

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

DANILO MENEZES SANTOS
LUCAS VINICIUS DE FREITAS REGO
MARIA BEATRIZ FRANCO DE ARAÚJO LIMA
SARA ALVES LESSA DE ALCANTARA

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA
CRIANÇAS COM
TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)**

RECIFE/2022

DANILO MENEZES SANTOS
LUCAS VINICIUS DE FREITAS REGO
MARIA BEATRIZ FRANCO DE ARAÚJO LIMA
SARA ALVES LESSA DE ALCANTARA

**A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS
COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA
CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA (TEA)**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Professor(a) Orientador(a): Ariedja de Carvalho Silva Carvalho
Silva

RECIFE/2022

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

U89 A utilização dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos para
crianças com transtorno do espectro autista (TEA). / Danilo Menezes Santos
et al. Recife: O Autor, 2022.

17 p.

Orientador(a): Ariedja de Carvalho Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário
Brasileiro – UNIBRA. Licenciatura em Pedagogia, 2022.

Inclui Referências.

1. TEA. 2. Jogos. 3. Brincadeiras. 4. Recursos pedagógicos. 5.
Desenvolvimento. I. Rego, Lucas Vinicius de Freitas. II. Lima, Maria Beatriz
Franco de Araújo. III. Alcantara, Sara Alves Lessa de. IV. Centro
Universitário Brasileiro - UNIBRA. V. Título.

CDU: 37.01

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por toda força, ânimo e coragem que nos ofereceu para termos alcançado nossa meta. Aos amigos e familiares, por todo o apoio e ajuda. Aos nossos pais, pelo amor, incentivo e apoio incondicional. Agradecemos a instituição e todos que fazem a universidade UNIBRA, ser referência no ensino de qualidade. Agradecemos a nossa orientadora e professora Ariédja, pelo conhecimento compartilhado, pela agradável companhia, pelas insistências e principalmente por ter nos incentivado a chegarmos até aqui. Agradecemos a todos aqueles que nos ajudaram e que estiveram presentes durante a realização desta difícil jornada.

“Ninguém ignora tudo. Ninguém sabe tudo. Todos nós sabemos alguma coisa. Todos nós ignoramos alguma coisa. Por isso aprendemos sempre.”

(Paulo Freire)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO	10
3 REFERENCIAL TEÓRICO	11
3.1 O autismo e suas características.....	11
3.2 O jogo no contexto escolar.....	12
3.1 A brincadeira e o desenvolvimento integral da criança.....	13
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	15
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	16
REFERÊNCIAS	17

A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA)

Danilo Menezes Santos

Lucas Vinicius de Freitas Rego

Sara Alves Lessa de Alcantara

Maria Beatriz Franco de Araújo Lima

Orientadora: Ariedja de Carvalho

Resumo: Este artigo de Trabalho de Conclusão de Curso tem como objetivo Investigar de que forma os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados como recursos pedagógicos para o processo de aprendizagem de uma criança autista. Como também analisar e compreender os benefícios que os jogos e as brincadeiras, quando usados para este fim, trazem para as crianças com TEA. Para isso, será realizada uma pesquisa bibliográfica, de caráter exploratório e abordagem qualitativa. No TEA, são comuns características que afetam a comunicação, socialização e comportamento. Os resultados iniciais, através da base teórica, evidenciaram proveitos na utilização dos jogos e brincadeiras, tais como: contribuição na construção intelectual, social e mental, gradativamente, além de facilitar o aprendizado. É importante conhecer as adversidades, para assim, trabalhar os jogos e brincadeiras respeitando o tempo e o limite de cada aluno, pois, cada um possui níveis, facilidades e dificuldades específicos, que precisam ser trabalhados individualmente. Também se observou que os jogos e as brincadeiras não são apenas ferramentas para satisfazer as necessidades do brincar, mas também estratégias e recursos pedagógicos que podem facilitar o desenvolvimento e o aprendizado.

Palavras-chave: TEA; jogos e brincadeiras; recursos pedagógicos; desenvolvimento

1 Professor da UNIBRA. Mestre em Educação Matemática e Tecnológica - UFPE. E-mail: ariedja.carvalho@grupounibra.com

1 INTRODUÇÃO

O Transtorno de Espectro Autista (TEA) é um transtorno que afeta o neurodesenvolvimento infantil, com dificuldade qualitativa chamada de tríade do comprometimento repetitivo, podendo apresentar também sensibilidade sensorial, problemas gastrointestinais, preferências por alimentação líquida, medo de mudanças, etc. (FONTES, 2016).

O TEA é uma adversidade neurológica caracterizada por um conjunto de especificidades que podem afetar a comunicação, socialização e comportamento. Assim, fazendo com que um indivíduo tenha menor interação, interesse restrito e repetições de movimentos. Vale ressaltar que, os autistas são seres capazes como qualquer um, e só se tornam incapazes quando outras pessoas não acreditam e não respeitam a individualidade de cada um e com preconceitos os mantendo assim incapazes, vale pontuar que o autismo não é uma doença.

Outro fator importante é o diagnóstico precoce, a criança não deixa de ser quem ela é por conta do diagnóstico. O diagnóstico de autismo deve ser feito com uma equipe multidisciplinar que pode incluir pediatra, psicólogo, psiquiatra, neuropsicólogo e terapeuta comportamental, apesar do autismo não ter cura, o tratamento quando realizado corretamente ajuda a melhorar a qualidade de vida, a capacidade de comunicação e a autonomia (NETO; VALE; TEIXEIRA, 2016).

Considerando as características dos estudantes com TEA, percebe-se a importância dos jogos e brincadeiras, pois, favorecem o desenvolvimento, despertam a imaginação, colabora na socialização, curiosidade, concentração, além de facilitar o aprendizado desses estudantes. Diante dessa informação a definição do presente tema se deu durante as experiências desenvolvidas nos nossos estágios, o que nos possibilitou analisar os jogos e as brincadeiras como recursos e ferramentas pedagógicas indispensáveis.

Contudo de acordo com o levantamento da bibliografia referente ao tema de pesquisa escolhido foi reforçado que essas ferramentas são importantes para desenvolvimento e aprendizagem cognitivas. Diante de um cognitivo diferenciado, é importante fazer algumas adaptações para os alunos com TEA. Um dos grandes desafios dos educadores e pais de pessoas com o Transtorno do Espectro (TEA), é o processo de inclusão e fazer com que esses alunos aprendam, desenvolvam e acompanhem o conteúdo. Acreditamos assim que, para garantir uma trajetória de sucesso, a utilização dos jogos e brincadeiras é indispensável, pois contribuem e enriquecem no desenvolvimento psicomotor, cognitivo, social e afetivo. Ademais,

Santos (2008) destaca que a ludicidade é de ampla importância para o desenvolvimento mental da criança. A autora afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 2008p. 110).

A utilização do lúdico no universo da criança com Transtorno do Espectro autista (TEA) é de ampla importância para o desenvolvimento da mesma, pois, desenvolve habilidades e funções cognitivas, emocionais e facilitam o processo de socialização, comunicação e conhecimento. Sabendo disso, levantamos a seguinte questão: quais são os benefícios que os jogos e brincadeiras, quando usados como recursos pedagógicos, trazem para as crianças com TEA?

Uma das dificuldades das crianças autistas é a de interagir com o outro, é um desafio conseguir atrair e manter a atenção desses pequenos. Diante disso, acreditamos que os jogos e as brincadeiras podem ser ideais para o processo de aprendizagem, interação e desenvolvimento de uma criança autista. Eles podem despertar a imaginação, ampliar a comunicação, concentração e, conseqüentemente, facilitar o aprendizado.

Vale ressaltar que é preciso que o (a) professor(a) busque reciprocidade que tenha como objetivo tirar sorriso da criança o tempo todo, e que conheça suas peculiaridades. Diante dessa informação foi necessário investigar como os jogos e as brincadeiras podem ser utilizadas como recursos pedagógicos para o processo de aprendizagem de uma criança autista, como citado anteriormente é de extrema relevância que esses recursos existam, pois estimulam a capacidade cognitiva, social, emocional, comunicativa, e intelectual dos portadores de TEA.

Também foi necessário analisar que benefícios os jogos e brincadeiras trazem no aprendizado da criança autista, benefícios estes que além de estimular as crianças em vários aspectos conseguem melhorar o desenvolvimento estudantil e comportamental, desse modo, os jogos e brincadeiras, se tornam mais eficientes para os alunos diagnosticados com TEA. É preciso entender que educar um estudante com TEA vai muito além de só educar é necessário entender como cada criança se comporta e as suas limitações diante das atividades propostas.

Por tanto é necessário compreender o uso dos jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos indispensáveis ao desenvolvimento dessas crianças, mas também como uma forma mais humanizada de ensinamento em conjunto com o acompanhamento interdisciplinar que auxilia na fala, saúde, emocional, social em resumo um contexto biopsicossocial completo dessas crianças, que precisam de uma atenção maior nesses aspectos.

A seguir será apresentado o delineamento metodológico, ao qual, abordamos a pesquisa bibliográfica, exploratória e qualitativa.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

A pesquisa realizada foi bibliográfica, exploratória e qualitativa. A pesquisa bibliográfica é uma etapa fundamental em todo trabalho científico que influenciará todas as etapas de uma pesquisa, na medida em que dá o embasamento teórico no qual se baseará o trabalho, consistindo “no levantamento, seleção, fichamento e arquivamento de informações relacionadas à pesquisa” (AMARAL, 2007, p. 1).

A pesquisa bibliográfica é o levantamento da bibliografia referente ao tema de pesquisa escolhido. Importante ressaltar que, esses levantamentos são de matérias de dados já analisados e publicados.

Além disso, tem caráter exploratório e abordagem qualitativa, que é um método complementar da pesquisa, com o objetivo de conseguir um entendimento mais profundo do tema proposto. Assim, de acordo com Malheiros (2011, p. 22), “o trabalho qualitativo exige métodos rigorosos, que sejam capazes de explicitar que o investigador chegou o mais perto possível do fenômeno, portanto, suas conclusões não se dão na base de suas crenças individuais”.

Para o referencial teórico, incluímos: 2 livros e 7 trabalhos acadêmicos. Foram livros de: Santa Marli Pires dos Santos (2003) e Meiry Maria Guimarães, Rosângela Lopes Borges e Valéria F. D. Carvalho (2018). Os trabalhos acadêmicos foram dos autores: Neto, Vale e Teixeira (2016), Maria Aline Silva Mendes (2015), Olívia Alexandre Albuquerque (2018), Mayara da Silva Zeca (2016), Daniela Praça Soares (2019), Missawa; Rosseti; Cotonhoto (2019) e Karollaine Gomes Pereira (2020)

Por fim, ressaltamos Piaget (1976) como grande teórico indispensável que apresenta conceitos relevantes, que tornam os jogos e brincadeiras como um

recurso fundamental. O teórico acredita que, o brincar e o jogo é de extrema importância na construção do conhecimento.

3 REFERENCIAL TEÓRICO

3.1 O autismo e suas características

O autismo é um transtorno que se manifesta normalmente antes dos três anos e afeta principalmente três áreas humanas: o desenvolvimento da linguagem, a interação social e o comportamento (SOARES 2019).

É importante conhecer as principais características, para que possamos observar se a criança se encontra em um nível significativo para considerá-lo com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Segundo Cunha, em consonância com a lei nº 12.764 (Lei Berenice Piana) o autismo se caracteriza como:

[...] uma deficiência persistente e clinicamente significativa da comunicação e da interação social, manifestada por dificuldade de comunicação verbal, reciprocidade social e dificuldades para desenvolver e manter relações apropriadas ao seu nível de desenvolvimento. Além disso, o texto da lei ressalta os padrões restritivos e repetitivos de comportamento da pessoa com autismo, manifestados por atividades motoras ou verbais estereotipadas ou por comportamentos sensoriais incomuns, apego a rotinas e interesses restritos e fixos. (CUNHA, 2017, p.20)

Vale ressaltar que, cada criança com autismo, tem sua especificidade e intensidade diferentes. Os indivíduos com TEA podem apresentar diferenças entre si. Entretanto, existem alguns sinais de alerta:

- Comunicação: Alguns sinais de que devemos ter maior atenção na comunicação, são: atraso da fala, dificuldade de manter uma conversa, fala com poucas palavras, dentre outros. As crianças com autismo apresentam ausência ou atraso na fala dificultando a comunicação social que causam desafios na interação social.
- Ecolalia: é uma característica presente em alguns autistas em que são repetidas palavras e frases que foram ditas por outras pessoas ou ouvidas em programas de televisão, desenhos e filmes.
- Tom de voz alterado: Alteração de tom ou ritmo anormal da fala, podendo ser uma voz cantada, monótono ou até mesmo, robótica (semelhante ao um robô).

- Uso da outra pessoa: Conduz as mãos do adulto para pegar o que deseja. Uso das mãos da outra pessoa, como se fosse uma ferramenta ou uma extensão do corpo dela.
- Contato visual: A criança autista tem dificuldade de se relacionar com o outro. E essa característica, pode se manifestar de diversas formas, como: a dificuldade de contato visual, onde a criança não consegue olhar nos olhos do outro ou até mesmo, olha, mas desvia o olhar rapidamente.
- Pobreza dos gestos: Nem todas as crianças têm essa ausência, mas é uma especificidade frequente. Eles não apontam, não batem palmas ou até mesmo, não dá tchau.
- Baixa responsividade: Ou seja, não reage a sorriso social. As crianças autistas têm a tendência a não responder ao sorriso da outra pessoa.
- Interação social: as crianças com autismo não são boas em interação social, são isoladas, não gostam de conversar muito, não gostam de brincar com outra criança, e não gostam que interfiram na brincadeira dela.
- Necessidade de rotina: as pessoas com autismo têm bastante dificuldade de mudar de rotina. O mundo ideal do Altíssimo é o mundo que não tem mudança. Os horários e a brincadeiras tem que sempre ser os mesmos.

Além dessas, existem muitas características. Vale ressaltar que, a criança não precisa de todas elas, para que você suspeite do transtorno. Na presença de comportamentos suspeitos, deve-se ficar atento. Por fim, vale frisar, que essas as características adotadas acima, são notadas em crianças a partir dos dois anos.

3.2 O jogo no contexto escolar

O jogo é uma atividade estimulante lúdica que corresponde de uma forma física ou intelectual, formada por algum conjunto de regras e participantes. Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais, tendo por meio de transmitir para as crianças, o sentido de respeito. Fazendo com que eles entendam o real objetivo dos jogos, e que em uma disputa entre seu oponente, vai haver sempre um ganhador ou perdedor.

Os jogos no contexto escolar proporciona a ação de habilidades cognitivas, sócias e emocionais, porque os jogos ajudam no convívio social e na participação mútua. O jogo é de extrema importância na vida de uma criança, é uma forma de

trazer felicidade, liberdade e aprender a conviver no âmbito social. Os jogos têm também como objetivo, proporcionar uma atividade que estimule a mente, ampliando a capacidade de cooperação. (Mendes, 2015). Os jogos é um grande aliado para o processo de desenvolvimento escolar. As crianças autistas geralmente apresentam dificuldade de aprendizagem, com isso, é necessário achar ferramentas que estimulem esse desenvolvimento, os jogos é uma opção. Os jogos quando usados de maneira adequada, torna-se um método mais significativo e prazeroso para as crianças. Assim, promovendo na aprendizagem. Com referência ao jogo, consideramos que tentar defini-lo: não é uma tarefa fácil.

“Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente”... A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo... Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões, fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiciplidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

(KISHIMOTO, p.17-18)

Sabemos que o jogo é importante na vida de qualquer criança, para o estímulo das habilidades básicas. No entanto na vida das crianças com deficiência intelectual o jogo se tornar mais importante. Segundo Ide (2008, p.97) apud Mafra e Kempa o jogo dá a oportunidade ao deficiente intelectual a aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades, além de propiciar a integração com o mundo por meio de relações e vivências.

Os resultados alcançados na prática docente com a inclusão de jogos e Brincadeiras tem sido uma ferramenta essencial e indispensável no processo educativo de ensino-aprendizagem. A análise na pesquisa apresentada, a mesma de forma qualitativa compete a uma objetividade natural de forma ampla e contextualizada. É importante observar as estratégias do educando, visando a inclusão de uma proposta pedagógica na pluralidade de todos para todos (Antunes 2007, Apple 1971).

A inclusão dos jogos e brincadeiras compete a melhoria do desenvolvimento e diversas habilidades dos educandos, tais como: emocionais, motoras, sociais, cognitivas e Entre outras.

O Ato do jogo incluindo as brincadeiras que exercita não só o físico-motor, mas também o lúdico, estimulando a imaginação e atenção ao resolver das mais simples as mais complexas tarefas postas não como ato de cobrança ou obrigação, sendo assim tornando a mesma de suma importância e qualidade. O jogo permite que a criança trabalhe a sua imaginação com situações hipotéticas, em sua imaginação seguindo seu próprio extinto psicomotor. Ressaltando que as Brincadeiras trazem felicidade e exercitam a liberdade das crianças ao criar, permitindo os mesmos a explorar e sentir seu ambiente, tempo e espaço pondo em ação a imaginação. O Jogo estimula a criança a sua autoavaliação, fazendo com que a mesma por si reflita seus próximos passos, refletindo sobre o que é já é capaz de alcançar, compreendendo sua capacidade e autoestima.

O método Montessori, trabalha a autonomia e a liberdade individual da criança, respeitando seu espaço e limite. Sendo assim, que naturalmente desenvolva seu senso natural, cognitivo, motor. Sua maior característica em ênfase a autonomia, perante o estímulo de suas atividades aplicadas socialmente com outras crianças ou em individual.

Estimular o interesse da criança em buscar pelo brinquedo ou objeto, isso desperta sua imaginação para calcular as possibilidades de acesso a ele, um exemplo: pondo esses brinquedos em um local que não seja de tão fácil alcance as mãos, local que estimule o mesmo a refletir formas de consegui-lo, esse ato trabalha sua autonomia e autoconfiança, vale investir na criatividade e associar as particularidades dessa criança, incluindo objetos, cores que ela goste, seja algo que está presente em sua rotina ou semelhante, apropriado a sua faixa etária de idade.

A Criança se autoestimula, diante seus mecanismos evolutivos e ocupa um papel em destaque nesse movimento. Texturas, Formatos e Temperaturas do elemento ao seu redor são de base primeiro contato da criança com seu mundo físico, algumas brincadeiras essenciais para os anos iniciais são as que possuem objetos sensórias, que estimule a criança a sentir texturas, as cores em diferentes opções, e objetos de encaixe visivelmente de vários tamanhos.

3.3 A brincadeira e o desenvolvimento integral da criança

O brincar faz parte da vida das crianças, e é o que ela faz de melhor, sendo assim o lúdico é essencial para um desenvolvimento saudável na vida da criança. As

crianças no seu mundo do faz de conta, inventando maneiras de brincar, tornando isso um meio de aprendizado. Através do convívio com outras crianças, desenvolvendo assim seu lado afetivo.

A educação precisa utilizar o lado lúdico, como forma de aprendizagem, e com isso estabelecer um tempo de infância, que respeite o tempo de cada uma delas na sua forma de aprender e se relacionar com as outras crianças. Sendo assim estudar os diferentes autores que relatam a importância do lúdico na educação e no desenvolvimento infantil, analisando quais contribuições que o brincar proporciona para o seu desenvolvimento.

A criança deve encontrar na escola um espaço para uma vivência alegre, onde ela possa perceber através da educação lúdica as diferenças entre a realidade e a sua imaginação.

Na próxima seção serão apresentados os resultados e discussões a respeito do tema discutido.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O desenvolvimento da linguagem, a criatividade e a socialização são alguns pontos que devem ser desenvolvidos na criança, e com a criança autista não é diferente. Uma das características dos alunos com TEA é a ausência de interação social e comunicação. Sabendo disso, os jogos e as brincadeiras são indispensáveis, pois são recursos com benefícios que contribuem na construção intelectual, social e mental gradativamente. Piaget (1976, p. 160) afirma que:

O jogo e o brincar, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, proporciona uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando e brincando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Dessa forma, os jogos são buscados espontaneamente pelas crianças como meio de chegar à descoberta. É importante destacar que não devemos encarar os jogos e as brincadeiras pedagógicas, apenas como recursos para a criança satisfazer as suas necessidades de brincar, mas como uma estratégia. Alexandre

Pavam (apud SOUZA; MARTINS, 2005, p. 183), em seu texto “É brincadeira”, afirmou:

É coisa séria: brincar não é apenas diversão. Na hora da brincadeira, as crianças desenvolvem-se física e intelectualmente, destacam-se como indivíduos, ao mesmo tempo em que estabelecem o convívio social, tomam iniciativas próprias e estimulam a criatividade.

Além disso, é necessário identificar a especificidade de cada aluno, pois cada um possui níveis, facilidades e dificuldades específicas, que precisam ser trabalhadas individualmente. O desenvolvimento destas habilidades é gradativo, e nele intervêm processos de aprendizagem e mecanismos diferentes, que a criança vai utilizando para construir, a partir de sua experiência, uma progressiva compreensão e adaptação ao mundo que o rodeia e que é muito importante para sua futura socialização (RODRÍGUEZ, 2012).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A criança autista pode ter dificuldade na construção do seu conhecimento e aprendizagem. Com isso, é importante que o seu educador utilize estratégias para estimular esse desenvolvimento. Os jogos e brincadeiras é um caminho, pois colabora nessa aquisição de forma prazerosa.

Porém, diante as nossas pesquisas, percebemos que se faz necessário que a escola capacite a sua equipe. Os professores precisam entender: o que é o autismo, suas características e a forma que eles vão utilizar essas estratégias, para tornar o ambiente acolhedor.

Além disso, notamos que, os jogos e a brincadeiras como recurso pedagógicos, precisa ser uma coisa natural e não forçada. Se a criança não responde a tais estímulos, faz-se necessário descobrir uma nova brincadeira ou jogo interessante. Os jogos e as brincadeiras precisam ser adaptados para cada criança. Importante salienta-se que, os jogos e as brincadeiras trazem vários benefícios, além do desenvolvimento e aprendizado. Ajuda na linguagem, a expressar sentimentos e até mesmo, estimula a socialização.

Por fim, vale ressaltar que, o objetivo do nosso trabalho é motivar os professores, a utilizar os jogos e brincadeiras de maneira significativa, melhorando a qualidade de vida do seu aluno autista.

REFERÊNCIAS

ALBURQUEQUE, Olívia Alexandre. **A utilização dos jogos e das brincadeiras na educação infantil para crianças com Transtorno do Espectro Autista**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2018.

Fontes A. **Transtorno do Espectro Autista (TEA)**, São Paulo, 2016.

GUIMARÃES, Meyri Maria. **O educador, o lúdico e o processo de ensino aprendizagem: Estudo de caso de um centro de Educação infantil**, 2018.

MALHEIROS, Bruno Taranto. **Metodologia da pesquisa em Educação**. 2º Ed. Rio de Janeiro: LTC. 2011.

MENDES, Maria Aline Silva. **A importância da ludicidade no desenvolvimento de crianças autistas**. Monografia (Especialização em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar) - Departamento de Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano, Universidade de Brasília, Brasília, 2015.

MISSAWA; ROSSETI; COTONHOTO. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Artigo de revisão. Universidade Federal do Espírito Santo.

NETO; VALE; TEIXEIRA. **Transtorno do espectro autista: uma contribuição para enfermagem na atenção básica**. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Enfermagem) - Faculdade Paranaense de Ensino, Curitiba, 2016.

PEREIRA; **O brincar no desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil**. Monografia. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Católica de Goiás, Goiânia, 2020.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

RODRÍGUEZ, C. H. (2012) Influencia e importância del juego em el desarrollo de niños com autismo de 0 a 6 anos. Instituto Superior de Estudios Psicológicos.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e Infância**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SOARES, Daniela Praça. **A criança com autismo na escola: Possíveis caminhos para a inclusão.** Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Pedagogia). Rondonópolis, 2019.

SOUZA, Márcia Helena de; MARTINS, Maria Aurora Mendes. **Psicologia do Desenvolvimento.** Curitiba: IESDE, 2005

ZECA, Mayara da Silva. **Formação de professor: os caminhos da inclusão face o aprendiz com deficiência.** Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Plena Pedagogia) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande, 2016.