

Jogos digitais e práticas lúdicas na educação de crianças com transtorno do espectro autista.

Digital games and playful practices in the education of children with autism spectrum disorder.

Iracilda Lima Garcia¹
Shirley Martins de Oliveira Carvalho²

RESUMO

Este estudo investiga o uso de jogos digitais como estratégia lúdica na aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. Iniciando pela lacuna existente na literatura quanto à sistematização e análise do uso desses recursos tecnológicos em contextos inclusivos, especialmente voltados ao público com TEA. Diante disso, o objetivo do trabalho é compreender a importância dos jogos digitais como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem, considerando também o papel da ludicidade no desenvolvimento infantil. A pesquisa adota abordagem qualitativa, de natureza bibliográfica, com base na análise de artigos científicos, teses e dissertações publicados entre 2012 e 2022 em bases como SciELO, LILACS e Google Acadêmico. A seleção dos estudos seguiu critérios de relevância e adequação ao tema, possibilitando a construção de um referencial teórico consistente. Os resultados indicam que crianças com TEA apresentam desafios específicos relacionados à comunicação, interação social e aprendizagem, demandando estratégias pedagógicas diferenciadas. Nesse contexto, as atividades lúdicas, especialmente os jogos digitais, mostram-se eficazes ao promoverem engajamento, motivação e desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Além disso, comprovam-se limitações quanto à infraestrutura escolar e à formação docente para uso adequado desses recursos. Conclui-se que os jogos digitais, quando utilizados de forma planejada e mediada, constituem ferramentas relevantes para a educação inclusiva. Como contribuição, o estudo reforça a importância da integração entre ludicidade e tecnologia, além de apontar a necessidade de

¹ E-mail mairalima6326@gmail.com - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2607695444011838>.

² E-mail: shirleymoc09@gmail.com - Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5472692874193193>.

ORCID:<https://orcid.org/0009-0002-6990-9995>.

investimentos em formação docente e de novas pesquisas empíricas que aprofundem a temática.

Palavras-chave: Estímulos multissensoriais; Intervenção pedagógica; Processos de aprendizagem.

ABSTRACT

This study investigates the use of digital games as a playful strategy in the learning process of children with Autism Spectrum Disorder (ASD) in Early Childhood Education. It begins by addressing the gap in the literature regarding the systematization and analysis of these technological resources in inclusive contexts, specifically targeting individuals with ASD. Therefore, the objective of this work is to understand the importance of digital games as facilitators of the teaching-learning process, while also considering the role of playfulness in child development. The research adopts a qualitative approach of a bibliographic nature, based on the analysis of scientific articles, theses, and dissertations published between 2012 and 2022 in databases such as SciELO, LILACS, and Google Scholar. The selection of studies followed criteria of relevance and suitability to the theme, enabling the construction of a consistent theoretical framework. The results indicate that children with ASD present specific challenges related to communication, social interaction, and learning, requiring differentiated pedagogical strategies. In this context, playful activities, especially digital games, prove effective by promoting engagement, motivation, and cognitive, social, and emotional development. Furthermore, limitations regarding school infrastructure and teacher training for the appropriate use of these resources are identified. It is concluded that digital games, when used in a planned and mediated manner, constitute relevant tools for inclusive education. As a contribution, the study reinforces the importance of integrating playfulness and technology, in addition to highlighting the need for investments in teacher training and new empirical research to further explore the topic.

Keywords: Multisensory stimuli; Pedagogical intervention; Learning processes.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda a importância da utilização de jogos digitais como atividade lúdica no processo de aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Infantil. O TEA é caracterizado como um transtorno do neurodesenvolvimento que envolve déficits persistentes na comunicação e na interação social, bem como padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades (American Psychiatric Association, 2014).

Com a publicação do Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders DSM-5, em 2013, houve uma reformulação na classificação dos transtornos do desenvolvimento, unificando diagnósticos anteriormente distintos como o autismo, a Síndrome de Asperger e o Transtorno Desintegrativo da Infância sob a denominação de Transtorno do Espectro Autista.

Essa mudança passou a considerar a heterogeneidade dos indivíduos diagnosticados, reconhecendo diferentes níveis de suporte e comprometimento (Araújo; Neto, 2014; Lemos; Salomão; Ramos, 2014).

No contexto brasileiro, a Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012, reconhece a pessoa com Transtorno do Espectro Autista como pessoa com deficiência, assegurando-lhe direitos no âmbito educacional e social (BRASIL, 2012). Dessa forma, compreende-se que as limitações associadas ao transtorno não se restringem ao campo intelectual, mas envolvem também aspectos relacionados à comunicação, à interação social e, em determinados casos, às habilidades motoras.

Diante dessas características, as crianças com TEA apresentam um estilo cognitivo diferenciado, o que demanda a adoção de estratégias pedagógicas específicas e o uso de recursos didáticos adaptados que favoreçam seu processo de aprendizagem (Moraes, 2004). Nesse sentido, destacam-se as tecnologias assistivas, entendidas como um conjunto de serviços, recursos e estratégias voltados à promoção da funcionalidade, autonomia e participação de pessoas com deficiência (Sartoretto; Bersch, 2010).

Além disso, a ludicidade assume papel fundamental no desenvolvimento infantil, especialmente na Educação Infantil, etapa em que o brincar se configura como eixo estruturante do processo de ensino e aprendizagem. As atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, contribuem significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor das crianças, sendo particularmente relevantes para aquelas com TEA, uma vez que estimulam a atenção, a interação social e a construção de significados (Assumpção Júnior, 2015; Bertoldi; Brzozowski, 2020).

Entre as diversas possibilidades lúdicas, os jogos digitais destacam-se como ferramentas pedagógicas promissoras, por integrarem elementos tecnológicos, interativos e multimodais que favorecem o engajamento e a aprendizagem de crianças com TEA. Contudo, apesar do avanço no uso de tecnologias no contexto educacional, ainda se observa uma lacuna na literatura quanto à sistematização e análise do uso de jogos digitais como recurso pedagógico específico na Educação Infantil inclusiva, especialmente no atendimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista.

Diante desse cenário, formula-se a seguinte questão de pesquisa: qual é a importância da utilização de jogos digitais como atividade lúdica para a aprendizagem de crianças com Transtorno do Espectro Autista na Educação Infantil?

Para responder a essa questão, o presente estudo tem como objetivo geral compreender a importância dos jogos digitais como atividade lúdica no processo de aprendizagem de

crianças com Transtorno do Espectro Autista na Educação Infantil. Como objetivos específicos, busca-se: analisar o processo de aprendizagem no autismo; compreender a relevância da ludicidade nesse contexto; e investigar o uso dos jogos digitais como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem.

Quanto aos procedimentos metodológicos, trata-se de uma pesquisa de natureza bibliográfica, desenvolvida a partir da análise de artigos científicos, teses e dissertações disponíveis em bases de dados como Scientific Electronic Library Online (SciELO), Google Acadêmico, Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e Periódicos Eletrônicos em Psicologia (PePSIC), com o objetivo de reunir e discutir contribuições teóricas relevantes acerca do tema.

2 METODOLOGIA

O presente estudo adota a revisão bibliográfica como estratégia metodológica, considerada adequada para investigar o fenômeno do Transtorno do Espectro Autista (TEA) e o uso de atividades lúdicas e jogos digitais na aprendizagem de crianças na educação infantil. A revisão bibliográfica permite ao pesquisador levantar, analisar e interpretar estudos anteriores, possibilitando uma compreensão ampla e fundamentada do tema (ZANELLA, 2013).

Essa escolha metodológica é reforçada pela necessidade de entender o contexto educacional e pedagógico, considerando aspectos cognitivos, sociais e afetivos das crianças com TEA (MEDEIROS, 2015; SÁ; SIQUARA; CHICON, 2015). Por meio da revisão bibliográfica, é possível reunir contribuições de diferentes autores, identificar lacunas no conhecimento e consolidar um referencial teórico consistente que oriente práticas educativas inclusivas e eficazes.).

A pesquisa segue uma abordagem qualitativa, uma vez que o fenômeno estudado envolve interpretações e análises de situações complexas de aprendizagem, interações sociais e processos de desenvolvimento infantil (Cunha, 2014). Essa abordagem permite compreender como as atividades lúdicas e os jogos digitais contribuem para o desenvolvimento integral da criança, considerando não apenas resultados observáveis, mas também experiências subjetivas e cognitivas.

De acordo com Medeiros (2009) apresenta a pesquisa bibliográfica como um método de análise de produções científicas pertinentes ao tema. Complementarmente Minayo (2012)

esclarece que a abordagem qualitativa tem o objetivo de compreender os significados e percepções que moldam as representações sociais

A seleção das fontes foi realizada em bases de dados reconhecidas, como LILACS, SCIELO, BVS e Google Acadêmico, no período de 2012 a 2022, utilizando os descritores: Transtorno do Espectro Autista, Jogos Digitais, Atividade Lúdica, Aprendizagem e Educação Infantil. Foram aplicados critérios de inclusão e exclusão para garantir relevância e qualidade: incluíram-se trabalhos em português relacionados diretamente ao tema e dentro do período delimitado; excluíram-se publicações em línguas estrangeiras que não abordassem o objeto de estudo.

O processo metodológico seguiu etapas sistemáticas: formulação da pergunta de pesquisa, busca eletrônica considerando critérios de inclusão e exclusão e, finalmente, seleção dos materiais mais relevantes para análise. Essa sequência garante que a revisão bibliográfica não apenas compile informações, mas construa um entendimento crítico, reflexivo e fundamentado, capaz de sustentar a relevância da ludicidade e dos jogos digitais na aprendizagem de crianças com TEA (Silva, 2012; Bispo, 2020; Cunha, 2018).

Portanto, a metodologia adotada se mostra adequada e consistente para o fenômeno estudado, pois permite ao pesquisador analisar diferentes perspectivas, identificar práticas pedagógicas eficazes e apoiar a implementação de estratégias educativas baseadas em evidências, respeitando as particularidades de cada criança.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

As Práticas Lúdicas na Educação

As práticas lúdicas vêm se consolidando como uma importante possibilidade no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil, pois favorecem o desenvolvimento da criatividade, da imaginação e das capacidades cognitivas e corporais da criança. Nesse sentido, o lúdico constitui um elemento fundamental para o desenvolvimento integral do ser humano, contribuindo para que a criança se conheça e se desenvolva socialmente (Canda, 2004).

A ludicidade envolve o ser humano de forma integral, pois integra pensamento, emoção e ação em uma experiência vivenciada nos níveis emocional, mental, corporal e social. Essa experiência é singular para cada criança, uma vez que se processa de maneira diferente conforme sua história e realidade. Assim, uma atividade só pode ser considerada

lúdica quando a criança se envolve plenamente, vivenciando-a de forma significativa (Luckesi, 2002).

Entretanto, é importante destacar que o caráter lúdico de uma atividade está diretamente relacionado à sensação de prazer e alegria que ela proporciona. Dessa forma, uma atividade só será verdadeiramente lúdica se despertar esses sentimentos na criança. A expressão não verbal pode indicar se a criança está ou não envolvida, sendo fundamental que o educador não imponha a continuidade de uma atividade apenas por seu caráter pedagógico (Bacelar, 2009).

Nesse contexto, pesquisas como a de Wajskop (2001) evidenciam que muitas escolas ainda didatizam o lúdico, restringindo-o a atividades repetitivas voltadas à alfabetização, como exercícios visomotores e auditivos. Essa prática reduz o potencial do brincar, desconsiderando o interesse e o estágio de desenvolvimento da criança.

Dessa forma, é necessário que o educador avalie se as atividades propostas estão adequadas à realidade da criança, respeitando suas necessidades e seu tempo de desenvolvimento. O brincar não deve ser reduzido a um instrumento mecânico de ensino, mas compreendido como uma experiência rica e significativa.

O brincar, portanto, vai além do simples passatempo. Ele possibilita à criança descobrir a si mesma, desenvolver a linguagem oral, a imaginação e suas capacidades psicomotoras, essenciais para a aprendizagem (Pereira, 2005). Na perspectiva de Winnicott, o brincar ocorre de maneira plena quando a criança se sente segura e livre, o que favorece o enriquecimento de suas experiências e aprendizagens (Carvalho, 2005).

Além disso, o brincar contribui para o desenvolvimento de habilidades como atenção, memória, imitação e imaginação, bem como para a socialização, especialmente quando envolve regras e papéis sociais. Nesse sentido, o lúdico promove o desenvolvimento intelectual, emocional e social da criança (Piers; Landau, 1990).

O caráter dinâmico do lúdico também deve ser considerado, pois ele se transforma conforme o contexto social e cultural, mantendo, contudo, sua relevância no desenvolvimento infantil (Friedmann, 2006). Assim, o ensino mediado pelo lúdico estimula a criatividade, a autonomia e a construção da identidade da criança.

Dessa maneira, o brincar favorece o desenvolvimento físico e mental, sendo essencial no processo de aprendizagem na educação infantil. Por meio das atividades lúdicas, a criança constrói sua personalidade, desenvolve habilidades psicomotoras e sociais e amplia sua criatividade e imaginação, interagindo com o mundo ao seu redor (SILVA, 2014).

Por fim, destaca-se que o lúdico também deve ser utilizado com crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), pois contribui significativamente para seu desenvolvimento. Contudo, essas atividades exigem maior mediação de familiares e professores, a fim de garantir que o processo ocorra de forma adequada (SILVA, 2013).

O Transtorno do Espectro Autista (TEA)

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) tem origem no termo grego *autós*, que significa “si mesmo”, caracterizando um transtorno biologicamente determinado, com etiologia heterogênea e multifatorial, fortemente influenciada por fatores genéticos. Seu diagnóstico é essencialmente clínico, seguindo critérios do CID-10 e do DSM-V (Cunha, 2011; Klin, 2006). O TEA se manifesta principalmente por comprometimentos na comunicação, dificuldades de interação social e padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades, presentes desde a infância e limitando o funcionamento diário (APA, 2014).

Segundo Cunha (2014), os sinais do TEA podem surgir nos primeiros meses de vida, tornando-se mais evidentes por volta dos três anos. A criança apresenta uso insatisfatório de sinais sociais, emocionais e comunicativos, bem como limitações na reciprocidade afetiva e na comunicação não verbal. Conforme D’Antino, Brunoni e Schwartzman (2015), o TEA envolve condições neurobiológicas de início precoce, com diferentes níveis de severidade, afetando a interação social, a comunicação e o comportamento.

A comunicação da criança com TEA é classificada em três níveis de gravidade, conforme o DSM-5 (APA, 2014):

- **Nível 1 – Exige apoio:** dificuldades evidentes na comunicação sem apoio.
- **Nível 2 – Exige apoio substancial:** dificuldades persistentes, mesmo com iniciativas externas.
- **Nível 3 – Exige apoio muito substancial:** comprometimento significativo na comunicação verbal e não verbal, com limitações na interação social.

Segundo Keinert (2017), crianças com TEA apresentam déficits na criação de laços afetivos, na imitação e na socialização, mesmo quando apresentam inteligência dentro ou acima da média. Crianças não verbais apresentam uso reduzido ou atípico de contato visual, gestos, expressões faciais e entonação de fala, enquanto crianças típicas em desenvolvimento apontam, olham e comunicam intenções com facilidade.

A Associação de Amigos Autistas (AMA, 2022) destaca que intervenções psicoeducacionais, familiares e pedagógicas são essenciais para estimular a comunicação, a socialização e a aprendizagem. Nesse contexto, atividades lúdicas e jogos têm papel fundamental, permitindo à criança com TEA explorar a imaginação, desenvolver autoestima, interagir socialmente e participar de experiências culturais e educacionais de maneira significativa.

Percebi que o texto precisa de uma reorganização para que a argumentação flua de forma mais lógica: do preparo do professor → desafios das crianças com TEA → importância do lúdico → benefícios e técnicas → responsabilidade da escola. Aqui está a versão revisada e reordenada dos parágrafos:

A Importância da Atividade Lúdica para a Aprendizagem da Criança com TEA

O trabalho com crianças com autismo na educação infantil exige que o professor esteja preparado pessoal e profissionalmente, reconhecendo a importância de seu papel para tornar o processo de aprendizagem significativo (Moraes, 2015). Compreender as necessidades específicas de cada aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e aplicar estratégias pedagógicas adequadas é essencial.

Crianças com TEA enfrentam desafios que podem limitar sua participação em atividades lúdicas, impactando seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional. A dificuldade em interagir socialmente e comunicar-se frequentemente mantém essas crianças isoladas, comprometendo sua socialização e bem-estar. O desenvolvimento dessas habilidades é gradual, baseado em experiências que permitem à criança construir compreensão e adaptação ao mundo ao redor (Rodríguez, 2012).

As atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, oferecem um espaço seguro e prazeroso para o desenvolvimento dessas competências. No contexto da Educação Infantil, elas funcionam como ferramentas para facilitar o ensino-aprendizagem, especialmente para alunos com autismo. Bispo (2020) ressalta que os jogos são fundamentais no crescimento infantil, promovendo desenvolvimento físico, mental e intelectual, ao mesmo tempo que fortalecem vínculos afetivos e relações sociais.

A ludicidade contribui também para a expressão de sentimentos, a resolução de frustrações e a ampliação da cognição, favorecendo a qualidade de vida da criança. Souza (2015) afirma que o lúdico auxilia no desenvolvimento social, pessoal e educacional, funcionando como mediador do crescimento afetivo, cognitivo e psicomotor. Saldanha (2014)

complementa que atividades simbólicas, como o faz-de-conta, podem ser ensinadas por meio de técnicas de modificação comportamental, permitindo que crianças com TEA participem do universo da fantasia e desenvolvam habilidades sociais.

Quando introduzidos de maneira prazerosa, brinquedos e jogos aprimoram habilidades motoras, intelectuais e morais, além de reforçar a percepção da criança como indivíduo pertencente ao ambiente escolar. Cunha (2018) destaca que mesmo crianças com autismo clássico, apresentando déficits de atenção, atrasos cognitivos e motores, podem aprender e desenvolver interesses próprios quando recebem afeto e estímulo dos professores.

A ludicidade deve fazer parte do cotidiano escolar, proporcionando experiências que incentivem a observação, a criatividade, o brincar e a socialização. Rau (2012) enfatiza que jogos e brincadeiras despertam emoções positivas, promovem cooperação, socialização e desenvolvimento intelectual e afetivo.

Portanto, a utilização didática e planejada do lúdico é essencial para crianças com TEA, permitindo experiências significativas e estimulantes. Cabe à escola e aos professores oferecer intervenções lúdicas que respeitem as especificidades de cada aluno, promovendo aprendizado, desenvolvimento integral e inclusão social.

4 ANÁLISE DOS DADOS

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) caracteriza-se por alterações no desenvolvimento cognitivo, social e comunicativo, podendo apresentar diferentes graus de comprometimento que impactam diretamente a aprendizagem da criança. Crianças com TEA frequentemente enfrentam dificuldades de atenção, organização, sequenciamento de tarefas e interação social, tornando necessário o uso de estratégias pedagógicas individualizadas (Cunha, 2018; Rodríguez, 2012).

Esses desafios implicam que o processo de aprendizagem para crianças com TEA seja gradual, específico e frequentemente limitado a temas de interesse particular. Assim, o ambiente escolar e os professores desempenham papel crucial na adaptação das atividades, promovendo experiências significativas que estimulem a compreensão, a socialização e a autonomia da criança (Moraes, 2015).

Nesse contexto, a ludicidade surge como um recurso pedagógico essencial. Atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos, proporcionam experiências prazerosas que favorecem o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor, funcionando como mediadoras do

aprendizado (SOUZA, 2015; SALDANHA, 2014). O brincar permite à criança explorar sentimentos, resolver frustrações, desenvolver criatividade e construir habilidades sociais, promovendo, ao mesmo tempo, autoconfiança e autoestima.

Dentro das práticas lúdicas, os jogos digitais têm se mostrado ferramentas particularmente eficazes. Esses recursos estimulam a atenção, a motivação e a aprendizagem de maneira interativa e significativa, oferecendo desafios que incentivam o raciocínio, o planejamento, a destreza e o autocontrole (Bispo, 2020). Ao integrar tecnologia e ludicidade, os jogos digitais ampliam as possibilidades de ensino, tornando o aprendizado mais dinâmico e prazeroso para crianças com TEA.

No entanto, nem sempre esses recursos estão disponíveis ou são utilizados de forma adequada nas escolas. Muitos ambientes escolares não possuem infraestrutura tecnológica suficiente, e grande parte dos professores desconhece as vantagens do uso pedagógico do lúdico e dos jogos digitais. Essa limitação evidencia a necessidade de formação docente e de políticas educacionais que promovam a inclusão e o acesso a recursos adaptados para crianças com TEA (CUNHA, 2018; RAU 2012).

Por fim, este estudo reforça a necessidade de pesquisas empíricas de caráter qualitativo no contexto brasileiro, capazes de avaliar a eficácia de atividades lúdicas e jogos digitais no aprendizado de crianças com TEA. Estudos futuros podem fornecer evidências mais robustas, orientando professores e gestores escolares sobre práticas pedagógicas inclusivas que integrem ludicidade, tecnologia e desenvolvimento integral da criança.

Conclusão da análise: a ludicidade e os jogos digitais são recursos essenciais para o aprendizado de crianças com TEA, promovendo desenvolvimento cognitivo, social e emocional, motivação e autoconfiança, desde que aplicados de maneira planejada, adaptada e acompanhada por educadores preparados.

5 CONCLUSÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) apresenta desafios específicos para a aprendizagem na Educação Infantil, principalmente nas áreas de atenção, comunicação, organização e interação social. Esses desafios exigem que professores e escolas adotem estratégias pedagógicas adaptadas, garantindo experiências significativas e inclusivas para cada criança.

A ludicidade se mostrou fundamental para o desenvolvimento integral de crianças com TEA. Atividades lúdicas, planejadas e mediadas pelo educador, promovem não apenas prazer

e motivação, mas também habilidades cognitivas, sociais, emocionais e motoras, fortalecendo a autoconfiança e a autoestima dos alunos.

Dentro das práticas lúdicas, os jogos digitais destacam-se como ferramentas eficazes, pois combinam tecnologia, interatividade e diversão, estimulando raciocínio, planejamento, destreza e autocontrole. Esses recursos tornam o aprendizado mais dinâmico e significativo, desde que utilizados de forma estruturada e com acompanhamento docente.

No entanto, muitas escolas ainda enfrentam limitações de infraestrutura e falta de formação dos professores para o uso pedagógico do lúdico e dos jogos digitais. É necessário, portanto, investir em políticas educacionais que promovam inclusão, capacitação profissional e acesso a recursos adaptados para crianças com TEA.

Por fim, o estudo evidencia a necessidade de pesquisas empíricas no contexto brasileiro que avaliem a eficácia de atividades lúdicas e jogos digitais. Tais estudos podem fornecer dados concretos para orientar práticas pedagógicas inclusivas, garantindo que a ludicidade e a tecnologia se consolidem como instrumentos essenciais para o aprendizado e o desenvolvimento integral de crianças com TEA.

REFERÊNCIAS

AMA. **Site Associação de Amigos do Autista**. Disponível em: <<http://www.ama.org.br/>>. Acesso em: 30 mar. 2022.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION (APA). **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais: DSM-5**. 5 ed. Arlington: American Psychiatric Association; 2014.

ARAÚJO, Álvaro Cabral. NETO, Francisco Lotufo. A Nova Classificação Americana para os Transtornos Mentais - o DSM-5. **Rev. Bras. de Ter. Comp. Cogn.**, 2014, Vol. XVI, nº 1, 67- 82. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1517-55452014000100007&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 27 mar. 2022.

ASSUMPÇÃO JR., Francisco Baptista. **Autismo Infantil** – Novas Tendências e perspectivas. 2ª edição. São Paulo: Editora Atheneu, 2015.

BACELAR, Vera Lucia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**/Vera Lucia da Encarnação Bacelar-Salvador: EDUFBA, 2009.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental. In: Encontro de Ensino, Pesquisa e

Extensão, 22 a 25 de outubro. **Anais eletrônicos...** Unoeste, Presidente Prudente, SP, 2012. Disponível em: <<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vi/paper/viewFile/787/622>> Acesso em: 01 abr. 2022.

BERTOLDI FS; BRZOZOWSKI FS. O papel da Psicopedagogia na inclusão e na aprendizagem da pessoa autista. **Rev. Psicopedagogia** 2020;37(114):341-352. Disponível em: <https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/648/o-papel-da-psicopedagogia-na-inclusao-e-na-aprendizagem-da-pessoa-autista>. Acesso em: 30 mar. 2022.

BISPO. Matheus Luamm Santos Formiga. Brincadeiras como Ferramenta de Aprendizagem. **Anais do XIV Colóquio Internacional “Educação e Contemporaneidade”**- Educação, Sociedade e Práticas Educativas. Setembro de 2020. Disponível em: <http://anais.educonse.com.br/2020/brincadeiras_como_ferramenta_de_aprendizagem_pla_y_a_s_a_learning_.pdf>. Acesso em: 28 mar. 2022.

BRASIL. **Lei nº 12.764**, de 27 de dezembro de 2012. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2012/lei/112764.htm. Acesso em: 01 abr. 2022.

CANDA, Cilene Nascimento. Aprender e brincar é só começar. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2004. p. 123-140, 2004.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org). **O brincar**. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

CARVALHO A. de; LIMA, F. V. de. **Perceber**: Software educacional de atividades para o desenvolvimento da percepção visual de estudantes autistas clássicos. 2014, 72 p. Monografia (Graduação em Licenciatura da Computação- Instituto de Ciências Exatas) Departamento de Ciência da Computação, Universidade de Brasília, Brasília.

CUNHA, Eugênio. **Autismo na escola**: um jeito diferente de aprender, um jeito diferente de ensinar. 5ª ed. Rio de Janeiro, 2018.

_____. **Autismo e Inclusão**: Psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família 7ª edição. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.

_____. **Autismo e inclusão**: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família.

5. ed. Rio de Janeiro: Wak editora, 2014.

_____. **Autismo e inclusão: psicopedagogia e práticas educativas na escola e na família**. 3. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2011.

CUNHA, R. **Desenvolvimento e avaliação de um jogo de computador para ensino de vocabulário para crianças com autismo**. 2011. 86 p. Dissertação (Mestrado em Informática)- Departamento de Informática do Centro Técnico e Científico, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

D'ANTINO, Maria Eloisa Famá; BRUNONI, Décio; SCHWARTZMAN, José Salomão. **Contribuições para a inclusão escolar de alunos com necessidades especiais:** Estudos interdisciplinares em educação e saúde em alunos com Transtorno do Espectro do Autismo no município de Barueri, SP. Programa de Pós-graduação em Distúrbios do Desenvolvimento da Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2015.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança.** São Paulo, SP; moderna, 2006.

JACOBSEN, Daniela Renata; SPEROTTO, Rosária Ilgenfritz. **Jogos eletrônicos:** um aprender lúdico e virtual para o ensino de matemática. In: CIEM - Congresso Internacional de Ensino da Matemática, Anais eletrônicos... ULBRA, Canoas, RS, 2013 <<http://www.conferencias.ulbra.br/index.php/ciem/vi/paper/viewFile/787/622>>. Acesso em: 29 mar. 2022.

KEINERT, Maria Helena Jansen de Mello. **Espectro Autista – O que é? O que fazer?** 2 ed. Curitiba: Íthala, 2017.

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. **Rev. Bras. Psiquiatr. [online].** 2006, vol.28, suppl.1, pp. s3-s11.

LEMOS, Emellyne L. M. D; SALOMÃO, Nádia M. R.; RAMOS, Cibele S. A. **Inclusão de crianças autistas:** um estudo sobre interações sociais no contexto escolar. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1413-65382014000100009&script=sci_arttext> Acesso em: 27 mar. 2022.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). Ludicidade: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, 2002, p. 22-60.

MEDEIROS, C. Metodologia da pesquisa científica. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MEDEIROS, Ingrid Marcelly Brito. **Contribuições das ações psicopedagógicas em uma criança com características de espectro autista:** um estudo de caso. Monografia de Bacharelado em Psicopedagogia – Universidade Federal da Paraíba-UFPB. 24p. João Pessoa – PB, 2015.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 10. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

MORAES, César de. Estudantes Autistas na Escola. **Revista Viva Saúde.** 2004. Disponível em: <www.revistavivasaude.uol.com.br>. Acesso em: 29 mar. 2022.

MORAES, C. F.A. et al. Necessidades e reflexões do professor diante da inclusão de alunos com autismo. **Rev. Científica Eletrônica UNISEB,** Ribeirão Preto, v.5, n.5, p.184-199, jan./jun.2015. Disponível em: <<http://estacioribeirao.com.br/revistacientifica/arquivos/revista5/14-PEDEAD.pdf>>.

Acesso em: 29 mar. 2022.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bio expressão**: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PIERS, M. W; LANDAU, G. M. **O dom de jogar e por que as criança não podem prosperar sem ele**. São Paulo: Cortez, 1990.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica [livro eletrônico] – Curitiba: ed. InterSaberes, 2012.

RIBEIRO, P.C. et al. **Comfim - um jogo colaborativo para estimular a comunicação de crianças com autismo**. In: Procedimentos do Simpósio Brasileiro de Sistemas Colaborativos, 10, 2013, Manaus- AM, pp. 72-79.

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: 01 abr. 2022.

SÁ, F. A. et al. Teamat: um jogo educacional no auxílio da Aprendizagem de crianças com autismo. In: Escola Regional de Informática do Piauí, 2017, **Anais da Escola Regional de Informática do Piauí**, 2017, v.1, n.1, p. 94-99.

SÁ MGS; SIQUARA ZO; CHICON JF. Representação simbólica e linguagem de uma criança com autismo no ato de brincar. **Rev Bras Ciênc Espec**. 2015;37(4):355-61.

SALDANHA, Ana E. **O jogo em crianças autistas**. Lisboa: Coisa de Ler, 2014.

SARTORETTO, Mara Lúcia. BERSCH, Rita de Cássia Reckziegel. **A Educação Especial na Perspectiva da Inclusão Escolar**: recursos pedagógicos acessíveis e comunicação aumentativa e alternativa. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial. Fortaleza: Universidade Federal do Ceará, 2010.

SILVA, Ana Beatriz Barbosa. **Mundo Singular**: entenda o Autismo / Ana Beatriz Barbosa Silva, Mayra Bonifácio Gaiato, Leandro Thadeu Reveles. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

SILVA, L.C. O autismo e o lúdico. **Revista de Ciências Sociais do Norte**, 2013. Disponível em: <http://revistanativa.com/index.php/revistanativa/article/viewFile/81/pdf>. Acesso em: 29 mar. 2022.

SILVA, Natalia Zanatta da. **A importância do lúdico na educação infantil**. 2014. Trabalho de conclusão de curso (especialização em educação: métodos e técnicas de ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

SILVA, Solange Rodrigues; RUIVO, Silvia Regina Frate. A atuação do psicopedagogo com a criança com transtorno do espectro autista. **Constr. psicopedag**. São Paulo, v. 28, n. 29, p. 61- 70, 2020. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141569542020000100006&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 30 mar. 2022.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**, 2015. Seduc. Mato Grosso, 2015.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 4º ed. São Paulo: Cortez, 2001.

ZANELLA, Liane Carly Hermes. **Metodologia de pesquisa**. 2013, 134 f. / Liane Carly Hermes Zanella. – 2. ed. reimp. – Florianópolis: Departamento de Ciências da Administração/ UFSC, 2013.