

# O LÚDICO NO PROCESSO DE INCLUSÃO DE CRIANÇAS COM AUTISMO NA ESCOLA

Antonia Rosemeire Guedes da Silva <sup>1</sup>

Luis Carlos Ferreira <sup>2</sup>

## RESUMO

A inclusão de indivíduos com autismo em vários aspectos da sociedade tornou-se uma preocupação vital. Nos últimos anos, tem havido um interesse crescente na utilização de intervenções lúdicas para facilitar a sua integração. O objetivo é analisar o papel do lúdico na inclusão de autistas. Para tal, a metodologia empregada é a revisão sistemática que envolve uma extensa pesquisa em bases de dados acadêmicas. Os critérios de inclusão envolvem artigos de pesquisa que exploram os efeitos de intervenções baseadas em brincadeiras em indivíduos com autismo e sua inclusão social. A síntese dos estudos selecionados revela um padrão consistente: a implementação de estratégias lúdicas tem um impacto positivo na inclusão de indivíduos com autismo. Essas estratégias melhoram suas habilidades de comunicação, interações sociais e envolvimento geral em vários ambientes. Além disso, os estudos destacam a importância de adaptar as intervenções às preferências e necessidades individuais, enfatizando assim a importância de abordagens personalizadas em intervenções baseadas em brincadeiras. Concluindo, esta revisão sistemática ressalta o papel substancial que a ludicidade desempenha na promoção da inclusão de indivíduos com autismo. As descobertas enfatizam a necessidade de educadores, terapeutas e cuidadores reconhecerem o potencial das intervenções baseadas em brincadeiras como ferramentas eficazes para melhorar a integração social. À medida que a sociedade luta por uma maior inclusão, aproveitar o poder do lúdico pode ser fundamental para criar um ambiente mais acolhedor e acolhedor para os indivíduos com autismo.

Palavras-chave: Lúdico, Inclusão, Autismo, Desafios.

## INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, o campo da educação tem testemunhado um reconhecimento crescente da importância das práticas inclusivas, particularmente para indivíduos com transtorno do espectro do autismo (TEA). Esta investigação embarca para explorar um caminho cativante para promover a inclusão por meio de elementos lúdicos, ou

---

1 Mestre Interdisciplinar em Humanidades ( MiH ) Universidade da integração internacional da Lusofonia Afro-brasileira, profrosemeireguedes@gmail.com

2 Docente pelo curso de mestrado Interdisciplinar em Humanidades ( MIH) Universidade Da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira UNILAB, luisferreira@unilab.edu.br

abordagens “lúdicas”, em ambientes educativos. A lógica por trás desta exploração está enraizada na aspiração de desvendar como a integração da ludicidade pode impactar profundamente a inclusão de indivíduos com autismo em ambientes educacionais.

A importância desta pesquisa é sublinhada pelo imperativo de preencher a lacuna entre as práticas educacionais e as diversas necessidades dos alunos com autismo. Estudiosos como Vygotsky e Piaget enfatizaram o papel fundamental da brincadeira no desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A integração destes conhecimentos no domínio da inclusão do autismo pode potencialmente produzir estratégias inovadoras que atendam aos estilos e preferências de aprendizagem únicos destes indivíduos (Cardoso, 2019; Costa, 2015; Sousa e Silva, 2022). Ao aprofundar este tópico, pretendemos contribuir para uma compreensão mais matizada da educação inclusiva e defender abordagens que transcendam os paradigmas convencionais.

O objetivo geral deste estudo é analisar o papel da ludicidade na inclusão de alunos autistas. Através da exploração de várias estratégias e intervenções que empregam elementos lúdicos, procuramos descobrir os potenciais efeitos transformadores da brincadeira nas dimensões sociais, emocionais, cognitivas e comunicativas das crianças com autismo. Esta pesquisa busca responder à questão fundamental: “Como a incorporação de abordagens lúdicas contribui para a inclusão de alunos autistas em ambientes educacionais?” Ao examinar esta questão, pretendemos lançar luz sobre uma investigação de extrema relevância para a comunidade acadêmica, com o objetivo final de promover práticas educativas inclusivas.

Levanta-se a hipótese de que a integração de estratégias lúdicas e elementos lúdicos nos ambientes educacionais tem o potencial de facilitar melhorias profundas na inclusão de indivíduos com autismo. Através de análise cuidadosa e síntese da literatura existente, antecipamos a descoberta de evidências que apoiam a eficácia de tais abordagens na melhoria de várias facetas do desenvolvimento global e da experiência educacional do indivíduo autista.

A base desta pesquisa é fortalecida pelos trabalhos de estudiosos conceituados como Vygotsky (1998), Piaget (2000) e Bruner (2008), que iluminaram o poder transformador da brincadeira na aprendizagem e no desenvolvimento. Além disso, contribuições de pesquisadores contemporâneos como Cardoso (2019), Costa, (2015), Sousa e Silva (2022), que se aprofundaram nas complexidades do autismo, servem como guias inestimáveis em nossa jornada de exploração. Para atingir os objetivos desta pesquisa, será empregada uma abordagem qualitativa centrada em uma revisão de

literatura. Esta metodologia envolverá um levantamento abrangente de bases de dados acadêmicas, abrangendo uma ampla gama de estudos, análises e insights que moldam coletivamente o panorama das abordagens lúdicas e seu impacto na inclusão do autismo.

## METODOLOGIA

Esta pesquisa é classificada como qualitativa, uma vez que tem como intuito analisar o papel da ludicidade na inclusão de alunos autistas. Para realizar essa investigação foi utilizado como método de análise a revisão sistemática de literatura – RSL, cuja estrutura foi adaptada de acordo com o modelo dos autores Sampaio e Mancini (2007). Inicialmente, foi realizada uma pesquisa descritiva e exploratória de estudos relevantes com o problema de pesquisa, fundamentada por meio de pesquisas em artigos de revistas especializadas na área, artigos de periódicos, monografias, dissertações de mestrado, a fim de reunir informações necessárias para a análise. Nos próximos tópicos deste capítulo serão explanadas as questões da pesquisa, o processo de busca e os critérios de inclusão e exclusão utilizados na RSL. Na primeira busca realizada na base de dados da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertação foram utilizadas as seguintes palavras-chave: “Ludicidade”, “Inclusão”, “Alunos com Autismo”. Esta busca resultou um total de 32 publicações. Após uma leitura dos respectivos resumos de acordo com o tema, utilizando como critério de exclusão as pesquisas cujo objetivo era voltado para problematização teórica, revisões sistemáticas ou apenas inclusão no geral. Ainda como critério exclusão, optou-se por não selecionar publicações escrita língua estrangeira. Outro critério de exclusão foi limitar apenas pesquisas nos últimos 8 anos (2014-2022).

Tabela 1 – Critérios de inclusão e exclusão

Critérios de Inclusão	Critérios de Exclusão
Pesquisas publicados entre 2014-2022	Artigos antigos (publicações com mais de 8 anos)
Publicações que mostram o papel da ludicidade na inclusão de alunos autistas	Artigos direcionados para outras problematizações teóricas, revisões sistemáticas ou apenas inclusão no geral
Possui relato de intervenção/experiência	Artigos em outros idiomas.

Fonte: Autora, 2023.

Como critério de inclusão, foram selecionados apenas publicações que mostram abordagens práticas para a promoção de ambientes inclusivos de aprendizagem,

pesquisas que abordam relato de experiência/intervenção, pesquisas que foram publicados entre 2014-2023. Após a aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram selecionados 07 artigos, - após serem lidos integralmente foram organizados em categorias estabelecidas anteriormente, com o intuito de alcançar o objetivo de pesquisa.

## REFERENCIAL TEÓRICO

No âmbito da educação, promover a inclusão surgiu como um objetivo central, especialmente no atendimento às necessidades dos alunos com autismo. Esta pesquisa tem como objetivo aprofundar a influência transformadora da ludicidade na promoção da inclusão de alunos autistas em contextos educacionais. Ao adotar um quadro teórico abrangente, este estudo procura lançar luz sobre a interação dinâmica entre brincadeiras e estratégias eficazes de inclusão.

A Teoria Sociocultural de Vygotsky (1998) permanece como um guia norteador para esta investigação. Esta teoria acentua a importância da interação social e do contexto cultural no desenvolvimento cognitivo. No contexto de estudantes autistas, a teoria sublinha o potencial da brincadeira para servir como uma ponte entre os seus processos cognitivos únicos e as experiências de aprendizagem dos seus pares neurotípicos.

A ludicidade assume um papel fundamental na colmatação de lacunas de comunicação e na promoção da interação social entre estudantes autistas (Cardos, 2019). Além disso, fornece um meio de expressão emocional que vai além da comunicação verbal convencional. Além disso, ao mergulhar em atividades lúdicas, os alunos com autismo podem experimentar um sentimento de pertencimento, que é essencial para o seu desenvolvimento holístico.

Estudos de caso de diversas instituições educativas sublinham a eficácia de estratégias de inclusão baseadas em brincadeiras (Costa, 2015; Sousa e Silva, 2022). Por exemplo, o programa “Aprendizagem de Brincadeiras Interativas” da Escola investigada aproveitou jogos interativos e brincadeiras colaborativas para incentivar o envolvimento e a comunicação entre alunos autistas e seus colegas. Esta prática alinha-se perfeitamente com a teoria de Vygotsky (1998), cultivando uma zona de desenvolvimento proximal

através de experiências lúdicas compartilhadas.

Por mais promissora que seja, a implementação de estratégias baseadas em brincadeiras para a inclusão de autistas traz consigo um conjunto de desafios. Adaptar atividades para atender diversas sensibilidades sensoriais e preferências individuais é fundamental. Também emergem considerações éticas, necessitando de consentimento e respeito pelos limites pessoais. Apesar destes desafios, os benefícios potenciais da ludicidade na promoção da inclusão são inegáveis.

A inclusão escolar, proposta na qual todos os alunos são aceitos e reconhecidos, independentemente de suas características individuais, coloca às escolas na atualidade, um desafio em desenvolver práticas pedagógicas que favoreçam a aprendizagem de todos. Além desse pressuposto, na educação infantil, o lúdico também deve permear a organização do ensino. Assim, compete ao professor promover atividades lúdicas, intervindo no espaço, nos materiais disponíveis, no tempo do brincar e realizando mediações durante as atividades lúdicas, contemplando o aprendizado de todos (Costa, 2015, p. 8)

Na educação contemporânea, a escolaridade inclusiva, que aceita todos os alunos independentemente das suas características, desafia as escolas a desenvolverem práticas pedagógicas que apoiem a aprendizagem de todos. Na educação infantil, os professores também devem promover atividades lúdicas, moldando o ambiente, utilizando materiais e orientando os alunos para garantir uma aprendizagem inclusiva (Costa, 2015, p. 8). Costa (2015) enfatiza a importância de integrar a ludicidade e a inclusão, mostrando que os professores desempenham um papel fundamental na criação de uma experiência educacional equitativa.

A ludicidade, ou “lúdica”, é uma parte fundamental da vida humana que muda à medida que crescemos (Silva, 2022). Não se trata apenas de jogos; é uma demanda cultural por diversão e diversão. Nas escolas, especialmente na educação infantil, a ludicidade é crucial. Trata-se de usar atividades que interessem as crianças e tornem o aprendizado agradável (Costa, 2015).

A palavra “lúdico” vem do latim e significa brincadeira ou jogos. Abrange tudo, desde jogos infantis até competições e até performances. A ludicidade é um aspecto vital da nossa cultura, manifestando-se de diversas formas, como jogos e celebrações (Costa, 2022). Nas escolas, a ludicidade é importante porque ajuda as crianças a aprender melhor. Quando as crianças estão envolvidas em atividades lúdicas, elas gostam de aprender e se lembram mais. Os professores usam métodos lúdicos para ajudar as crianças a

compreender os assuntos e a se divertirem ao fazê-lo. Isso acontece na educação infantil, onde a brincadeira é uma grande parte de como as crianças aprendem (Sousa e Silva, 2022). Portanto, a ludicidade não envolve apenas jogos. É uma forma de aprender que mantém as coisas interessantes e ajuda as crianças a lembrar o que aprenderam (Sousa e Silva, 2022). É uma grande parte de como as escolas ajudam as crianças a crescer e aprender de maneira divertida.

Para encerrar, a integração da ludicidade nas práticas educacionais é uma promessa imensa na promoção da inclusão para alunos autistas. Fundamentada na Teoria Sociocultural de Vygotsky, esta abordagem aborda a diversidade cognitiva, abraçando a predisposição inata dos indivíduos com autismo para modos não convencionais de comunicação e interação. À medida que navegamos no caminho da educação inclusiva, a ludicidade destaca-se como uma ferramenta potente, guiando-nos para um ambiente de aprendizagem mais equitativo e enriquecido. Este estudo exige mais pesquisas para refinar e otimizar continuamente estratégias baseadas na brincadeira, garantindo que o poder transformador da brincadeira chegue a todos os cantos da sala de aula.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Quadro 1 exibe o corpus documental obtido pela Revisão Sistemática da Literatura. As informações dispostas no referido quadro exibem os autores da publicação, o ano e o título e a instituição.

Quadro 1- Estudos selecionados para a análise

Autores	Ano	Título	Revista
Silva e Menezes	2020	Inclusão de pessoas com transtorno do espectro autista através do lúdico com foco na educação infantil Uma proposta	Iniciação & Formação Docente
Crespo e Masson	2020	lúdica para a inclusão de alunos autistas na educação infantil O Lúdico no Processo Inclusivo do	Revista Científica SMG
Ferro, Mendonça e Silva	2020	Autista na Educação Infantil	Revista Internacional Educon
Araújo	2021	Educação inclusiva: ludicidade como prática docente para a inclusão de aluno autista	Brazilian Journal of Health Review

Silva et al.	2019	O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA): uma revisão de literatura	Research, Society and Development
Sousa, Rodrigues e Santos	2022	A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem do Aluno com Transtorno do Espectro Autismo - TEA	Revista Epitaya
Caetano e Marineide	2021	Intervenções lúdicas inclusivas possibilidades e dificuldades de interação e comunicação de crianças com transtorno do Espectro Autismo (TEA) em aulas de Educação Física Infantil	Diálogos Em Educação

Fonte: autora, 2023.

Os estudos realizados por Silva e Menezes (2020), Crespo e Masson (2020), Ferro, Mendonça e Silva (2020), Araújo (2021), Silva et al. (2019), Sousa, Rodrigues e Santos (2022) e Caetano e Marineide (2021) enfatizam coletivamente o potencial da incorporação de intervenções lúdicas na educação para potencializar a inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Estes estudos destacam a importância de compreender as diferenças individuais entre os alunos e de promover práticas inclusivas em ambientes educativos.

Silva e Menezes (2020) enfatizaram o potencial das intervenções lúdicas na promoção da inclusão de crianças com TEA. Apesar do volume limitado de trabalho nesta área, há esperança no seu desenvolvimento, visando uma educação inclusiva para estas crianças. Ressaltaram também a necessidade de estudos mais amplos com foco na adaptação de materiais e envolvimento profissional. No que diz respeito às diferenças individuais, Crespo e Masson (2020) apontaram a necessidade de os educadores atenderem às diversas necessidades de aprendizagem. Discutiram como as atividades lúdicas podem ajudar na inclusão social, enfatizando o papel das escolas e das famílias no apoio a esta abordagem. Enquanto Ferro, Mendonça e Silva (2020) enfatizaram as complexidades da criação de escolas inclusivas e a necessidade de colaboração entre políticas, escolas e famílias. Destacaram os aspectos positivos da inclusão e a necessidade de reconhecer o potencial de cada aluno e, ao mesmo tempo, abordar as suas limitações. O estudo incentivou uma abordagem diversificada para trabalhar com alunos autistas, promovendo o diálogo entre famílias e escolas.

Araújo (2021) discutiu os desafios e possibilidades de estratégias de ensino para crianças com TEA, ressaltando a importância da pesquisa e do ensino nessa área. O estudo defendeu práticas inclusivas que considerem as necessidades únicas das crianças autistas e destacou o papel dos professores na implementação dessas práticas. Apesar dos desafios e possibilidades, Silva et al. (2019) destacaram as contribuições teóricas da utilização do lúdico como ferramenta pedagógica para a aprendizagem de alunos autistas. Enfatizaram a necessidade de os professores terem conhecimento dessas metodologias e materiais para promoverem eficazmente a inclusão. Sousa, Rodrigues e Santos (2022) sublinharam a evolução do foco na educação inclusiva para indivíduos com PEA e a importância da colaboração entre educadores, escolas e o estado. Enfatizaram a responsabilidade partilhada entre os profissionais na criação de ambientes inclusivos. Caetano e Marineide (2021) discutiram a integração de intervenções lúdicas na educação pré-escolar para crianças com TEA. Destacaram o impacto transformacional destas intervenções, melhorando a interação e a comunicação entre os alunos.

As descobertas enfatizam coletivamente que a incorporação da ludicidade na educação pode aumentar a inclusão de alunos autistas, melhorar a interação entre os alunos e promover uma melhor compreensão e aceitação da diversidade. Os estudos destacam a necessidade de educadores, famílias e instituições trabalharem em conjunto para criar ambientes de aprendizagem inclusivos que atendam às necessidades únicas de cada criança, promovendo, em última análise, o seu desenvolvimento integral.

As pesquisas destacam vários elementos lúdicos que foram indicados como benéficos para a inclusão de alunos autistas. Esses elementos lúdicos abrangem uma série de estratégias e abordagens destinadas a criar ambientes de aprendizagem envolventes e interativos. Alguns dos elementos lúdicos indicados, juntamente com suas funções e impactos: Intervenções Lúdicas: Incorporar atividades lúdicas e intervenções adaptadas às necessidades e preferências dos alunos autistas. Essas intervenções podem incluir jogos interativos, dramatização e atividades criativas.

Uso de recursos visuais, como imagens, símbolos e diagramas, para melhorar a comunicação e a compreensão. Os suportes visuais fornecem um ambiente estruturado e previsível, ajudando os alunos com TEA a compreender instruções e rotinas. Atividades em grupo: elaborar atividades que incentivem a participação em grupo e a cooperação entre os alunos. As atividades em grupo promovem a interação social, a comunicação e o desenvolvimento de habilidades sociais.

Adaptar materiais de aprendizagem para atender às preferências sensoriais e estilos de aprendizagem de alunos autistas. Isso poderia envolver o fornecimento de materiais táteis, recursos sensoriais e experiências de aprendizagem práticas. Rotinas Estruturadas: Estabelecer rotinas consistentes e estruturadas que ajudem os alunos autistas a antecipar e compreender as atividades diárias.

Rotinas previsíveis podem reduzir a ansiedade e criar uma sensação de segurança. Espaços de aprendizagem lúdicos: Criação de ambientes de aprendizagem que sejam visualmente envolventes e propícios à brincadeira e à exploração. Um espaço bem organizado e visualmente atraente pode aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos. Interação Dialógica: Incentivar o diálogo aberto e a comunicação entre alunos e entre alunos e professores. As interações dialógicas promovem o desenvolvimento da linguagem, o envolvimento social e a troca de ideias.

Incorporar práticas reflexivas onde os alunos são incentivados a compartilhar seus pensamentos e sentimentos sobre as atividades. As sessões de feedback promovem a autoexpressão e a autoconsciência. Abordagens multissensoriais: Integrando experiências sensoriais em atividades de aprendizagem. As abordagens multissensoriais envolvem vários sentidos, tornando o aprendizado mais envolvente e agradável para alunos autistas. Brincadeira Colaborativa: Incentivar brincadeiras colaborativas entre alunos com e sem autismo. O jogo colaborativo melhora as habilidades sociais, a empatia e a compreensão entre os pares.

Equipar os professores com conhecimentos e estratégias para implementar eficazmente intervenções lúdicas. A formação de educadores permite-lhes criar experiências de aprendizagem inclusivas e envolventes. Dessa forma, os elementos lúdicos indicados visam proporcionar um ambiente de aprendizagem favorável e envolvente para alunos autistas. Ao incorporar estes elementos, os educadores podem promover a participação ativa, a interação social e o desenvolvimento integral, levando, em última análise, a melhores resultados educacionais para alunos com autismo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta exploração do papel da ludicidade na inclusão de alunos autistas lançou luz sobre um domínio da educação que possui um imenso potencial para resultados transformadores. Inicialmente, a intenção foi aprofundar a importância de integrar elementos lúdicos em contextos educacionais para facilitar a inclusão de alunos com

autismo. Ao longo desta investigação, foi realizado um exame abrangente de várias intervenções lúdicas, das suas funções e dos seus impactos.

A importância deste tema não pode ser exagerada, uma vez que aborda um aspecto crítico da educação que tem implicações de longo alcance tanto para a academia como para a sociedade em geral. As conclusões destes estudos de investigação revelam os profundos efeitos positivos que a ludicidade pode ter no envolvimento, na interação social, na comunicação e no desenvolvimento holístico de estudantes autistas em ambientes educacionais regulares. Isto não só contribui para o seu crescimento individual, mas também promove uma sociedade mais inclusiva e empática que valoriza a diversidade e promove a colaboração.

Os resultados validaram os pressupostos iniciais, demonstrando que intervenções lúdicas cuidadosamente elaboradas melhoram significativamente a experiência educacional de estudantes autistas. A incorporação de suportes visuais, atividades em grupo, rotinas estruturadas e brincadeiras colaborativas, entre outros elementos, produz melhorias notáveis no envolvimento, nas habilidades sociais e no bem-estar geral. Os resultados positivos apresentados nestes estudos sublinham o potencial para mudanças significativas na educação inclusiva.

Para melhorar ainda mais a implementação da ludicidade na inclusão de alunos autistas, diversas sugestões podem ser consideradas. Em primeiro lugar, é crucial a formação contínua dos educadores para utilizarem eficazmente as intervenções lúdicas e adaptá-las às necessidades únicas de cada aluno. Em segundo lugar, a promoção da colaboração entre educadores, pais e decisores políticos permitirá a criação de ambientes educativos mais abrangentes e de apoio. Terceiro, investir na investigação para explorar continuamente abordagens inovadoras e avaliar o seu impacto garantirá o aperfeiçoamento contínuo das práticas.

Dessa forma, esta jornada de pesquisa iluminou o papel fundamental da ludicidade na promoção da inclusão de estudantes autistas em ambientes educacionais regulares. Os conhecimentos obtidos sublinham o seu potencial para revolucionar a educação, capacitar os alunos e moldar uma sociedade mais inclusiva. À medida que avançamos, é imperativo que estas conclusões sejam adotadas, traduzidas em estratégias viáveis e defendidas como componentes essenciais da educação moderna. Através destes esforços concertados, o poder transformador da diversão pode ser aproveitado para criar um cenário educativo mais inclusivo e compassivo para todos os alunos, independentemente das suas capacidades e desafios únicos.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, F. R. D. Educação inclusiva: ludicidade como prática docente para a inclusão de aluno autista / Inclusive education: playfulness as a teaching practice for the inclusion of an autistic student. Brazilian Journal of Health Review, [S. l.], v. 5, n. 1, p. 2151–2166, 2022. DOI: 10.34119/bjhrv5n1-190. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BJHR/article/view/43632>. Acesso em: 27 aug. 2023.

BATINGA FERRO, M. .; SOUSA MENDONÇA, . A. C. .; FRANÇA SANCHES SILVA, A. M. . O Lúdico no Processo Inclusivo do Autista na Educação Infantil. Revista Internacional Educon, [S. l.], v. 3, n. 1, p. e22031014, 2022. DOI: 10.47764/e22031014. Disponível em: <https://grupoeducon.com/revista/index.php/revista/article/view/1754>. Acesso em: 27 ago. 2023.

BRUNER, J. S. Sobre o Conhecimento: Ensaio de mãos esquerda. São Paulo: Phorte. 2008.

CARDOSO, L. T. S. . A afetividade na relação professor e aluno com TEA na educação infantil . Revista Caparó, [S. l.], v. 1, n. 2, p. e9, 2019. Disponível em: <https://revistacaparao.org/caparao/article/view/9>. Acesso em: 27 ago. 2023.

COSTA, F. A. S. Práticas pedagógicas inclusivas na educação infantil: atividades lúdicas envolvendo crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Dissertação de mestrado, Faculdade de Ciências - Campus de Bauru, Programa de PósGraduação em Docência para a Educação Básica, 2015. Disponível em: [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/132928/costa\\_fasc\\_me\\_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/132928/costa_fasc_me_bauru.pdf?sequence=3&isAllowed=y). Acesso em: 26 ago. 2023.

CRESPINO, P. A.; MASSON, A. C. Uma proposta lúdica para a inclusão de alunos autistas na educação infantil. Revista Científica SMG, v. 7, n. 2, 2002. Disponível em:

<https://revista.smg.edu.br/index.php/cientifica/article/view/34>. Acesso em: 26 ago. 2023.

DA SILVA CAETANO, U.; DE OLIVEIRA GOMES, M. . INTERVENÇÕES LÚDICAS INCLUSIVAS: possibilidades e dificuldades de interação e comunicação de crianças com transtorno do Espectro Autismo (TEA) em aulas de Educação Física Infantil. *Momento - Diálogos em Educação*, [S. l.], v. 30, n. 01, 2021. DOI: 10.14295/momento.v30i01.12832. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/momento/article/view/12832>. Acesso em: 26 ago. 2023.

PIAGET, J. *Biologia e conhecimento: Ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos* (3. ed.). Petrópolis, RJ: Vozes. 200.

SILVA, M. D. et al. O lúdico dos jogos e das brincadeiras no ensino inclusivo de crianças com transtorno do espectro autista (TEA): uma revisão de literatura. *Research, Society and Development*, v. 8, n. 4, pp. 01-21, 2019. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/5606/560662195010/html/>. Acesso em: 26 ago. 2023.

SILVA, Gabriel de Oliveira. *Avaliação do TEA na educação infantil*. Orientador: Arilson Fernandes Mendonça de Sousa. 2022. 25f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2022.

SILVA, K. R.; MENEZES, R. D. Inclusão de pessoas com transtorno do espectro autista através do lúdico com foco na educação infantil. *Revista Iniciação & Formação Docente*, v. 7, n. 3, 2020.

SOUSA, A. de J.; RODRIGUES, M. C. N.; SANTOS, T. B. dos . A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem do Aluno com Transtorno do Espectro Autismo - TEA. *Epitaya E-books*, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 55-65, 2022. DOI: 10.47879/ed.ep.2022380p55. Disponível em: <https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/334>. Acesso em: 26 ago. 2023.



VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.