



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INCLUSÃO DE ESTUDANTES COM AUTISMO**

Cristiane Alves dos Santos

Genilson Floriano

Nelson Dias

### **RESUMO**

O presente trabalho tem como objetivo analisar a importância do lúdico para o desenvolvimento integral dos estudantes com autismo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, procurando compreender como os jogos podem contribuir para o desenvolvimento global e a aquisição de conhecimentos dos estudantes. Busca refletir sobre as contribuições do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem destes estudantes. A pesquisa visa colaborar para que os professores possam refletir, rever suas práticas pedagógicas em relação a ludicidade, motivando-os a ampliar os conhecimentos, proporcionando assim aos alunos com autismo uma nova forma de enriquecer seus conhecimentos através de atividades que traz alegria, motivação, empatia, produção de conhecimento e o desenvolvimento cognitivo e motor. A metodologia utilizada baseia-se em uma revisão de literatura que teve por objetivo analisar as perspectivas de diferentes autores sobre o tema proposto. Acredita-se que a ludicidade é um instrumento que possibilita o estudante um progresso na aprendizagem, e aquisição de diversas habilidades e ao professor o aperfeiçoamento de sua prática educativa.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Educação Inclusiva, Práticas Pedagógicas.

### **INTRODUÇÃO**

Esse artigo traz uma reflexão sobre a importância do lúdico na inclusão de estudantes com autismo. Um dos pontos iniciais de nossa reflexão parte do seguinte questionamento: como o lúdico pode ser utilizado como ferramenta no processo de ensino de estudantes com necessidades educacionais especiais?

Nosso tema é evidenciado pela necessidade sentida de proporcionar uma prática docente diferenciada, buscando a motivação e o interesse dos profissionais, e proporcionando uma nova abordagem ao ensino dos estudantes. Dessa forma, a utilização de práticas lúdicas em ambientes escolares que proporcionam valiosos legados de aprendizagem e significado na vida de crianças com deficiência possibilita aos professores refletirem sobre suas práticas docentes, motivados a ampliar seus



conhecimentos e, assim, proporcionar novas formas para os estudantes enriquecerem seus conhecimentos no processo de ensino e aprendizagem.

O objetivo geral foi analisar a importância do lúdico para o desenvolvimento integral dos estudantes com autismo nos anos iniciais do Ensino Fundamental, buscando compreender como as atividades podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem destes estudantes.

Dessa forma, os objetivos específicos são: refletir sobre as contribuições do lúdico para educação e pensar sobre as práticas pedagógicas que favorecem as habilidades cognitivas, físicas e sociais dos estudantes com autismo, explorar as diferentes estratégias por meio de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras adaptando as necessidades reais destes estudantes.

As atividades lúdicas são ferramentas que contribuem ativamente para a aquisição de competências em diversas disciplinas e são capazes de promover a criança a aprender de forma prazerosa, desenvolver a imaginação, o raciocínio lógico, a expressão, superar desafios, formular hipóteses, ações estratégicas que envolvam disciplina e constrangimentos.

A educação inclusiva é um conceito fundamental na sociedade contemporânea que visa garantir que todos os estudantes, independentemente das suas capacidades e necessidades, tenham a oportunidade de receber uma educação de qualidade num ambiente escolar diversificado. “Por muito tempo, pessoas com deficiência receberam um tratamento inferior ficando à margem da sociedade, incluindo pessoas com autismo” (Aranha, 2001, p.01). Sabemos que mesmo atualmente, embora vagarosamente esta realidade tenha sofrido mudanças com a implantação de políticas públicas, ainda são necessários mais conhecimento e especialização na área da educação para garantir a inclusão destes estudantes.

De acordo com Cunha (2012, p.20) “o conceito de autismo surgiu por volta de 1911 pelo psiquiatra Eugen Bleuler para descrever comportamentos de esquizofrenia de seus pacientes como fuga da realidade”. Posteriormente, em 1943, Leo Kanner que na época foi um dos primeiros a divulgar suas pesquisas a partir das suas observações clínicas com crianças, definiu o autismo como uma patologia. Em 1943, Leo Kanner fez observações detalhadas de um grupo de crianças com características específicas e descobriu diferenças no desenvolvimento infantil, como a incapacidade de interagir socialmente, usar a linguagem e a comunicação e outros comportamentos



anormais essenciais que fornecem uma base e compreensão das dificuldades e presença de autismo na infância.

Ao longo da trajetória foram estipulados inúmeros conceitos para explicar o autismo, algumas hipóteses foram descartadas, atualmente popularmente denominado como Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, 5ª edição (DSM-V), é uma publicação da Associação Americana de Psiquiatria (APM) que fornece critérios e informações para uma variedade de transtornos mentais. Ele é amplamente utilizado por profissionais de saúde mental, incluindo psiquiatras, psicólogos, assistentes sociais e outros, como uma referência padrão para diagnosticar e classificar transtornos mentais, além de estabelecer critérios para descrever características de uma pessoa com diagnóstico de autismo.

Dentre os critérios estabelecidos para classificar uma pessoa com autismo de acordo com DSM-V apresenta: dificuldades de comunicação e interação social, presença de comportamentos e/ou interesses repetitivos e restritos. Os sinais se iniciam nos primeiros dois anos de vida da criança e em alguns casos os sinais são perceptíveis nos primeiros meses de vida.

Os muitos estudos científicos incluído pesquisas genéticas, psicologia a neurociência analisam fatores que evidenciam as diferenças estruturais do cérebro de pessoa com autismo, relatam que o autismo é um transtorno do desenvolvimento que abrange uma ampla gama de sintomas e características que afeta a comunicação, a interação social e o desenvolvimento comportamental, tornando o processo educacional um desafio, houve contribuições dos autores Leo Kanner, Hans Asperger, Bleuler e contribuições de outros pesquisadores brasileiros como Lucelmo Lacerda, dentre muitos outros.

O autismo, ou Transtorno do Espectro Autista (TEA), é uma condição complexa que apresenta várias problemáticas e desafios significativos, é importante reconhecer que as pessoas com autismo têm muitas habilidades e talentos únicos. Uma abordagem centrada nas habilidades e no apoio às necessidades individuais podem ajudar a enfrentar essas problemáticas e permitir que as pessoas com autismo alcancem seu pleno potencial. A conscientização constitui-se, portanto, no primeiro objetivo de toda educação, e isso são passos essenciais na abordagem das questões relacionadas ao autismo (Freire; Paulo, 2008).



A presença dos estudantes com transtorno do espectro autista em classes regulares tem sido crescente ao longo dos anos, e desta forma exige dos profissionais da educação mais atenção e dedicação no que diz respeito a sua atuação e a sua didática para atender as necessidades deste público.

De acordo com a lei 12.764/2012 o TEA – Transtorno do Espectro Autista, é definido como um transtorno do desenvolvimento neurológico, caracterizado por dificuldades de comunicação e interação social, e pela presença de comportamentos e/ou interesses repetitivos e restritos, sintomas que configuram o núcleo da disfunção, mas a gravidade de sua apresentação é variável (BRASIL, 2012).

O termo “espectro”, revela os possíveis níveis de comprometimento que podem estar presentes no desenvolvimento, pelos vários níveis de suporte que cada subtipo necessita — há desde pessoas com condições associadas (com ocorrências), como deficiência intelectual e epilepsia, até pessoas independentes, que levam uma vida comum (Paiva; Júnio, 2023, p.8).

O interesse da pesquisa pela temática a importância do lúdico para a inclusão e o desenvolvimento de crianças com autismo em anos iniciais, surgiu diante das observações em sala de aula que levou a refletir como realizar atividades que auxiliem no processo de adaptação da criança no espaço escolar e contribua para o seu processo de aprendizagem significativamente.

A metodologia utilizada para o desenvolvimento do trabalho baseia-se na pesquisa bibliográfica, através de pesquisas em artigos, revistas e livros. Na visão do autor Antônio Carlos Gil, apresentada em seu livro “Métodos e Técnicas de Pesquisa Social”, publicado em 2008, a metodologia é definida como o conjunto de procedimentos, técnicas e instrumentos que são utilizados para realizar uma pesquisa científica. O autor enfatiza que a metodologia é uma parte essencial do processo de pesquisa, pois é responsável por orientar o pesquisador na coleta, análise e interpretação de dados, garantindo que o estudo seja conduzido de maneira rigorosa e confiável.

Organização textual contempla inicialmente de forma breve os processos históricos sobre autismo suas características; a primeira seção aborda a importância do lúdico para inclusão dos alunos com autismo a segunda seção sobre as práticas pedagógicas lúdicas que são utilizadas com intuito de promover aprendizagem das



crianças com Transtorno do Espectro Autista nas séries iniciais do ensino fundamental e considerações finais.

Dessa forma, o lúdico desempenha um papel importante no processo de inclusão, especialmente quando se trata de educação inclusiva. Compreender o lúdico nesse contexto envolve reconhecer como o uso de atividades lúdicas e jogos pode promover a inclusão de forma eficaz tornando o ambiente de aprendizado mais acessível a todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou necessidades.

## **1. O lúdico na Educação Especial**

O lúdico é um tema pertinente para a educação de estudantes com deficiência, permitindo a eles novas experiências de aprendizagem, que podem ser a partir de jogos e brincadeiras os quais proporcionam o desenvolvimento integral de cada criança. Segundo Kishimoto (2010), os jogos não podem ser vistos, apenas como brincadeiras ou um momento de diversão, pois eles apresentam finalidades educativas favorecendo o desenvolvimento cognitivo social, físico e moral.

Para Kishimoto (2010), o lúdico corresponde a uma ação imprescindível para o desenvolvimento da criança. Existe esta necessidade de brincar, explorar através das atividades lúdicas dos jogos e das brincadeiras, capacidades são trabalhadas como uma criatividade lúdica tornando um papel fundamental no desenvolvimento de várias habilidades afetivas, sociais e cognitivas, levando em consideração que o jogo e a brincadeira, não são somente diversão e sim elementos que garantem a criança práticas e vivências, onde todos os estudantes são incluídos em um trabalho coletivo, desta forma o lúdico contribui também para o processo de ensino e aprendizagem da criança.

Segundo Kishimoto (1996) definir o que é jogo não é uma tarefa fácil de ser definida, pois a palavra pode se referir a muitas situações, e em cada contexto pode existir uma concepção diferente de jogo. Pensar no jogo dentro da educação, envolve sua função lúdica e educativa, além de propiciar diversão a criança, adquire novos conhecimentos de forma prazerosa.

Entende-se que a jogabilidade é definida pelas ações do jogo, dividido em três eixos: jogos, brinquedos e brincadeiras. Deste ângulo, organização do espaço, escolha das atividades envolvidas, interação entre os estudantes são ferramentas essenciais



para uma boa compreensão e ensino considerando que a brincadeira faz parte da vida humana.

Brincar é uma necessidade humana e uma forma de expressão, de comunicação e interação, são atividades sociais humanas de contexto cultural onde as pessoas usam a imaginação e a fantasia para interagir com a realidade.

Nesse sentido, através da brincadeira, a criança interage com o mundo, estimulando a iniciativa, a confiança e a autonomia, fatores que é de grande importância para a aprendizagem dos estudantes.

Entende-se que o lúdico é uma ferramenta importante no processo de ensino da educação especial, pois por meio dela as crianças podem expressar seus sentimentos e emoções, por assim dizer, a aprendizagem dos estudantes com deficiência ocorre de forma mais lenta e a criança tem maior dificuldade em compreender conceitos.

É muito importante para os estudantes que apresentem necessidades especiais terem disponibilizado um espaço suficiente, e as atividades lúdicas adaptadas às suas deficiências e são integradas nos conteúdos apresentados, permitindo-lhes alcançar um bom desempenho, sentir-se integrados no processo de ensino e prosseguir de forma autônoma. Segundo Vygotsky (1998 p.20):

Ocorre uma relação recíproca, na qual, a criança desenvolve-se em um contexto de interação social, quando as informações ou experiências são internalizadas; assim reestrutura as ações sobre os objetos, reorganizando o plano interno e resultando em transformações mentais.

Dito isso, as atividades recreativas são essenciais é importante enfatizar que a educação vai além do compartilhamento de conteúdo e ajuda as crianças a compreenderem a si mesmas, aos outros e à sociedade, fornecendo-lhes ferramentas para que possam escolher aquelas que são compatíveis com sua visão de mundo. Ao praticar atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de interagir, pois ao participarem das brincadeiras, elas se socializam, e isso é importante para que as crianças descubram e construam o seu próprio significado através de brincadeiras e atividades.

Para Vygotsky (1998, p.610) “Há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. A criança imita ações das pessoas, ela se prende a limites, como um jogo de futebol, mas pode variar de situação conforme suas



estratégias adotadas”. Desta forma entende-se que Vygotsky (1998), acreditava nas atividades sociais e culturais, em que estas contribuições são de suma importância para os estudantes. Até certo ponto, eles refletem sobre sua visão de mundo e sua vida escolar. Para o autor citado, os brinquedos satisfazem as necessidades da criança e a motivam a agir, priorizando as atividades lúdicas que facilitem as relações de troca de experiência e mostra que quando se trabalha com crianças especiais é necessário ficar longe de Rótulos, Estigma e Preconceitos.

As atividades lúdicas são instrumentos que contribuem positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo ainda capaz de promover o aprendizado das crianças de maneira prazerosa envolvendo diferentes contextos.

A inclusão é um princípio fundamental da educação especial, direcionando suas ações para o atendimento às especificidades desses alunos no processo educacional e, no âmbito de uma atuação mais ampla na escola, orienta a organização de redes de apoio, a formação continuada, a identificação de recursos, serviços e o desenvolvimento de práticas colaborativas, Isso significa que os alunos com necessidades especiais devem ser incluídos em salas de aulas regulares e receber apoio adicional, se necessário, para garantir que possam aprender juntamente com seus colegas. O termo “lúdico” refere-se a algo relacionado ao jogo, à diversão ou à atividade recreativa, é um conceito amplamente utilizado em contextos educacionais, psicológicos e culturais para descrever atividades, comportamentos ou elementos que envolvem o jogo, a brincadeira e a diversão.

Além disso, o lúdico pode estar presente em uma variedade de atividades contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, esportivas e de lazer, contribuindo para a criação de experiências agradáveis e estimulantes, além de desempenhar um papel fundamental na educação inclusiva de estudantes com autismo também fornece uma abordagem pedagógica que considera as características e necessidades específicas desse grupo de estudantes. As atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e atividades criativas, são naturalmente envolventes e motivadoras para estudantes com autismo, que podem ter dificuldades em se concentrarem em atividades mais tradicionais, essas atividades são adaptadas para atender aos objetivos educacionais específicos de cada estudante, levando em consideração seus desafios e pontos fortes.



A palavra inclusão de acordo com Farias, Santos e Silva (2009) vem do latim, do verbo *includere* e significa “colocar algo ou alguém dentro de outro espaço”, “entrar num lugar até então fechado”. Ao utilizarmos a palavra podemos nos referir tanto especificamente às pessoas com deficiência quanto a atitudes de inclusão que se referem a outras situações observadas em nossa sociedade.

Compreendemos que ensinar uma criança requer muito trabalho e dedicação, e o desafio amplia-se quando não temos conhecimento em relação às especificidades que a criança apresenta, por isso a necessidade de conhecer e compreender o Transtorno do Espectro Autista.

Estudantes com autismo tendem apresentar diversas dificuldades dentre estas podemos observar as questões comportamentais, comunicativas, cognitivas dentre outras que interferem no seu desenvolvimento, lembrando que cada criança é única e no autismo não é diferente, cada criança tem suas características, desta forma compreende-se a importância do lúdico enquanto uma proposta para tornar as atividades mais acessíveis aos estudantes ajudando a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo-lhes várias ferramentas para que possam escolher aquela que for compatível com sua visão de mundo.

O processo de adaptação de um estudante com autismo de modo geral é desafiador, a mudança de rotina pode ser um problema nesse processo, exige compromisso não apenas do professor enquanto mediador mais envolve a escola e a família.

Na perspectiva de educação inclusiva o presente trabalho ressalta como é imprescindível o uso de práticas pedagógicas lúdicas para promover a inclusão dos estudantes com Transtorno do Espectro Autista na sala de aula no ensino regular.

De acordo com Santos e Chaves (2018), a ludicidade torna-se a estratégia ideal para promoção do processo de aprendizagem, uma vez que a criança aprende brincando por meio do contato com o universo lúdico e assimilando com o objeto de conhecimento que estão no currículo escolar.

Com objetivo de promover melhores condições para os estudantes com autismo em sala de aula, muitos educadores optam por incluir os recursos lúdicos nas atividades desta forma o processo de aprendizagem acontece de uma forma mais dinâmica.



De acordo com a Base Nacional Comum Curricular estabelece como eixos estruturantes o brincar e as interações como elementos fundamentais para o aprendizado e para o desenvolvimento da criança (Brasil, 2017). Sabemos que na educação infantil onde acontece o início do desenvolvimento da aprendizagem do educando o lúdico tem um papel de grande relevância.

Portanto, a partir desta perspectiva buscaremos investigar o papel das práticas pedagógicas lúdicas para desenvolvimento dos estudantes com autismo nas séries iniciais do ensino fundamental e as suas contribuições para inclusão destes alunos na sala de aula.

Assim compreendemos que são inúmeros os desafios educativos para a inclusão dos estudantes com autismo, a partir desta questão devemos pensar no lúdico como um elemento significativo para incluir estes estudantes no contexto escolar.

Nesse processo de inclusão o professor tem um papel central, alunos com autismo apresentam características próprias é comum apresentarem dificuldades em determinadas áreas, desta forma é necessário que o professor identifique quais as dificuldades dos seus alunos para poder intervir da melhor maneira possível em seu desenvolvimento.

A partir das práticas lúdicas o professor busca trabalhar as áreas mais afetadas pelo transtorno do espectro autista que corresponde primeiramente a área comunicativa, atualmente há muitos estudos para contribuir no desenvolvimento de pessoas com autismo.

A proposta inclusiva na área da educação é um assunto atual e indescritível, para que haja efetivação desta proposta os profissionais da área da educação precisam estar preparados para incluir crianças, e as demais pessoas com dificuldades e/ou transtornos no meio educacional.

A educação visa fornecer uma base ampla de conhecimento, desenvolver habilidades acadêmicas e preparar os estudantes para uma participação ativa na sociedade. As metas incluem alfabetização e desenvolvimento de habilidades sociais.

Quando o assunto diz respeito ao processo de desenvolvimento de educandos com TEA deve-se refletir sobre os muitos desafios no contexto de sala de aula. Dessa forma, pergunta-se: como podemos garantir que estes estudantes recebam condições adequadas de ensino e possam superar os grandes desafios no processo de ensino e aprendizagem? Garantir condições adequadas de ensino é uma missão complexa,



mas se investir em formação de professores, materiais educativos de qualidade e tecnologia acessível seria de grande ajuda. O diálogo aberto entre educadores, estudantes e responsáveis é fundamental para entender e superar os desafios específicos enfrentados por cada estudante.

No contexto da inclusão de pessoas com deficiências, as abordagens lúdicas podem ser adaptadas para atender às suas necessidades específicas, tornando o aprendizado e a participação mais envolventes e eficazes. No contexto da inclusão de pessoas com deficiências, as abordagens lúdicas podem ser adaptadas para atender às suas necessidades específicas, tornando o aprendizado e a participação mais envolventes e eficazes.

## **2. As práticas pedagógicas lúdicas na construção da aprendizagem dos estudantes com autismo**

Esta seção visa de modo geral analisar as possíveis contribuições das práticas lúdicas no processo de inclusão de autistas em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para tanto, esse processo inclui o uso do lúdico como recurso pedagógico para tornar acessível o processo de aprendizagem dos estudantes com autismo.

Quando se referem aos estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA), nós enquanto educadores devemos pensar em novos caminhos educativos, para isto existe a necessidade de planejar as práticas pedagógicas de refletir sobre os recursos e materiais pedagógicos que possam desenvolver na criança a construção de novos conhecimentos.

As práticas pedagógicas correspondem ao conjunto de ações intencionais elaboradas pelo docente para promover o desenvolvimento e aprendizagem dos estudantes, há vários estudos de pesquisas bibliográficas que demonstram os benefícios dos jogos lúdicos para alunos autistas. Alguns temas de pesquisa incluem o uso de jogos para desenvolver habilidades sociais, comunicação, habilidades motoras e cognitivas, além de promover o engajamento e a motivação dos estudantes autistas no processo de aprendizagem.

De acordo com Cabral (2022) incluir crianças com essa condição em espaço de ensino regular apresenta novos desafios para os professores, que devem desenvolver práticas que atendam às necessidades específicas de aprendizagem dos estudantes.



Por meio do uso de métodos lúdicos como jogos, brincadeiras e atividades criativas, os educadores podem adaptar a instrução às características individuais dos alunos, incentivando o engajamento, a motivação e o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. Para efetivação do processo de inclusão escolar, não se deve apenas pensar nos recursos e estratégias a serem utilizados, é necessário ter um olhar mais amplo, um olhar para a estrutura externa do ambiente educacional, como também para o interior da instituição, observando a forma como este aluno chega à escola e como este adentra este espaço. (Silva; Carvalho, 2017).

Os autistas apresentam grande dificuldade de expressar suas emoções e sentimentos, pois têm dificuldade de se colocar no lugar do outro e de compreender a realidade a partir da perspectiva do outro. Apresentam dificuldades organizacionais, distração, surtos e dificuldades em sequenciar, ou seja, para um autista torna-se difícil a organização lógica do pensamento, geralmente se posicionam de maneira estática diante de tarefas simples para os indivíduos, mas que não são simples para eles (Oliveira; Paloma, 2021, p.3).

Estudantes autistas enfrentam grandes desafios no contexto escolar, devido ao comprometimento na comunicação que atrapalha as relações com professor e com os colegas de classe. Sabemos que ensinar uma criança com autismo é extremamente desafiador e diante das limitações dos estudantes para tanto é essencial promover um ambiente mais tranquilo.

Em ambientes educacionais inclusivos, é fundamental buscar estratégias que atendam às necessidades individuais dos estudantes. Uma abordagem que tem se mostrado eficaz e envolvente é a utilização de jogos lúdicos adaptados que estimulam o desenvolvimento social, cognitivo e emocional desses alunos.

De acordo com Marques (2023) “Além de promoverem o entretenimento, os jogos lúdicos também podem ter finalidades educativas, terapêuticas ou de desenvolvimento pessoal, estimulando habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras.” Explorar a importância das brincadeiras divertidas pode criar um ambiente de aprendizagem inclusivo para alunos com autismo, onde atividades lúdicas envolvem desafios, regras e interações que estimulam o desenvolvimento desses alunos

Os suportes visuais também podem ser importantes para facilitar o desenvolvimento das crianças com autismo e ajudar a encontrar maneiras eficazes para que possam se comunicar usando informações visuais em vez de auditivas. Conforme Marques (2023), “[...] os jogos podem ser descritos como suportes visuais, ferramentas de



comunicação para pessoas com autismo (especialmente crianças) e ajudam a desenvolver independência e autonomia”.

As práticas pedagógicas lúdicas podem ser utilizadas como finalidades educativas, pois promovem a participação ativa dos alunos, estimulam a criatividade, facilitam a aprendizagem e tornam o processo educativo mais divertido e envolvente. Na sala de aula, é importante escolher jogos adequados à faixa etária e ao nível de habilidade dos estudantes e alinhados aos objetivos de aprendizagem da turma, os jogos devem ser utilizados como complemento às atividades tradicionais de ensino, proporcionando uma experiência de aprendizado envolvente e motivadora.

Os jogos lúdicos podem ajudar no desenvolvimento de estudantes com autismo de várias maneiras, também podem auxiliar no desenvolvimento da linguagem, coordenação motora, habilidades cognitivas, como resolução de problemas e pensamento criativo, além de proporcionar uma experiência divertida e prazerosa de aprendizado (Barbosa; Artoni; Felinto, 2020, p.1).

Existem diversos jogos e atividades que podem ser adaptados para estudantes autistas, como jogos de memória, quebra-cabeças, jogos de encaixe, jogos sensoriais e atividades de imitação. É importante considerar as necessidades individuais de cada aluno e adaptar os jogos de acordo com suas habilidades e interesses.

O uso dos jogos são estratégias para promover a interação da criança durante o processo de ensino e aprendizagem, ensinar uma criança é uma tarefa desafiadora diante a diversidade em sala de aula incluindo as particularidades de todos os estudantes. Não existe uma receita pronta, pois cada criança possui suas próprias particularidades e no caso dos estudantes com TEA os desafios são maiores.

O autismo é de maneira inusitada pois o transtorno afeta cada criança de uma maneira única, alguns jogos precisam ser adaptados a necessidade e ao interesse de cada uma dessas crianças. Segundo Kerches (2019) os jogos sensoriais são excelentes para explorar os sentidos no autismo, pois as pessoas podem ter diferentes padrões de sensibilidade, como por exemplo sensibilidade a texturas, sons, luzes entre outras.

Para Kerches (2019) os jogos simbólicos são de suma importância para o desenvolvimento da linguagem verbal e não verbal; do comportamento social; habilidades emocionais, cognitivas possibilitando recursos para o desenvolvimento. Para brincar de faz de conta é preciso pensar, elaborar, construir e representar



trabalhando a imaginação, abstração e criatividade, preparando a criança para diferentes vivências sociais e aprendizados.

Além de promover um ambiente propício de aprendizagem e ao bem-estar destes estudantes é importante observar os seus interesses, autistas podem ter hiperfoco e este pode ser uma característica comum presente no espectro, a intensa concentração e interesse em um determinado assunto nisto é possível que este estudante apresente habilidades excepcionais, o lúdico neste processo facilita mais ainda o desenvolvimento da criança. Criar, planejar instrumentos que despertem o interesse da criança é uma ação essencial para prepará-la para o ambiente escolar, este espaço com tantos desafios e ao mesmo tempo com inúmeras possibilidades. Devido às particularidades de cada criança é preciso uma avaliação minuciosa das suas necessidades, os jogos sensoriais são relevantes, assim como os instrumentos musicais, pinturas, brinquedos congelados, caixa de areia, jogos visuais, jogos de blocos dentre muitos outros são essenciais no desenvolvimento de aprendizagem de cada criança.

### **Considerações finais**

A pesquisa desenvolvida teve como tema central a importância do lúdico na educação inclusiva de estudantes com autismo mediante a esse pressuposto a importância dos jogos e brincadeiras evidencia a sua função como estimulador e motivador do processo de aquisição de novos conhecimentos proporcionando um ambiente favorável e atrativo para os estudantes.

Pode-se dizer que o brincar traz inúmeros benefícios aos estudantes, tanto no social, cognitivo, psicomotor entre outros, oportunizando o aprendizado. A construção do saber com base no lúdico leva a criança, enquanto participa das atividades constrói o seu eu, o mundo em que vive, socializando-o coletivamente de forma prazerosa.

Na educação, o lúdico é apontado como um aspecto importante no processo ensino aprendizagem. É por meio dos jogos, dos brinquedos, das brincadeiras que as crianças absorvem conceitos, abrem as portas da imaginação, e desenvolvendo capacidades motoras, artísticas, criativas, cognitivas e sociais. As atividades lúdicas apresentam diferentes formas de contribuir para a apropriação de conteúdos envolvendo dinâmicas, atividades adaptadas, onde os estudantes absorvem de uma forma mais prazerosa os conhecimentos.



Para tanto, faz-se necessário que os professores buscam em sua prática pedagógica situações produtivas e significativas para com seus estudantes, buscando novos conhecimentos, novas práticas educativas, identificando atividades que contribuem na formação do conhecimento.

Compreende-se que as crianças com diagnóstico de autismo precisam de uma educação inclusiva, deste modo a elaboração das atividades propostas pela instituição de ensino, precisa atender às suas necessidades e suas potencialidades de desenvolvimento humano.

Portanto, podemos concluir a partir das pesquisas que nós professores devemos encontrar formas de promover e enriquecer as atividades lúdicas para desenvolver as habilidades destas crianças, proporcionar momentos em que as crianças possam desfrutar de jogos e outros elementos que estimulem a sua imaginação desta forma a criança possa desenvolver a capacidade e a autonomia.

O presente trabalho facilitou a compreensão acerca das contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem das crianças com autismo no ensino regular e a sua importância para inclusão de alunos com autismo, a partir do lúdico é possível estratégias e identificar o estímulo ao desenvolvimento dos educandos com TEA.

Ao concluir o trabalho em nossa pesquisa bibliográfica e com nossa experiência como educadores, percebemos o quão importante é a visão do mediador no processo de ensino aprendizagem, e a importância que as atividades lúdicas oferecem aos estudantes com necessidades educativas especiais.

Cada criança é um ser único, diferente de qualquer outra que deve experimentar ritmos de evolução própria, onde possui diferentes interesses e habilidades, cada criança é um caso específico, uma personalidade que pode desabrochar de diversas maneiras se estimulada adequadamente e assim conseguir atingir seus objetivos, por isso temos que ter um novo olhar para essas crianças e assim poderemos integrá-las no processo de ensino- aprendizagem tornando-se sujeitos ativos na sociedade

## Referências

ARANHA, Mauricleide Leandro. **A importância da ludicidade e da psicomotricidade para a educação infantil**. 2016 Paraíba. Disponível em: < <https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/1770/1/MLA12122016> > acesso



CABRAL, Maria Elimar Cruz. **Os desafios educativos para a inclusão de crianças com autismo no contexto escolar. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 09, Vol. 07, pp. 78-91. Setembro de 2022.** ISSN: 24480959,  
Disponível: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/criancas-comautismo>, DOI: <10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/criancas-comautismo. >

CUNHA, Eugênio. **Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família.** Rio de Janeiro: Wak, 2012 Acesso: 08 de set de 2023.

FREIRE, p. (2008). **Conscientização: teoria e prática da libertação.** Uma introdução ao pensamento de Paulo. Freire. São Paulo: Centauro

FARIAS, Iara Rosa; Santos, Antônio Fernando; Silva, Érica Bastos. **Cultura Escolar e Inclusão.**

Disponível: <https://books.scielo.org/id/rp6gk/pdf/diaz-9788523209285-04.pdf>.

KANNER, Leo. Distúrbios autísticos do contato afetivo. [1943]. Disponível em: <<https://pt.scribd.com/document/441053809/DISTURBIOS-AUTISTICOS-DECONTATOAFETIVO-POr-LEO-KANNER>>

KERCHES, Deborah. O jogo simbólico. Neuropediatra 2019. 07 de outubro de 2019. Disponível em: Jogo Simbólico no Autismo - Dra. Deborah Kerches (dra.deborahkerches.com.br) acessado em novembro de 2023.

KISHIMOTO, Tizuro Morchida (Org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 13º edição.** São Paulo: Cortez, 2010 Acesso disponível em: [https://www.google.com/books?hl=ptBR&lr=lang\\_pt&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=kishimoto+ludico&ots=u8qN\\_D7Qr1p&sig=ZDVdOaUmMFiLakpooB4zE\\_x-iJk](https://www.google.com/books?hl=ptBR&lr=lang_pt&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT2&dq=kishimoto+ludico&ots=u8qN_D7Qr1p&sig=ZDVdOaUmMFiLakpooB4zE_x-iJk).

PEDIATRIA, Sociedade Brasileira. **Manual de Orientação: transtorno do espectro do autismo. Sociedade Brasileira de Pediatria - Departamento de Pediatria do Desenvolvimento e Comportamento, n. 5, [S.l.: s.n.], abr.2019.**

OLIVEIRA, Ana Lisa dos Santos; PALOMA, Michely Isber Ruiz. **A importância do Lúdico para o desenvolvimento de crianças autista.** Centro Universitário Internacional UNINTER 2021.  
Disponível: <AIMPOR~1.PDF (uninter.com)> .

PAIVA, JÚNIOR. **O que é autismo.** Disponível em: Revista Autismo — impressa e digital, trimestral, gratuita - Canal Autismo.



Serviço Público Federal  
Ministério da Educação

Fundação Universidade Federal de Mato Grosso do Sul



VEER, René van der; VALSINER, Jaan. **Defectologia**. In: \_\_\_\_\_; \_\_\_\_\_.  
VYGOTSKY: **uma síntese**. São Paulo: Unimarco, Loyola, 1996. Disponível: <  
[https://books.google.com.br/books?id=eTjmewWdpNAC&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=o\\_nepage&q&f=false](https://books.google.com.br/books?id=eTjmewWdpNAC&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=o_nepage&q&f=false).>

VYGOTSKY, L.s. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.  
\_\_\_\_\_. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Levy S. LURIA, A.R. LEONTIEL, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo. (1998)