

A Alegria de Aprender: Avaliando o Papel da Ludicidade no Desenvolvimento Integral de Crianças Autistas

The Joy of Learning: Assessing the Role of Playfulness in the Integral Development of Autistic Children

Maria Coelho Rodrigues¹
Maria Elba Medina Barrios²

512

Resumo: Este estudo adotou uma metodologia qualitativa, fundamentada numa revisão bibliográfica abrangente, para explorar o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa revelou que a integração cuidadosa do lúdico ao currículo escolar não só facilita o desenvolvimento de habilidades comunicativas e sociais, mas também promove a regulação emocional e cognitiva de alunos com TEA. Conclui-se que as práticas pedagógicas devem ser continuamente adaptadas para atender às necessidades específicas desses alunos, garantindo sua inclusão efetiva e o aproveitamento de suas capacidades únicas. Além disso, este estudo destacou a importância de educadores e terapeutas receberem formação específica para implementar essas intervenções lúdicas, assegurando que tais estratégias sejam eficazes e beneficiem todos os alunos. Por fim, sugere-se a necessidade de mais pesquisas para explorar o impacto de longo prazo das atividades lúdicas e como elas podem ser otimizadas para melhorar ainda mais a inclusão escolar de crianças com TEA.

Palavras-chave: Ludicidade. Autismo. Educação inclusiva. Desenvolvimento infantil

Abstract: This study adopted a qualitative methodology, based on a comprehensive literature review, to explore the role of playful activities in the development of children with Autism Spectrum Disorder (ASD). The research revealed that carefully integrating play into the school curriculum not only facilitates the development of communicative and social skills but also promotes the emotional and cognitive regulation of students with ASD. It is concluded that pedagogical practices must be continuously adapted to meet the specific needs of these students, ensuring their effective inclusion and the utilization of their unique abilities. Furthermore, this

¹ Mestranda em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY; mariacoelhoamm@hotmail.com

² Doutora em Ciências da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES – Paraguai – PY; mariaelbamedinab@gmail.com

Recebido em 12/02/2022

Aprovado em 16/03/2022

Sistema de Avaliação: *Double Blind Review*



study highlighted the importance of educators and therapists receiving specific training to implement these playful interventions, ensuring that such strategies are effective and benefit all students. Finally, it suggests the need for further research to explore the long-term impact of playful activities and how they can be optimized to further improve the school inclusion of children with ASD.

Keywords: Playfulness. Autism. Inclusive education. Child development

1. Introdução

513

O tema desta pesquisa centra-se na investigação do papel do jogo no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), explorando como esta atividade, quando adequadamente estruturada e adaptada, pode facilitar a assimilação dessas crianças ao seu ambiente. Seguindo as perspectivas de Huizinga (2000) e Piaget (1976), o estudo propõe que o jogo não é meramente recreativo, mas uma atividade intrínseca e essencial ao desenvolvimento humano, que opera dentro de limites específicos de tempo e espaço, e é marcado pela sua natureza voluntária e auto-regulada.

De acordo com a UNESCO (2005), a educação inclusiva visa aumentar a participação de todos os estudantes, enfatizando a importância de adaptar o ambiente educacional para atender às necessidades de cada aluno, incluindo aqueles com TEA. Este enfoque é fundamental para garantir que todos os alunos, independentemente de suas condições, possam beneficiar-se de um ambiente educacional rico e adaptativo.

Vigotski (1998), enfatiza a importância da interação social para o desenvolvimento cognitivo, que é facilitado pelo jogo. No contexto de crianças com TEA, o jogo pode servir como um meio crucial para desenvolver habilidades sociais e de comunicação, muitas vezes desafiadoras para esses alunos.

Gauderer (1985), detalham os critérios diagnósticos para o TEA, que incluem dificuldades persistentes na comunicação e interação social em vários contextos. Estes critérios reforçam a importância de intervenções direcionadas, como atividades lúdicas, que podem ajudar a mitigar essas dificuldades.

De Biasi (2012) aponta que o jogo tem um papel significativo no desenvolvimento psicológico, social e cognitivo da criança. Para crianças com TEA, o jogo não apenas facilita a aprendizagem acadêmica, mas também promove o bem-estar emocional e social, ajudando-as a navegar e interpretar complexidades sociais de maneira mais eficaz.

Rodríguez (2012) discute como as intervenções lúdicas podem ser adaptadas para atender às necessidades específicas de crianças com TEA, permitindo-lhes uma melhor interação e engajamento com o mundo ao seu redor. Isso é essencial para a inclusão efetiva dessas crianças em ambientes educacionais regulares.

Este estudo não apenas contribui para o avanço do conhecimento acadêmico, mas também desempenha um papel crucial no suporte à inclusão educacional e social de crianças com TEA. Ao promover uma maior compreensão das necessidades específicas dessas crianças e dos benefícios das adaptações lúdicas, espera-se que este projeto possa inspirar mudanças positivas nas práticas pedagógicas e nas estratégias de intervenção, garantindo que todas as crianças tenham a oportunidade de alcançar seu potencial pleno em um ambiente educacional que valoriza e respeita suas individualidades

Adicionalmente, a pesquisa ressalta a urgência de suporte adequado dentro do ambiente escolar conforme as diretrizes de políticas inclusivas, sublinhando que uma educação verdadeiramente inclusiva requer adaptações holísticas e estratégicas. Isso implica uma reestruturação nas práticas educativas e nos recursos disponíveis nas escolas, garantindo que todas as crianças, independentemente de suas capacidades neurodivergentes, possam beneficiar-se plenamente de sua educação. A abordagem adaptativa e holística proposta por este estudo pretende, portanto, influenciar positivamente tanto a comunidade acadêmica quanto a prática educacional, melhorando o acesso e a qualidade da educação para crianças com TEA

Diante desse contexto, a pesquisa atual pode explorar como atividades lúdicas específicas podem ser projetadas e implementadas para apoiar o desenvolvimento integral de crianças com TEA, considerando suas necessidades únicas e o potencial para melhorar suas habilidades de interação social e comunicação.

Como atividades lúdicas adaptadas podem promover melhorias no desenvolvimento social, comunicativo e cognitivo de crianças com Transtorno do Espectro Autista em um ambiente escolar inclusivo?

2. Objetivo

2.1 Geral:

Avaliar o papel da ludicidade no desenvolvimento integral de crianças autistas.

2.2 Específicos:

- Identificar as atividades lúdicas mais eficazes para estimular o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de crianças autistas.
- Examinar a percepção de pais e educadores sobre o impacto das atividades lúdicas no desenvolvimento de crianças autistas.
- Propor recomendações práticas para a integração de atividades lúdicas no currículo educacional para crianças autistas.

2. Revisão de Literatura

O jogo é reconhecido como uma atividade fundamental que transcende a simples diversão, servindo como uma ferramenta vital para o desenvolvimento humano. Huizinga (2000) argumenta que o jogo é uma atividade delimitada, voluntária e intrinsecamente motivadora, essencial para o crescimento e aprendizagem. A integração das atividades lúdicas no contexto educacional para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) é defendida por Huizinga (2000). Essa concepção é ampliada por Piaget (1976), que vê o jogo como crucial no processo de assimilação da criança ao seu ambiente, facilitando uma transformação ativa da realidade, o que é especialmente pertinente para crianças com TEA, que enfrentam desafios únicos em comunicação e interação social.

Vygotsky (1998) complementa essa visão ao enfatizar a importância das interações sociais no desenvolvimento cognitivo facilitadas pelo jogo. Para crianças com TEA, o jogo serve como um meio de desenvolver habilidades sociais e de comunicação, muitas vezes desafiadoras para esse grupo. Gauderer (1985) discute como o jogo oferece às crianças um espaço seguro para praticar habilidades sociais e cognitivas, enquanto De Biasi (2012) destaca o jogo como um meio de expressão emocional e desenvolvimento social, ajudando as crianças a processar emoções e a interagir de maneira mais eficaz.

As diretrizes da ALMEIDA (199) definem o TEA como um conjunto de condições marcadas por desafios em habilidades sociais, comportamentos repetitivos e dificuldades de comunicação. O jogo pode ser adaptado para ajudar a mitigar esses desafios, promovendo um desenvolvimento mais holístico. Cunha (2007) sugere que as crianças autistas muitas vezes experienciam o mundo de maneira intensamente sensorial, indicando que o jogo pode ser estrategicamente usado para desenvolver suas capacidades sensoriais de maneira integrada.

Grandin (2006) e Garcia (2009) discutem como o jogo pode ser personalizado para incluir interesses específicos de crianças com TEA, tornando a aprendizagem mais atraente e

eficaz. Praça (2011) explora o potencial do jogo para melhorar a teoria da mente em crianças com autismo, uma habilidade crucial para entender e responder às perspectivas dos outros.

Estudos de caso como os de Wolfberg (2013) mostram como adaptações específicas no jogo podem ajudar crianças com autismo a superar barreiras à interação social. Garcia (2009) relata uma intervenção em que crianças com TEA foram expostas a jogos digitais adaptativos, que promoveram habilidades sociais e de comunicação. Kishimoto (1997) encontraram que o jogo estruturado pode reduzir comportamentos disruptivos e aumentar a cooperação e participação em sala de aula.

Almeida (199) destaca casos em que o jogo foi usado como parte de uma abordagem terapêutica para crianças com autismo, levando a melhorias significativas na expressão e reconhecimento de emoções. Silva (2002) ilustra como atividades lúdicas personalizadas podem resultar em engajamento prolongado e progresso substancial em diversas áreas de desenvolvimento.

Kanner (1943, citado por Menezes, 2012) descreve várias características do autismo, como isolamento, dificuldades na comunicação e comportamentos repetitivos. Essas características ressaltam a necessidade de estratégias educacionais adaptadas, como as atividades lúdicas, que podem ajudar a mitigar esses desafios ao proporcionar um ambiente de aprendizado mais envolvente e menos restritivo.

Gauderer (1985) destaca como pequenas mudanças na rotina podem ser desafiadoras para crianças com TEA e como elas podem se beneficiar de atividades estruturadas e previsíveis. As atividades lúdicas, ao serem incorporadas ao currículo educacional, podem oferecer essa estrutura necessária, ajudando as crianças autistas a se sentirem mais seguras e abertas ao aprendizado.

Klin (2006) oferece uma perspectiva sobre a categorização de características autistas, não como psicose, mas como um distúrbio do desenvolvimento. Este entendimento enfatiza a importância de abordagens educacionais que reconheçam o autismo como parte do espectro do desenvolvimento e não como uma deficiência isolada. As atividades lúdicas se alinham bem com essa abordagem, proporcionando métodos de aprendizagem que respeitam e utilizam as capacidades das crianças.

O trabalho lúdico, portanto, não apenas complementa o currículo educacional tradicional, mas também serve como uma ferramenta crucial para o desenvolvimento integral de crianças com TEA, ajudando-as a superar barreiras comunicativas e sociais, conforme

discutido por Cipriano e Almeida (2016). Este enfoque adaptativo cria um ambiente de aprendizado mais inclusivo e eficaz.

As escolas desempenham um papel crucial ao integrar o lúdico no desenvolvimento de crianças com TEA, promovendo não apenas a educação, mas também o bem-estar emocional e social dessas crianças. Segundo Gauderer (1985), é essencial que o ambiente educacional seja sensível às necessidades dessas crianças, utilizando o lúdico para facilitar a interação e o engajamento.

Concluindo, a integração de atividades lúdicas no currículo para crianças com TEA não é apenas benéfica, mas necessária para seu desenvolvimento holístico. Como Menezes (2012) ressalta, entender e implementar essa abordagem pode transformar significativamente a educação e a vida de crianças com TEA, proporcionando-lhes as ferramentas necessárias para prosperar tanto acadêmica quanto socialmente.

3. Metodologia

Este estudo adota uma metodologia qualitativa (Gonçalves, 2007) de revisão bibliográfica, como descrito por Gil (2008), que afirma que esse tipo de pesquisa permite ao pesquisador acessar um vasto número de informações e abordar de forma sistematizada as teorias publicadas em diversas fontes científicas, como livros e artigos. Este método é ideal para explorar profundamente as intervenções lúdicas no currículo de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), garantindo uma compreensão abrangente das práticas mais eficazes e inovadoras no campo.

Marconi e Lakatos (2007) complementam a discussão ao definir a pesquisa bibliográfica como uma estratégia que pode envolver tanto a descrição dos fenômenos quanto a descoberta de inter-relações entre variáveis. Neste contexto, o estudo foca em extrair dados relevantes que não só respondem a perguntas específicas sobre a eficácia das atividades lúdicas, mas também ajudam a moldar as práticas pedagógicas para responder às necessidades de crianças com TEA.

De acordo com Gil (2008), a seleção e análise dos materiais publicados são fundamentais para garantir a qualidade e a relevância da pesquisa bibliográfica. Os artigos são escolhidos com base em critérios de inclusão e exclusão rigorosos para assegurar que a revisão se mantenha focada no objetivo da pesquisa, que é entender como as atividades lúdicas podem ser adaptadas para beneficiar crianças com TEA.

Por fim, esta abordagem bibliográfica, como sugerido por Marconi e Lakatos (2007), não apenas fornece uma base teórica sólida para o estudo, mas também permite uma análise

crítica das literaturas existentes, o que é essencial para avançar no conhecimento sobre o tema e sugerir futuras direções de pesquisa. Portanto, a metodologia adotada neste estudo é ideal para explorar as nuances complexas do uso de atividades lúdicas com crianças autistas, proporcionando insights valiosos para educadores e pesquisadores.

4. Discussão

A revisão da literatura evidencia a vitalidade do jogo no desenvolvimento das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), conforme apontado por Huizinga (2000), que considera o jogo uma atividade essencialmente motivadora e delimitada, crucial para a aprendizagem. Piaget (1976) amplia essa visão ao destacar o papel do jogo no processo de assimilação ativa das crianças ao seu ambiente, o que é especialmente relevante para crianças com TEA, que muitas vezes enfrentam dificuldades significativas de adaptação e interação.

De Biasi (2012) e Cunha (2007) discutem o jogo como um canal para a expressão emocional e o desenvolvimento social, e como uma ferramenta para ajudar crianças autistas a lidar com suas experiências sensoriais intensas. Este entendimento pode influenciar práticas pedagógicas ao incorporar atividades que abordem tanto o aspecto social quanto sensorial do desenvolvimento infantil.

As adaptações necessárias no jogo para crianças com TEA são discutidas por autores como Wolfberg (2013) e Grandin (2006), que mostram como as intervenções lúdicas personalizadas podem ajudar a superar barreiras de interação social e estimular o envolvimento e a aprendizagem. Esses insights são fundamentais para a criação de ambientes educativos que respondam às necessidades específicas dessas crianças.

Os desafios de implementar atividades lúdicas adaptadas são ilustrados por estudos como os de Garcia (2009) e Kishimoto (1997), que relatam experiências com jogos digitais e estruturados que promoveram habilidades sociais e reduziram comportamentos disruptivos. Estes estudos destacam tanto os potenciais benefícios quanto as dificuldades práticas na adaptação de estratégias lúdicas em ambientes educacionais reais.

Almeida (199) e Silva (2002) proporcionam exemplos de como o jogo pode ser empregado terapeuticamente, resultando em avanços significativos na expressão e reconhecimento de emoções, além de engajamento prolongado. Tais resultados reforçam a necessidade de práticas educacionais que integrem o jogo como um componente chave no desenvolvimento de crianças com TEA.

Portanto, enquanto as atividades lúdicas são amplamente reconhecidas por seus benefícios no desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e de comunicação em crianças com TEA, a eficácia dessas intervenções depende em grande medida da capacidade das instituições de entender e atender às necessidades individuais de cada aluno. Isso envolve não apenas um comprometimento com uma educação personalizada e inclusiva, mas também a necessidade de se investir em formação profissional e recursos que possibilitem a realização dessas atividades de maneira eficiente e impactante.

Outro desafio é a formação de educadores e terapeutas para trabalhar com essas metodologias adaptadas. A falta de treinamento específico pode limitar a eficácia das intervenções lúdicas, como ressaltado por Kanner (1943, citado por Menezes, 2012), que enfatiza a necessidade de abordagens educacionais adaptadas que considerem as peculiaridades do autismo.

Além disso, a resistência à mudança dentro das instituições educacionais pode ser um obstáculo significativo. Como discutido por Gauderer (1985) e Klin (2006), pequenas mudanças na rotina podem ser desafiadoras para crianças com TEA, e essa sensibilidade também se aplica à introdução de novas práticas pedagógicas. Mudanças no currículo e na abordagem pedagógica requerem uma adaptação cuidadosa para serem bem-sucedidas.

As limitações dos estudos atuais também incluem a variabilidade nas metodologias de pesquisa e na qualidade dos dados disponíveis. A necessidade de estudos mais abrangentes e metodologicamente rigorosos é crucial para validar as práticas lúdicas como intervenções eficazes para crianças com TEA.

Além disso, a generalização dos resultados de estudos realizados em contextos específicos para uma população mais ampla de crianças com TEA é frequentemente problemática. Como cada criança com TEA é única, as intervenções que funcionam bem em um caso podem não ser eficazes em outro, como destacado por Praça (2011) e Silva (2002).

É através desse diálogo contínuo que podemos confrontar e superar os desafios práticos e teóricos que surgem na implementação dessas estratégias nos ambientes educacionais reais. A colaboração entre profissionais da educação e da saúde, junto ao envolvimento ativo dos pais e ao feedback das crianças, enriquece nosso entendimento sobre como as atividades lúdicas estão sendo recebidas e o impacto que estão tendo no desenvolvimento das crianças.

Portanto, para realmente beneficiar as crianças com TEA, é indispensável que essas práticas educativas sejam constantemente revisadas e moldadas pelas experiências e pelos insights coletados de todos os envolvidos. Assim, podemos garantir que nossas abordagens são

não apenas inclusivas e engajadoras, mas também profundamente sintonizadas com as necessidades e com o bem-estar de cada criança.

Esta discussão reflete a complexidade de implementar práticas lúdicas adaptadas para crianças com TEA e sublinha a necessidade de abordagens holísticas e bem fundamentadas que possam trazer benefícios significativos para essas crianças e suas comunidades educativas.

5. Considerações Finais

520

Refletir sobre o autismo e a maneira como a criança autista constrói seu conhecimento traz à luz diversas questões intrinsecamente ligadas ao contexto social e à nossa percepção do mundo. Em uma sociedade que frequentemente estabelece padrões normativos para o indivíduo, é essencial reconhecer que cada ser é único, possuindo singularidades e potenciais que precisam ser explorados e valorizados. Neste contexto, a educação deve ser adaptativa e personalizada, estruturada em um ambiente estimulante que promova a interação entre os estudantes, incentivando a participação ativa de todos. A ludicidade emerge como um recurso valioso nesse processo, pois permite que o estudante seja o protagonista de sua própria jornada de aprendizado, descobrindo e construindo conhecimento de forma dinâmica e engajadora.

A pesquisa explorou como o desenvolvimento de habilidades ocorre em crianças com TEA, com ênfase no papel transformador do lúdico. Estas atividades não apenas promovem interações sociais essenciais, mas também incentivam adaptações pedagógicas que respondem diretamente às necessidades dos alunos, criando um ambiente educacional que valoriza e promove o bem-estar de todos.

Foi caracterizado o papel da intervenção lúdica no contexto escolar, destacando-se como o jogo pode aprimorar a teoria da mente em crianças com TEA — uma habilidade fundamental para a interação social. Este aspecto é particularmente crucial, pois facilita o entendimento das perspectivas dos outros, promovendo uma maior empatia e compreensão social.

O estudo identificou e descreveu atividades lúdicas específicas que beneficiam o desenvolvimento de crianças com TEA. Tais estratégias incluem jogos que são personalizados para atender aos interesses e necessidades específicas dessas crianças, mostrando como intervenções bem direcionadas podem melhorar significativamente a qualidade da educação e terapia oferecidas.

Este estudo sugere a realização de pesquisas longitudinais para acompanhar os efeitos a longo prazo das intervenções lúdicas no desenvolvimento de crianças com TEA. Seria também

benéfico explorar o impacto de diferentes tipos de jogos, tanto digitais quanto tradicionais, nas habilidades sociais e cognitivas desses alunos.

A necessidade de as escolas adaptarem seus currículos para incorporar atividades lúdicas é evidenciada, transformando o ambiente educacional em um espaço mais inclusivo e enriquecedor para alunos com TEA.

A colaboração entre pais, professores e terapeutas é enfatizada como fundamental para maximizar o impacto das atividades lúdicas. Esta parceria é crucial para assegurar a consistência e a relevância das intervenções, tanto em casa quanto no ambiente escolar.

Os resultados deste estudo podem informar a formulação de políticas educacionais que promovam práticas inclusivas e baseadas em evidências, assegurando que crianças com TEA recebam apoio adequado e personalizado.

Ao concluir esta investigação sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista, alcançamos nosso objetivo principal: compreender como as atividades lúdicas podem facilitar a inclusão dessas crianças no ambiente escolar. Essa pesquisa, somada à minha experiência profissional, destaca uma significativa discrepância entre a teoria pedagógica e a prática educativa.

Observa-se que, apesar da existência de uma vasta literatura e de diretrizes que recomendam a utilização de atividades diversificadas e materiais inovadores, é essencial que tais recomendações sejam adaptadas às necessidades específicas de cada estudante. Essa adaptação é crucial para garantir que os princípios pedagógicos não apenas orientem, mas verdadeiramente transformem as experiências educacionais de crianças com desenvolvimento atípico. É fundamental que estas crianças não apenas participem das atividades escolares, mas que realmente prosperem dentro do ambiente escolar.

Finalmente, este estudo reafirma que o lúdico não é apenas uma estratégia de ensino, mas um componente essencial para o desenvolvimento holístico de crianças com TEA, abrindo novas possibilidades para a sua educação e integração social.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica**. Edicoes Loyola, 1998.

CIPRIANO, M. S.; ALMEIDA, M. T. P. O brincar como intervenção no transtorno do espectro do autismo. **Extensão em Ação**, v. 2, n. 11, p. 78-91, 2016.

DA SILVA GONCALVES, Maria Célia. O uso da metodologia qualitativa na construção do conhecimento científico. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 199-203, mar. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000100018&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 5 abr. 2021.

DE BIASI, Mari. **Brincar e aprender na educação infantil**. São Paulo: Clube dos Autores, 2012.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 4. ed. São Paulo: Aquariana, 2007.

GARCIA, Alfonso; LLULL, Josué. **El juego infantil y su metodología**. Madrid-Esp; Editex, 2009.

DA SILVA GONCALVES, Maria Célia. O uso da metodologia qualitativa na construção do conhecimento científico. **Ciênc. cogn.**, Rio de Janeiro, v. 10, p. 199-203, mar. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212007000100018&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 5 abr. 2021.

DEMO, Pedro. Aprender com suporte digital-Atividades autorais digitais. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 25, n. 1, p. 10-94, 2020.

GAUDERER, E. C. **Autismo e outros atrasos do Desenvolvimento**: uma atualização para os que atuam na área do especialista aos pais. São Paulo: Sarvier, 1985.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de pesquisa social**. 6 ed. – 5 reimpr. – São Paulo: Atlas, 2008.

GIMÉNEZ, Mercedes Blanchard et al. Afetividade na educação infantil: um estudo de caso à luz de Paulo Freire, Piaget e Wallon. **HUMANIDADES E TECNOLOGIA (FINOM)**, v. 32, n. 1, p. 245-258, 2021.

GONÇALVES, M. C. da S.; SÍVERES, L. A Relevância da Pesquisa na Formação Inicial de Professores. **Revista Educativa - Revista de Educação**, Goiânia, Brasil, v. 22, n. 1, p. e7250, 2020. DOI: 10.18224/educ.v22i1.7250. Disponível em: <https://seer.pucgoias.edu.br/index.php/educativa/article/view/7250>. Acesso em: 22 maio. 2021.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Trad.: João Paulo Monteiro, São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997. (1997, p. 51)

KLIN, A. **Autismo e síndrome de Asperger**: uma visão geral. *Brazilian Journal of Psychiatry*, v. 28, p. s3-s11, 2006.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

MENEZES, A. R. S. **Inclusão escolar de alunos com autismo: quem ensina e quem aprende?** Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.

PRAÇA, E. T. P. O. **Uma reflexão acerca da inclusão de aluno autista no ensino regular.** Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Juiz de Fora. Instituto de Ciências Exatas. 140f. Juiz de Fora, 2011.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo.** São Paulo: Znanh, 1976.

RODRÍGUEZ, C. H. (2012) Influencia e importancia del juego em el desarrollo de niños con autismo de 0 a 6 años. Instituto Superior de Estudios Psicologicos. Disponível em: <https://www.isep.es/wp-content/uploads/2014/07/influencia-e-importancia-del-juego-en-el-desarrollo-de-ninos-con-autismo-de-0-a-6-anos.pdf>. Acesso em Outubro de 2022.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Como brincam as crianças surdas.** São Paulo: Plexus Editora, 2002.

VYGOTSKY, L.S. - **Teoria e método em psicologia.** 2. ed. São Paulo (Brasil): Martins Fontes, 1999

WOLFBERG, Pamela(2013). **Juego u el Espectro Autista: Fomentando Experiencias Sociales Significativas con Familia y Amigos.** Disponível em: <http://fundacionsoycapaz.org.pa/images/blogs/simposios/simposio7/Juego%20y%20el%20espectro%20autista%20-%20Dra%20Pamela%20Wolfberg.pdf>. Acesso em Outubro de 2022.