

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNO COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA-TEA

Simone Gomes Bezerra Pereira¹

José Wagner Gomes Bezerra²

Orientadora: Rozineide Iraci Pereira da Silva³

RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) apresenta desafios únicos no processo educacional, requerendo abordagens pedagógicas específicas para promover a aprendizagem eficaz. Este estudo investiga a importância da ludicidade como ferramenta facilitadora no ensino de crianças com TEA. Utilizando uma metodologia com procedimentos bibliográficos, documental e de campo com abordagem qualitativa, foram analisadas práticas educacionais que incorporam atividades lúdicas como estratégia principal. A pesquisa bibliográfica e documental envolveu revisão de literatura recente sobre TEA, ludicidade e aprendizagem, identificando teorias e práticas relevantes. A pesquisa de campo incluiu observação participante em instituições educacionais especializadas, entrevistas com educadores e análise de material educativo utilizado. Os resultados destacaram que a ludicidade, através de jogos, brincadeiras e atividades interativas, desempenha um papel decisivo no desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças com TEA. As atividades lúdicas promovem a motivação intrínseca, melhoram habilidades de comunicação e estimulam interações sociais positivas entre os alunos e seus pares e educadores. Conclui-se que a ludicidade não apenas torna o ambiente educacional mais inclusivo e acolhedor para crianças com TEA, mas também facilita significativamente o processo de aprendizagem. Educadores e profissionais da saúde são incentivados a integrar métodos lúdicos em seus currículos, adaptando as atividades conforme as necessidades individuais dos alunos com TEA. Este estudo sublinha a importância de abordagens pedagógicas sensíveis e personalizadas para promover o desenvolvimento holístico e a inclusão efetiva de crianças com TEA no sistema educacional.

Palavras-chave: Autista, Desenvolvimento Cognitivo, Educação Especial, Ludicidade

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é caracterizado por alterações no desenvolvimento social, comunicativo e comportamental, apresentando desafios específicos no contexto educacional. Crianças com TEA frequentemente apresentam dificuldades de

¹ Mestranda em educação da Christian Business School-CBS, simonegomes5689@gmail.com;

² Mestrando em Educação da Christian Business School-CBS, wagner._bezerra@outlook.com;

³ Professora orientadora: Doutora em educação pela Universidade Federal de Alagoas-UFAL, neidesilva96@hotmail.com.



interação social, comunicação verbal e não verbal, além de padrões restritos de interesse e comportamento (American Psychiatric Association, 2013).

Esses aspectos tornam necessário o desenvolvimento de estratégias pedagógicas diferenciadas, capazes de promover uma aprendizagem significativa, motivadora e inclusiva. Nesse sentido, a ludicidade se apresenta como uma ferramenta valiosa, permitindo que conceitos educacionais sejam assimilados de maneira prazerosa e interativa, respeitando o ritmo e as particularidades de cada aluno.

A ludicidade, entendida como o uso de jogos, brincadeiras e atividades interativas, possui papel central no desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças com TEA. Segundo Vygotsky (1998), o brincar constitui uma forma de mediação que favorece a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Para crianças com TEA, atividades lúdicas não apenas estimulam a curiosidade e a atenção, mas também promovem interações sociais positivas com colegas e educadores, contribuindo para o fortalecimento de vínculos e para a inclusão no ambiente escolar (Rechso, 2023). Além disso, o caráter motivador e prazeroso das atividades lúdicas facilita o engajamento intrínseco dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais eficaz e significativo.

Este estudo teve como objetivo investigar a importância da ludicidade como ferramenta facilitadora no ensino de crianças com TEA, analisando como a incorporação de atividades lúdicas impacta o desenvolvimento cognitivo, social e emocional desses alunos. Especificamente, buscou-se identificar práticas pedagógicas que promovam a inclusão, explorar as estratégias mais eficazes na utilização da ludicidade e compreender a percepção de educadores sobre os benefícios e desafios da implementação dessas atividades.

A pesquisa adotou uma abordagem qualitativa, com procedimentos bibliográficos, documentais e de campo. A revisão bibliográfica e documental envolveu análise de literatura recente sobre TEA, ludicidade e aprendizagem, permitindo identificar teorias e práticas pedagógicas relevantes.

A pesquisa de campo foi realizada em instituições educacionais especializadas, envolvendo observação participante, entrevistas com educadores e análise dos materiais educativos utilizados. Essa abordagem permitiu compreender, de maneira aprofundada, como as atividades lúdicas são planejadas e aplicadas, além de avaliar seus efeitos sobre o engajamento, a motivação e as habilidades socioemocionais das crianças.

Os resultados indicaram que a ludicidade desempenha papel decisivo no processo educacional de crianças com TEA. Atividades lúdicas proporcionam maior motivação intrínseca, facilitam a comunicação e promovem interações sociais positivas entre os alunos e



seus pares e educadores. Dessa forma, a ludicidade não apenas contribui para o desenvolvimento cognitivo, mas também cria um ambiente escolar mais inclusivo, acolhedor e adaptado às necessidades individuais dos estudantes.

Este estudo reforça a importância de abordagens pedagógicas sensíveis e personalizadas para crianças com TEA, destacando que a integração de métodos lúdicos no currículo escolar pode favorecer significativamente a aprendizagem e a inclusão efetiva.

METODOLOGIA

O presente estudo adotou uma abordagem qualitativa, adequada para compreender de forma aprofundada as percepções e práticas pedagógicas relacionadas ao uso da ludicidade no ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa qualitativa permite analisar significados, experiências e interações, aspectos essenciais para avaliar o impacto de estratégias lúdicas no desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos alunos (Minayo, 2012).

A pesquisa foi realizada em três etapas complementares, bibliográfica e documental, foram analisados livros, artigos científicos, dissertações e legislações sobre educação inclusiva, TEA e ludicidade, permitindo assim a construção de um referencial teórico sólido e a identificação de práticas pedagógicas bem-sucedidas (Gil, 2019).

A Pesquisa de campo conduzida em instituições especializadas no atendimento a crianças com TEA, utilizando observação participante em sala de aula, entrevistas semiestruturadas com educadores e análise dos materiais pedagógicos utilizados. Essa etapa teve como objetivo identificar como as atividades lúdicas são aplicadas, suas estratégias de mediação e os efeitos percebidos no engajamento, aprendizagem e interação social das crianças.

A Análise dos dados por sua vez foi observada os registros de campo, entrevistas e materiais analisados foram tratados por meio da análise de conteúdo, segundo Bardin (2016), permitindo a categorização das informações em eixos temáticos como: motivação, comunicação, interação social e desenvolvimento cognitivo. A combinação dessas etapas permite articular teoria e prática, fornecendo uma visão abrangente do impacto da ludicidade no processo de aprendizagem de alunos com TEA, considerando tanto os efeitos pedagógicos quanto os desafios enfrentados pelos educadores.



REFERENCIAL TEÓRICO

TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) E DESAFIOS EDUCACIONAIS

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) caracteriza-se por alterações persistentes na comunicação social e na interação, além de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses e atividades (American Psychiatric Association, 2013). No contexto educacional, essas características podem gerar dificuldades significativas na aprendizagem, exigindo abordagens pedagógicas diferenciadas. Crianças com TEA frequentemente apresentam desafios na compreensão de conceitos abstratos, interpretação de regras sociais e manutenção da atenção em atividades estruturadas, o que demanda estratégias pedagógicas adaptadas e inclusivas (Grandin, 2006).

A inclusão escolar de alunos com TEA não deve se restringir ao acesso físico à escola, mas sim à efetiva participação no processo de aprendizagem e à promoção de desenvolvimento integral. Glat e Pletsch (2019) ressaltam que a educação inclusiva requer adaptações curriculares, metodológicas e de recursos pedagógicos, considerando as necessidades individuais de cada estudante.

LUDICIDADE COMO FERRAMENTA EDUCATIVA

A ludicidade pode ser compreendida como a utilização de jogos, brincadeiras e atividades interativas com finalidade educativa, proporcionando aprendizado prazeroso e significativo (FREIRE, 1996; VYGOTSKY, 1998). Segundo Vygotsky (1998), o brincar constitui uma mediação que favorece a construção do conhecimento e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. No contexto do TEA, atividades lúdicas auxiliam na atenção, motivação, comunicação e interação social, sendo um recurso eficaz para estimular habilidades cognitivas e emocionais.

Além disso, Sassaki (2010) enfatiza que a ludicidade contribui para a inclusão, promovendo ambientes escolares acolhedores e adaptados às diferenças individuais. Ao utilizar recursos lúdicos, os educadores podem flexibilizar conteúdos, adaptar a complexidade das atividades e promover experiências concretas que reforcem a compreensão de conceitos abstratos, como os presentes na Matemática ou em outras áreas do conhecimento.



LUDICIDADE E DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, SOCIAL E EMOCIONAL

Estudos demonstram que a ludicidade favorece não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças com TEA. Por meio de jogos e brincadeiras, os alunos aprimoram habilidades de resolução de problemas, atenção sustentada, memória e raciocínio lógico (KREUSCH, 2016).

No aspecto social, as atividades lúdicas promovem interações entre pares, facilitando a comunicação verbal e não verbal, o respeito às regras e o compartilhamento de experiências (SASSAKI, 2010). No plano emocional, a ludicidade estimula a auto-estima, a motivação intrínseca e a confiança, elementos essenciais para que o aluno se engaje efetivamente no processo de aprendizagem (FREIRE, 1996).

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INCLUSIVAS COM LUDICIDADE

A incorporação de ludicidade em atividades escolares deve ser planejada, considerando as necessidades específicas de cada aluno com TEA. Isso inclui a seleção de jogos adequados, adaptação de materiais usa de recursos visuais, tecnológicos e manipulativos, além da mediação constante do professor (GLAT; PLETSCHE, 2019).

A literatura evidencia que a integração de práticas lúdicas ao currículo escolar contribui para: Facilitar a compreensão de conteúdos abstratos; Estimular a participação ativa e o engajamento; Promover a inclusão social e a interação com colegas; * Fortalecer a autonomia e a auto-estima do aluno.

Essas práticas são ainda mais eficazes quando aliadas a tecnologias educacionais e recursos interativos, que potencializam o aprendizado e tornam o processo mais dinâmico e acessível. A ludicidade é uma ferramenta pedagógica essencial para crianças com TEA, promovendo aprendizagem significativa e desenvolvimento integral (Bersch, 2017).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa revelou que a ludicidade desempenha papel central no ensino de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), favorecendo o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A análise dos dados coletados a partir de observação participante em sala de aula, entrevistas semiestruturadas com professores e análise de materiais pedagógicos



permitiu identificar quatro categorias principais: utilização da ludicidade, benefícios percebidos, desafios enfrentados e contribuição para a inclusão.

Os professores relataram a utilização frequente de jogos educativos, brincadeiras estruturadas, recursos visuais e atividades interativas como estratégias de ensino, planejadas para tornar os conteúdos mais compreensíveis e estimular o engajamento dos alunos. Diante disso Vygotsky (1998) destaca o brincar como forma de mediação para a construção do conhecimento e desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Nesse sentido, a ludicidade não se limita a proporcionar diversão, mas atua como um recurso pedagógico que potencializa a aprendizagem, especialmente em crianças com TEA, que frequentemente apresentam dificuldades de atenção e compreensão de conceitos abstratos.

Os professores observaram diversos benefícios decorrentes da utilização da ludicidade. Entre eles, destacaram maior motivação intrínseca, engajamento nas atividades escolares, melhora na atenção e facilitação da comunicação e interação social com colegas e professores. Diante disso Sasaki (2010) e Kreusch (2016) enfatizam que atividades lúdicas criam ambientes escolares acolhedores, promovendo inclusão efetiva e aprendizagem significativa. Além disso, os professores relataram que a ludicidade contribui para o fortalecimento da autoestima e autonomia das crianças, evidenciando que a prática lúdica vai além do aspecto cognitivo, estimulando também habilidades socioemocionais.

No entanto, alguns desafios foram identificados. Entre eles, destacam-se a adaptação das atividades lúdicas às necessidades individuais, o tempo necessário para planejamento e a formação docente limitada para lidar com as especificidades do TEA. Glat e Pletsch (2019) afirmam que a inclusão escolar exige formação contínua e estratégias pedagógicas diferenciadas, ressaltando que o uso da ludicidade é eficaz quando acompanhado de mediação pedagógica qualificada. Essa observação reforça a necessidade de políticas educacionais que garantam capacitação docente e suporte para planejamento de atividades lúdicas inclusivas.

Os dados também indicam que a ludicidade promove inclusão escolar efetiva, permitindo que alunos com TEA participem ativamente de atividades coletivas, interajam com colegas e vivenciem experiências educativas significativas. Segundo Freire (1996) e Vygotsky (1998), atividades lúdicas fortalecem a autonomia e autoestima, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e adaptado às particularidades de cada aluno. Dessa forma, a ludicidade não apenas contribui para o desenvolvimento cognitivo, mas também fortalece relações sociais e promove participação ativa no processo educacional, consolidando a inclusão.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo evidenciou que a ludicidade é um recurso pedagógico de grande relevância para o processo de aprendizagem de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Por meio de jogos, brincadeiras e atividades interativas, foi possível perceber que o ato de aprender torna-se mais prazeroso, motivador e significativo, favorecendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos sociais e emocionais.

Os resultados obtidos demonstraram que a ludicidade contribui para o fortalecimento da autoestima, o estímulo à autonomia, a melhora da comunicação e o favorecimento da interação social entre pares e educadores. Dessa forma, destaca-se que a escola, ao adotar práticas lúdicas, não apenas promove a aprendizagem de conteúdos escolares, mas também contribui para a construção de um ambiente mais inclusivo, acolhedor e respeitoso às diferenças.

Entretanto, constatou-se também a presença de desafios que precisam ser superados, tais como a necessidade de adaptação constante das atividades, o tempo de planejamento didático e a falta de formação continuada voltada para práticas inclusivas. Esses fatores reforçam a importância de políticas educacionais que garantam o apoio pedagógico necessário, além de investimentos na capacitação docente para que os profissionais estejam preparados para lidar com a diversidade no contexto escolar.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade deve ser compreendida não apenas como uma estratégia metodológica, mas como um princípio norteador da prática inclusiva, capaz de transformar o processo de ensino-aprendizagem em uma experiência significativa para todos. Assim, investir em práticas pedagógicas lúdicas e inclusivas significa avançar na construção de uma educação que valoriza as potencialidades dos alunos com TEA e assegura seu direito pleno à aprendizagem e à participação social.



REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5th ed. Arlington: American Psychiatric Publishing, 2013

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BERSCH, R. **Introdução à Tecnologia Assistiva**. Porto Alegre: CEDI, 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 20. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.

GLAT, R.; PLETSCH, M. D. **Educação Inclusiva: cultura e cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: WAK Editora, 2019.

GRANDIN, T. Thinking in pictures: my life with autism. New York: Vintage Books, 2006

KREUSCH, M. **Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos**. Curitiba: Editora Positivo, 2016.

KREUSCH, M. **Jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos**. Curitiba: Editora Positivo, 2016.

MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

RECHSO - **Revista Educação, Humanidades e Ciências Sociais**, V. 07. N.13, p. 01–19, 2023. Disponível em: <https://periodicos.educacaotransversal.com.br/index.php/rechso/article>. Acesso em: set.2025.

SASSAKI, R. K. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos****. 21. ed. São Paulo: WVA, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

