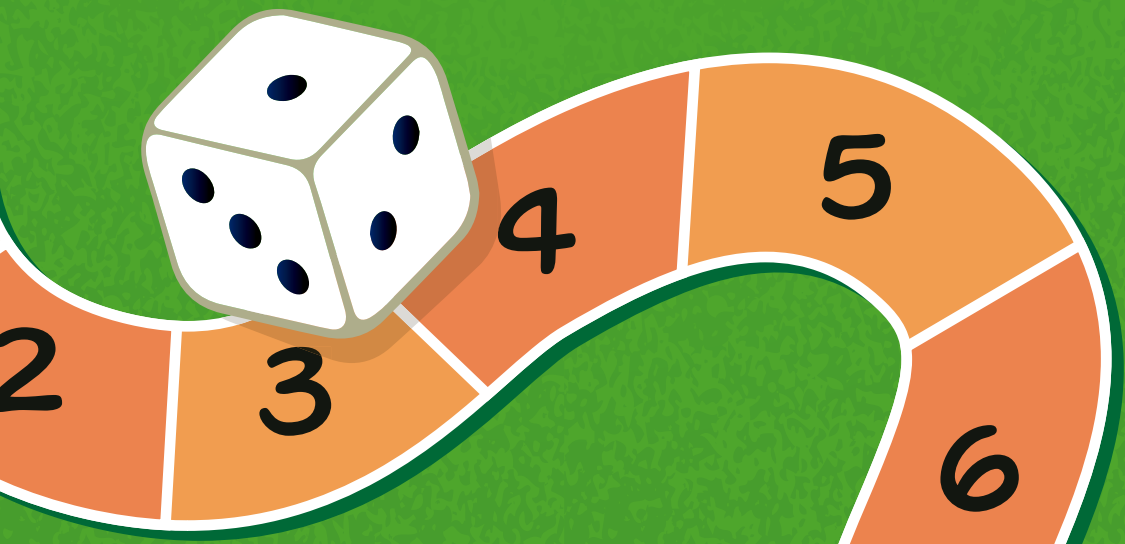


BRUNELA LIMA BORGES
MARCIA MOREIRA DE ARAÚJO

ESTRATÉGIAS E FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS PARA A INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM SÍNDROME DE DOWN NA EDUCAÇÃO BÁSICA



Brunela Lima Borges
Marcia Moreira de Araújo

**ESTRATÉGIAS E
FERRAMENTAS
PEDAGÓGICAS PARA
A INCLUSÃO DE
ESTUDANTES COM
SÍNDROME DE DOWN NA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing
Vitória
2022

Estratégias e ferramentas pedagógicas para a inclusão de estudantes com Síndrome de Down na Educação Básica © 2022, Brunela Lima Borges e Marcia Moreira de Araújo

Orientadora: Prof.^a Doutora Marcia Moreira de Araújo

Curso: Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Instituição: Faculdade Vale do Cricaré

DOI: 10.29327/555500

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Borges, Brunela Lima

Estratégias e ferramentas pedagógicas para a inclusão de estudantes com Síndrome de Down na educação básica [livro eletrônico] / Brunela Lima Borges, Marcia Moreira de Araújo. -- 1. ed. -- Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2022. PDF

ISBN 978-85-92647-54-4

1. Educação 2. Educação - Finalidades e objetivos
3. Educação básica 4. Inclusão escolar
5. Professores - Formação 6. Síndrome de Down - Educação especial I. Araújo, Marcia Moreira de.
II. Título.

22-99769

CDD-371.928072

Índices para catálogo sistemático:

1. Crianças com Síndrome de Down : Inclusão escolar : Educação especial 371.928072

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

SUMÁRIO

| | |
|---|----|
| PRODUTO EDUCACIONAL | 05 |
| O DIREITO À APRENDIZAGEM | 06 |
| ETAPAS DE APLICAÇÃO DO JOGO PROPOSTO PARA O | |
| ESTUDANTE | 09 |

PRODUTO EDUCACIONAL

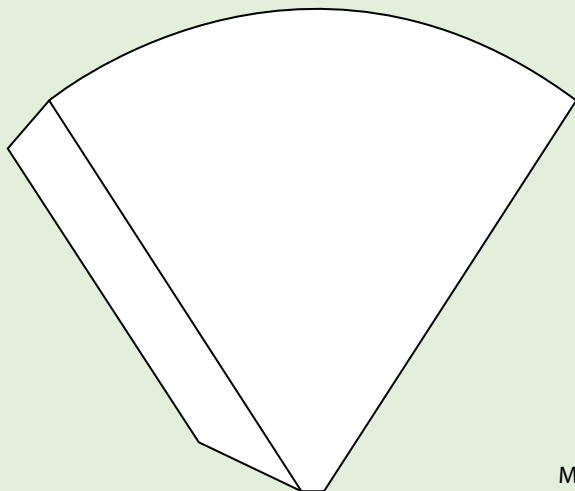
Foi desenvolvido um jogo de trilhas e de saberes essenciais para a aprendizagem do sujeito pesquisado e seus pares. O jogo consiste em uma estratégia para a alfabetização do aluno com Síndrome de Down, visando garantir a interação e a participação no ambiente escolar.

Trata-se de um jogo de trilhas com 20 (vinte) casas contendo miniaturas de imagens distribuídas pelas casas. Anexo ao material está o recorte de um dado com numeração de 1 (um) a 3 (três), fora da padronização dos dados com numeração de 1 (um) a 6 (seis), mas buscando garantir o melhor aproveitamento do jogo com seu caráter educativo. Ainda anexo ao jogo, está o recorte de um cone, que será utilizado para marcar a casa sorteada pelo dado.

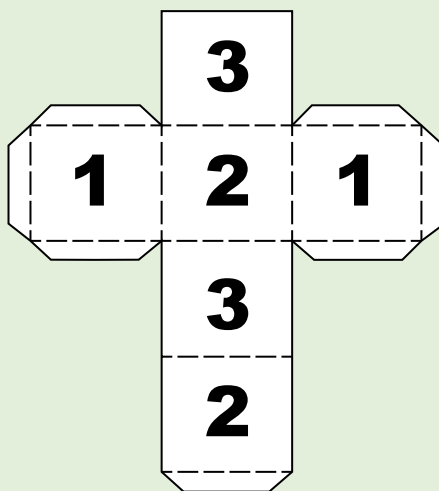


Para jogar, precisaremos desses moldes:

Molde de cone



Molde de dado



A estratégia do jogo é trabalhar a escrita através da identificação das imagens. O aluno foi direcionado à casa através do sorteio do dado, e será orientado a escrever o nome da figura em uma folha pautada.



Importante que as imagens sejam lúdicas e atrativas e sugerimos a inserção tecnológica para o jogo, a fim de incluir esse estudante na perspectiva da aprendizagem efetiva.



ETAPAS DE APLICAÇÃO DO JOGO PROPOSTO PARA O ESTUDANTE

“Ando devagar porque já tive pressa

E levo esse sorriso

Porque já chorei demais

Hoje me sinto mais forte

Mais feliz, quem sabe

Só levo a certeza

De que muito pouco sei

Ou nada sei ”.

Almir Sater



• Perguntas para o jogo de trilhas, envolvendo a ludicidade, alfabeto móvel, jogos, fichas, etc, já que o aluno não verbaliza:

1- Pronuncie as vogais.

2- Escreva a palavra **casa**.

3- Escreva o seu primeiro nome, usando o alfabeto móvel.

4- Qual é o animal que aparece na figura?

5- Aponte para a figura que aparece o sapo.



6- Dentre os animais das figuras, aponte a vaca.

7- Organize as figuras de acordo com a sua forma.

8- Selecione os carrinhos correspondentes ao número demonstrado.

9- Encaixe os pinos no numeral 5.

10- Dentre as fotografias, aponte quem é você.



O lúdico se tornou um alicerce para superar as dificuldades impostas pela condição genética do pesquisado, aumentando a lista de recursos utilizáveis no processo de interação do aluno no ambiente escolar.



ISBN: 978-85-92647-54-4

