Minas Gerais. Esta é uma escola que possui, em média, 400 alunos, desde a Educação Infantil até o Ensino Médio, com boa estrutura, salas amplas, quadra coberta, refeitório, banheiros adaptados, secretaria e diretoria. Dessa maneira, a escola possui duas unidades: I, a qual conta com toda a estrutura pedagógica; e II, localizada no centro de Campanha, com salas de aula e sala de recursos do Atendimento Educacional Especializado (AEE). Diante disso, a escola possui o Sistema de Ensino Ari de Sá (SAS), apostilado, que traz conteúdos que possibilitam a análise crítica, com debates, trocas de conhecimento e experiências socioemocionais, além do material tecnológico e alinhados à Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para isso, a escola conta com 65 funcionários, entre eles: direção, coordenação, professores, professora do AEE, monitoras, psicóloga, secretárias e serviscais. Na instituição investigada, a pesquisadora atuava como monitora pedagógica e acompanhou a aluna foco do estudo por três anos consecutivos, período no qual identificou a problemática que originou a questão de pesquisa e o desenvolvimento do presente estudo.



### 3.2 Entrevistas

Após a liberação do diretor da escola São João Coopercamp, obtida por meio de uma conversa presencial, foi apresentado a ele o Projeto de Pesquisa, o Termo de Anuência, o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), como também o Termo de Autorização de uso de Imagem e Depoimento Oral. Para isso, a pesquisadora tirou todas as possíveis dúvidas e esclareceu a seriedade e confidencialidade da investigação. Para a realização das entrevistas, foi selecionado o perfil dos profissionais a serem entrevistados, que consistiu na coordenadora (P1) do turno vespertino e da professora (P2) regente do Pré I, da referida instituição. A técnica escolhida para a coleta de dados foi a entrevista semiestruturada, conduzida a partir de um roteiro previamente elaborado. O questionário teve como objetivo orientar a interação entre a pesquisadora e as participantes, de modo a assegurar a manutenção do foco no tema investigado. Após o esclarecimento de quaisquer dúvidas, iniciou-se o contato via WhatsApp, para o agendamento da entrevista. As entrevistas foram realizadas:

- no modo presencial, com gravação de áudio, por meio do celular;
- as perguntas foram enviadas anteriormente no e-mail de cada participante, contendo dez perguntas para a coordenadora e nove perguntas para a professora regente do Pré I;
- as entrevistas foram realizadas no mesmo dia, na referida instituição, no turno vespertino.

Em meio a este momento, foi apresentado, explicado e entregue às participantes o TCLE, a fim de mostrar que a pesquisa possui confidencialidade quanto aos nomes das entrevistadas e que elas serão identificadas por "P" e número de ordem, uma vez que esta pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em Pesquisa, conforme o Parecer nº 6.425.743. As informações sobre a entrevista podem ser verificadas na tabela 1, a seguir.

**Tabela 1 – Dados e informações referentes à entrevista.**

Entrevistada	Tempo de atuação	Modalidade	Função	Experiência com crianças que possuem SD
P1	35 anos	Presencial	Coordenadora pedagógica do turno vespertino	Sim
P2	8 anos	Presencial	Professora regente do Pré I	Sim

**Fonte:** A autora (2023).

Em suma, as informações provenientes das entrevistas, bem como sua análise, estão descritas na próxima seção.



## 4. Resultados e discussões

Para compreender a análise, é importante entender o seu conceito, para isso, cita-se Gil (2002, p. 125):

O processo de análise dos dados envolve diversos procedimentos: codificação das respostas, tabulação dos dados e cálculos estatísticos. Após, ou juntamente com a análise, pode ocorrer também a interpretação dos dados, que consiste, fundamentalmente, em estabelecer a ligação entre os resultados obtidos com outros já conhecidos, quer sejam derivados de teorias, quer sejam de estudos realizados anteriormente.

A partir das entrevistas e da observação realizadas pela pesquisadora, foi possível interpretar a relação entre a ludicidade e o processo de aprendizagem da aluna com Síndrome de Down, articulando os referenciais teóricos mencionados anteriormente aos procedimentos efetivamente aplicados durante a investigação. O processo de análise consistiu na codificação dos dados obtidos por meio das entrevistas, posteriormente organizados em categorias, de modo a sistematizar as informações e evidenciar respostas que contemplassem o tema em estudo. Com o propósito de alcançar o objetivo geral — analisar o papel da ludicidade no processo de aprendizagem de uma aluna com Síndrome de Down —, os dados provenientes das entrevistas foram estruturados em três eixos: planejamento, metodologias e resultados.

### 4.1 Eixo do planejamento a partir do viés da ludicidade

Quando questionadas se “Existe alguma adaptação de material/recurso que você utiliza com a aluna durante as atividades realizadas na escola?”, as participantes relatam que um planejamento é realizado semanalmente visando propor adaptações que serão realizadas para atender as necessidades daquela aluna (pedagógica ou estruturalmente) quando houver necessidade de fazê-lo. Dessa forma, a professora regente cita que o material apostilado que é utilizado pela escola traz muitas atividades que sugerem a prática lúdica para todos os alunos, e que, então, é necessário preparar todos os recursos que serão utilizados com essa aluna em sala de aula e fora dela, garantindo que a aprendizagem seja efetiva e constante, a partir do viés da ludicidade, o qual é considerado por elas um fator essencial no desenvolvimento cognitivo, motor e social dessa criança. Seguindo adiante,

[...] os materiais da aluna são adaptados de acordo com cada atividade, quando necessário. Usamos figuras para colagem, recorte de revistas, impressões, imagens que contêm a foto da aluna que é o recurso que ela demonstra entusiasmo e interesse, recursos assistivos (ponteira do lápis, por exemplo, quando há necessidade (P2).

Concomitantemente a isso, as participantes citam que a escola possui uma estrutura que garante a qualidade do aprendizado dos alunos, a partir dos



ambientes adaptados utilizados por todos que compõem a escola, de tal maneira que favoreça a eficácia do planejamento realizado pela professora juntamente com as articulações da coordenadora.

Além disso, elas relatam que o fator essencial durante a elaboração do planejamento são as metodologias utilizadas muito bem descritas. Dessa forma elas citam ser preciso uma organização temporal, que seria o tempo gasto nas atividades, como isso impacta na aprendizagem da aluna (atividades mais demoradas, atividades mais rápidas) que:

[...] a aluna adora atividades que despertam a ludicidade, como a música, dança, canto, materiais concretos, brincadeiras e outros recursos visuais que são atrativos, mas atividades que são trabalhadas com o lápis de cor e folha, a aluna não demonstra muito interesse, principalmente atividades que demandam muito tempo (P2).

Dessa forma, a resposta da professora vai ao encontro da perspectiva de Vygotsky, Luria e Leontiev (1994), que nos traz a brincadeira como um recurso de novas possibilidades e uma importante atribuição para o desenvolvimento infantil, a partir do pressuposto da imaginação, criação, socialização, interpretação e potencialização das habilidades que a criança apresenta a partir do viés da ludicidade quando exteriorizadas por meio das práticas lúdicas. Ademais, as participantes relatam que o planejamento é o princípio de uma boa construção para o desenvolvimento daquela aluna, também pode ser vista no relato a seguir.

Planejar é muito importante para que o professor não se perca no que deseja alcançar com aquela criança, qual o seu objetivo com as atividades propostas e como essas práticas impactam no desenvolvimento da aluna. Então, acredito que o planejamento é o pontapé inicial para uma boa aula, organizando o tempo, materiais, necessidades, espaço e quais as intencionalidades (P1).

O observável nas respostas das participantes é que as propostas a serem realizadas para atender as necessidades educacionais daquela aluna, exige estudo e compreensão de como esse processo de aprendizagem acontece, quais os melhores caminhos a serem seguidos, descritos no planejamento semanal. Por conseguinte, as entrevistadas descreveram que a partir da matrícula realizada, a professora já possui acesso ao histórico escolar da criança com SD, para poder se debruçar a partir de livros e pesquisas.

#### **4.2 Eixo das metodologias utilizadas para o processo de aprendizagem da aluna**

Buscando compreender o planejamento, as participantes citaram as metodologias utilizadas em sala de aula, descritas no quadro 1.



### Quadro 1 – Metodologias utilizadas com a aluna.

PARTICIPANTE	P1
Resposta na íntegra	As metodologias que observo em que as crianças com SD se desenvolvem cada dia mais é a partir das atividades que promovem a ludicidade, despertando o interesse de cada uma delas, proporcionando um ambiente de equidade para todos, buscando o desenvolvimento integral dessas crianças, a partir de atividades que despertam a expressão, criação, práticas e a busca em dar possibilidades para a sua própria construção.
Palavras-chave	Ludicidade; Equidade; Desenvolvimento; Possibilidades.
Participante	P2
Resposta na íntegra	As metodologias utilizadas em sala de aula são sempre atividades que promovem a ludicidade, a partir de práticas lúdicas que visam o processo de aprendizagem da aluna de uma forma efetiva. Então trabalhamos com muitos recursos visuais, músicas, estimulando a construção da própria aluna a partir de pinturas, colagens, brincadeiras e atividades em grupos.
Palavras-chave	Ludicidade; Aprendizagem; Recursos visuais; Brincadeiras.

**Fonte:** A autora (2023).

Dessa maneira, verifica-se que as metodologias utilizadas com a aluna se aproximam do método socioconstrutivista de Vygotsky (2001) que visa a abordagem da interação da criança com o meio, partindo da perspectiva que o desenvolvimento cognitivo acontece por meio das interações sociais e do construtivismo de Piaget (1998), que considera a criança em sua singularidade e a aprendizagem em seu próprio tempo.

Dessa forma, é possível analisar que a ludicidade se faz presente na maioria das atividades, atuando como um facilitador da aprendizagem daquela criança. Ainda nesse caminho inclui-se que as práticas lúdicas são essenciais para o desenvolvimento social, cognitivo e motor. Ademais, a professora relata que o brincar por brincar é fundamental, porém ela sempre traz atividades/recursos que possibilitam a dimensão lúdica formativa, a partir do direcionamento do planejamento.

Dito isso cabe frisar que as finalidades das metodologias utilizadas com a aluna ocorrem por meio dos estímulos diversificados, seleção cuidadosa das práticas lúdicas e corroborando com isso, Mustacchi, Salmona e Mustacchi (2010) afirmam que as crianças com SD tendem a aprender de forma mais visual, empenhando-se em potencializar seu desenvolvimento integral. Logo, a professora regente do Pré I diz que:

[...] o lúdico na educação infantil faz parte de uma metodologia ativa que se aprende brincando. [...] Além disso, as crianças demonstram interesse nas atividades que despertam a sua curiosidade e prazer, possibilitando que a sua aprendizagem aconteça de forma efetiva, buscando trazer materiais concretos e visuais, a partir de cartazes, brincadeiras, materiais que a própria aluna construiu, fotografias e o recurso da prancha (P2).



Em suma, é possível analisar que as metodologias realizadas de forma participativa e que coloca a necessidade da aluna em primeiro lugar se torna o pilar da aprendizagem dessa criança.

#### **4.3 Eixo dos resultados a partir do planejamento e das metodologias**

Conforme a ideia apresentada nas subseções anteriores e por meio das respostas das participantes que já tiveram experiência com outras crianças com SD, elas relatam que a ludicidade, a partir da aprendizagem lúdica, impacta positivamente a vida da aluna, sendo perceptível esse impacto a partir dos relatórios, portfólio, fotografias e na própria aluna que demonstra esse desenvolvimento constante. Nesse sentido, é válido frisar que durante a observação e convivência da pesquisadora com a aluna durante três anos consecutivos, são nítidos o seu progresso pedagógico, em relação à linguagem, memória, coordenação motora, socialização, participação e as competências gerais previstas na BNCC, como o conhecimento, comunicação, autocuidado, cooperação, pensamento criativo, repertório cultural e tantas outras aprendizagens essenciais na Educação Infantil (Brasil, 2018).

Além disso, o papel da ludicidade desperta na aluna o querer realizar a atividade proposta, de modo que ela se torna papel central no processo de aprendizagem, indo ao encontro de Kishimoto (1996) nos traz sobre as diferentes possibilidades para a criança poder desenvolver o seu conhecimento. Inegavelmente, a ludicidade se tornou parte da rotina da aluna e dos seus colegas, pois a partir da convivência e interação com o meio, a sua aprendizagem se tornou algo dinâmico e com diversas oportunidades para que a aluna pudesse se expressar, comunicar e ser feliz aprendendo.

Não existe outra palavra para definir a aluna a não ser felicidade. A sua risada, alegria, carinho, o prazer que demonstra em realizar as atividades, a seriedade em que desenvolve suas funções, quando é ajudante do dia, quando é sorteada para completar os cartazes da sala, a empolgação em estar com seus amigos, tudo isso são benefícios visíveis que observamos durante todo o ano letivo (P2).

Por fim, viu-se que a perspectiva da ludicidade no processo de aprendizagem de uma aluna com SD é muito efetiva, considerando que as práticas lúdicas juntamente com outras metodologias são meios facilitadores para o desenvolvimento dessa criança. Em síntese, sobre o exposto, pode-se dizer que os objetivos da pesquisa foram alcançados, ainda mais considerando, segundo relatos das participantes, que a partir de um bom planejamento e metodologias utilizadas, pode-se esperar bons resultados e um desenvolvimento significativo na vida dessa aluna.



## 5. Considerações finais

Este trabalho discutiu a temática do papel da ludicidade no processo de aprendizagem de uma aluna com SD. Esta pesquisa se justifica por meio da experiência de três anos da pesquisadora com a aluna da escola São João Copercamp, despertando a motivação de analisar sobre o seu processo de aprendizagem a partir da observação realizada durante os anos de 2021, 2022 e 2023, sendo que cada vez mais as inclusões de alunos com necessidades educacionais especiais acontecem em escolas regulares e no mercado de trabalho. Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, documental e estudo de caso e, por meio delas, percebeu-se que a ludicidade é um dos principais componentes para o desenvolvimento integral da criança quando exteriorizada, a partir de metodologias que visam gerar possibilidades e oportunidades da criança com SD para se desenvolver integralmente.

Desse modo, em relação aos objetivos, acredita-se que todos foram cumpridos, mediante a revisão de literatura, os documentos analisados, a observação feita e as entrevistas realizadas, uma vez que para analisar o papel da ludicidade na aprendizagem da criança com SD e qual o seu impacto, apresentamos as características da ludicidade e como o seu papel é essencial para o desenvolvimento da aluna com SD, visando confirmar a hipótese da pesquisa.

Assim, identificou-se que os resultados encontrados neste estudo, trouxeram definições, compreensões e análises sobre o quanto a ludicidade está presente nas experiências vividas pelos sujeitos e como ela é essencial para a aprendizagem das crianças com SD. Observou-se que isso acontece a partir de práticas lúdicas em conjunto com outras metodologias, as quais não só abarcaram o desenvolvimento das habilidades da aluna, como também a linguagem, memória, socialização, inclusão, coordenação motora e participação efetiva nas atividades, atendendo as necessidades da aluna, a partir de adaptações pedagógicas e/ou estruturais, possibilitando assim a construção de oportunidades. A partir desse viés, a pesquisa traz a confirmação do problema de pesquisa, de tal modo que o impacto da ludicidade no processo de aprendizagem da aluna com SD é totalmente positivo e eficaz.

Por outro lado, a pesquisa traz muitas contribuições para a comunidade acadêmica e escolar, ao apresentar que as estratégias que agreguem o lúdico no cotidiano da criança com SD, facilita o seu desenvolvimento cognitivo, físico, motor e social, por meio de estímulos e práticas que possibilitam a construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 1 ago. 2023.



BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão de Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência).** Brasília, DF: Presidência da República, 2015. Disponível em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm). Acesso em: 10 ago. 2023.

CARNEIRO, Maria Sylvia Cardoso. **Adultos com Síndrome de Down:** a deficiência mental como produção social. Campinas: Papirus Editora, 2008.

FLEMING, Neil; MILLS, Colleen. Not another inventory, rather a catalyst for reflection. To improve the Academy, **College Station**, v. 11, n. 1, p. 137 – 155, 1992. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>. Acesso em: 1 ago. 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar Projetos de Pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Jogos infantis:** o jogo, a criança e a educação. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1996.

MUSTACCHI, Zan; SALMONA, Patrícia, MUSTACCHI, Roberta. **Trissomia 21 (Síndrome de Down): Nutrição, Educação e Saúde.** São Paulo: Memmon, 2010.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Psicologia da Educação**, São Paulo, v. 1, n. 26, p. 109 – 133, 2008. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psie/n26/v26a07.pdf>. Acesso em: 1 ago. 2023.

RAMALHO, Maria Helena da Silva. A criança com Síndrome de Down no espaço de jogo na escola. In: RODRIGUES, D.; KREBS, R. J.; FREITAS, S. N. (orgs.). **Educação Inclusiva e Necessidades Educacionais Especiais.** Santa Maria: Editora UFSM, 2005. p. 161 – 180.

SCHWARTZMAN, José Salomão. **Síndrome de Down.** 2. ed. São Paulo: Mackenzie, 2003.

SOARES, Francisco Fernando; ROCHA, Lorena Fernanda de Jesus; RODRIGUES, Maria de Jesus. **Síndrome de Down:** a inserção do lúdico no seu desenvolvimento. Curitiba: Appris, 2018.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Ridendo Castigat Mores, 2001.



VYGOTSKY, Lev.; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexei.  
**Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 5. ed. São Paulo: Ícone, 1994.

YIN, Robert. **Estudo de caso:** planejamento e métodos. Tradução Daniel Grassi. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

Recebido em: 29 de janeiro de 2025.  
Aceito em: 08 de setembro de 2025.  
Publicado em: 17 de setembro de 2025.

