



## **LUDICIDADE E INCLUSÃO: UMA PROPOSTA DE ATIVIDADE ADAPTADA PARA O ENSINO DA FOTOSÍNTESE A ESTUDANTES COM SÍNDROME DE DOWN**

**Andressa Vargas de Souza<sup>1</sup>, Alissandra de Oliveira dos Santos<sup>2</sup>, Juliani Natalia dos Santos<sup>3</sup>, Camila Copetti<sup>4</sup>**

**Resumo:** O debate sobre a inclusão de alunos com necessidades educacionais especiais ainda é inicial no Brasil contudo, movimentos nacionais e internacionais buscam cada vez mais ampliar as discussões na busca por uma política de inclusão. Em razão das necessidades apresentadas e dos debates realizados a educação no Brasil teve de ser remodelada para que esses estudantes também pudessem ter direito a uma educação de qualidade que lhes permitissem vivenciar o ambiente da sala de aula de forma exitosa. A inclusão se tornou uma discussão necessária nos cursos de formação inicial de professores pois, é neste momento que o futuro professor precisa refletir sobre as realidades encontradas nas escolas, e pensar em estratégias que possam auxiliar alunos com NEEs<sup>5</sup> em seus processos de ensino e aprendizagem. Neste sentido, unindo conceitos aprendidos entre teoria e prática no Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do IFFAR – *Campus* Santo Augusto, a partir da disciplina de Prática de Ensino de Biologia VI, articulada com as disciplinas de Diversidade e Educação Inclusiva e Fisiologia Vegetal, foi elaborado um jogo didático denominado “Trilha Ecológica”, tendo por objetivo auxiliar o aluno com Síndrome de Down na aprendizagem de conceitos sobre fotossíntese. O jogo era composto por 17 “casas” e o requisito básico era ser alfabetizado. Ao jogar o dado, o aluno poderia se deparar com perguntas relacionadas à fotossíntese, penalidades ou benefícios. Para a criação do jogo, foi realizado um estudo sobre a forma como as pessoas com Síndrome de Down aprendem e quais são as suas maiores dificuldades na aprendizagem de Ciências, especialmente no conteúdo de fotossíntese, para posteriormente realizar a adaptação necessária. Deste modo, o jogo foi desenvolvido com materiais de fácil aquisição e baixo custo. O jogo se propunha a partir de materiais com texturas e coloridos prender a

---

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha *Campus* Santo Augusto. E-mail: andressa.vargas98@gmail.com

<sup>2</sup> Acadêmica do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas do Instituto Federal Farroupilha *Campus* Santo Augusto. E-mail: alioliveiradossantos@gmail.com

<sup>3</sup> Mestra em Educação Profissional e Tecnológica, docente do Instituto Federal Farroupilha *Campus* Santo Augusto. E-mail: juliani.santos@iffarroupilha.edu.br

<sup>4</sup> Doutora em Ensino de Ciências e Matemática, docente do Instituto Federal Farroupilha *Campus* Santo Augusto. E-mail: camila.copetti@iffarroupilha.edu.br

<sup>5</sup> Necessidades Educacionais Especiais

atenção desse público e, de forma lúdica, ensinar conceitos de fotossíntese. Pode-se perceber que o jogo apesar de ter sido desenvolvido para atender aluno com Síndrome de Down, pode ser utilizado com qualquer aluno que esteja aprendendo tais conceitos. Com isso, podemos concluir que o jogo não somente é uma ferramenta de aprendizagem, como transforma as salas de aula em ambientes de descontração, aprendizado e inclusão possibilitando uma constante troca de saberes entre os envolvidos. Desta forma, o jogo cumpriu seu objetivo de, através da ludicidade, incluir alunos com necessidades educacionais especiais (Síndrome de Down) proporcionando-lhes o aprendizado sobre conceitos da fotossíntese e a socialização com os demais colegas.

**Palavras-chave:** Inclusão. Jogo. Aprendizagem. Fotossíntese.