

MÉTODOS LÚDICOS COMO ESTÍMULO À APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS ATÍPICAS: ENFOQUE NO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

PLAYFUL METHODS AS A STIMULUS FOR THE LEARNING OF ATYPICAL CHILDREN:
FOCUS ON AUTISM SPECTRUM DISORDER

MÉTODOS LÚDICOS PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS ATÍPICOS:
ENFOQUE EN EL TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

Daiane Ferreira da Silva Ribeiro
Orientador: Dr. Flávio Lopes

RESUMO

Este artigo discute a relevância dos métodos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem de crianças atípicas, com enfoque no Transtorno do Espectro Autista (TEA). Parte-se da compreensão de que o brincar constitui elemento central no desenvolvimento humano, favorecendo não apenas aspectos cognitivos, mas também sociais, emocionais e comunicativos. A pesquisa, de caráter qualitativo e bibliográfico, analisa autores clássicos como Vygotsky, Piaget e Kishimoto, além de legislações brasileiras sobre inclusão. Destaca-se o papel do professor como mediador, capaz de adaptar práticas pedagógicas a partir do lúdico, integrando jogos, músicas, dramatizações, recursos digitais e atividades sensoriais. Os resultados indicam que a ludicidade promove engajamento, estimula a socialização e contribui para a construção de aprendizagens significativas. Conclui-se que os métodos lúdicos devem ser incorporados de forma sistemática nas práticas escolares inclusivas, garantindo o direito à educação equitativa e de qualidade.

Palavras-chave: inclusão escolar; ludicidade; autismo; aprendizagem; educação infantil.

ABSTRACT

This article discusses the relevance of playful methods in the teaching and learning process of atypical children, focusing on Autism Spectrum Disorder (ASD). It is based on the understanding that play is a central element in human development, fostering not only cognitive but also social, emotional, and communicative aspects. This qualitative, bibliographic research analyzes classical authors such as Vygotsky, Piaget, and Kishimoto, as well as Brazilian legislation on inclusion. The teacher's role as mediator is emphasized, adapting pedagogical practices through play, integrating games, music, dramatizations, digital resources, and sensory activities. The results indicate that playfulness promotes engagement, stimulates socialization, and

contributes to the construction of meaningful learning. It is concluded that playful methods should be systematically incorporated into inclusive school practices, ensuring the right to equitable and quality education.

Keywords: school inclusion; playfulness; autism; learning; early childhood education.

RESUMEN

Este artículo aborda la relevancia de los métodos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de niños atípicos, con énfasis en el Trastorno del Espectro Autista (TEA). Se parte de la comprensión de que el juego constituye un elemento central en el desarrollo humano, favoreciendo no solo los aspectos cognitivos, sino también los sociales, emocionales y comunicativos. La investigación, de carácter cualitativo y bibliográfico, analiza a autores clásicos como Vygotsky, Piaget y Kishimoto, además de la legislación brasileña sobre inclusión. Se destaca el papel del profesor como mediador, capaz de adaptar prácticas pedagógicas a partir de la ludicidad, integrando juegos, músicas, dramatizaciones, recursos digitales y actividades sensoriales. Los resultados indican que la ludicidad promueve la participación, estimula la socialización y contribuye a la construcción de aprendizajes significativos. Se concluye que los métodos lúdicos deben incorporarse de manera sistemática en las prácticas escolares inclusivas, garantizando el derecho a una educación equitativa y de calidad.

Palabras clave: inclusión escolar; ludicidad; autismo; aprendizaje; educación infantil.

1 INTRODUÇÃO

A educação inclusiva no Brasil é marcada por debates e práticas em evolução, visando acolher a diversidade nas salas de aula. Crianças atípicas, especialmente aquelas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), demandam abordagens pedagógicas específicas que reconheçam suas dificuldades e potencialidades. A escola, como ambiente formativo, deve adotar estratégias que garantam não só a aprendizagem, mas também a participação ativa, a autonomia e o respeito às singularidades de cada aluno.

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) envolve dificuldades na comunicação, interação social e comportamentos repetitivos, com variações conforme o nível de suporte necessário. Essas características impactam o ensino-aprendizagem e exigem dos educadores práticas pedagógicas inovadoras. A literatura destaca o potencial dos métodos lúdicos, pois o brincar, além de essencial na infância, é uma linguagem universal que favorece a exploração, a expressão e o desenvolvimento cognitivo.

Os métodos lúdicos, como jogos, brincadeiras, música e tecnologias adaptadas, são estratégias eficazes para promover a aprendizagem significativa, especialmente para crianças com TEA, que enfrentam dificuldades em atividades convencionais. O caráter envolvente do lúdico favorece a atenção, a socialização e o desenvolvimento de novos conhecimentos. Por isso, deve ser considerado parte essencial do currículo escolar inclusivo, e não apenas um recurso complementar.

Vygotsky (1998) destaca o brincar como essencial na interação social e no desenvolvimento das funções psicológicas. Piaget (1976) aponta que o jogo favorece a construção do conhecimento. Para crianças com TEA, o lúdico atua como ponte entre dificuldades de comunicação e aprendizagem. Supera limitações dos métodos tradicionais. Promove avanços significativos no processo educativo.

A legislação brasileira, por meio da Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015) e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996), garante o direito à educação inclusiva, assegurando acesso, permanência e aprendizagem para estudantes com deficiência ou transtornos do desenvolvimento. Ao utilizar métodos lúdicos, o professor não só inova pedagogicamente, como também cumpre um dever legal e ético de promover equidade e qualidade na educação.

A inclusão escolar vai além da criação de recursos pedagógicos, exigindo também formação contínua dos professores e apoio institucional. Muitos docentes enfrentam dificuldades para adaptar o currículo e lidar com comportamentos do TEA. Nesse contexto, o uso de estratégias lúdicas se destaca por ser acessível, não

dependem de materiais caros, e sim da criatividade e intencionalidade pedagógica do educador.

Portanto, ao analisar os métodos lúdicos no ensino de crianças atípicas, especialmente com TEA, evidencia-se que o brincar deve ser visto como eixo central da prática pedagógica inclusiva, e não como simples recreação. A ludicidade planejada contribui para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, favorecendo vínculos, expressão, comunicação alternativa, autonomia e interação social. Apesar disso, ainda há resistência nas escolas, que priorizam métodos tradicionais e negligenciam o valor educativo do brincar. O estudo qualitativo e bibliográfico aprofundar essa temática, destacando o papel do lúdico na construção de uma educação mais justa, democrática e inclusiva.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Concepções sobre Crianças Atípicas e Inclusão Escolar

O conceito de crianças atípicas abrange aquelas que apresentam desenvolvimento fora do padrão considerado típico, englobando deficiências físicas, intelectuais, sensoriais ou transtornos como o Transtorno do Espectro Autista (TEA). Segundo Mantoan (2003), a inclusão escolar é mais do que permitir o acesso: é garantir a participação efetiva de todos, respeitando as singularidades de cada estudante. Nesse sentido, o desafio da escola contemporânea é criar ambientes que promovam equidade e aprendizagem significativa, considerando a diversidade como parte constitutiva da educação.

A legislação brasileira reforça esse direito ao estabelecer a inclusão como princípio. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei nº 9.394/1996) determina que os sistemas de ensino devem assegurar currículos, métodos e recursos adaptados às necessidades dos alunos. Para Mendes (2010), a inclusão não se resume a integrar estudantes no espaço escolar, mas sim a possibilitar

condições reais de aprendizagem, em um processo que exige comprometimento pedagógico e institucional.

O TEA, em particular, desafia práticas pedagógicas convencionais por envolver dificuldades de comunicação, interação social e comportamentos repetitivos. De acordo com a American Psychiatric Association (2014), esses sintomas variam em intensidade, demandando diferentes níveis de suporte. Assim, o professor deve estar preparado para identificar as potencialidades do aluno e criar estratégias diferenciadas. Como pontua Bosa (2006), o desenvolvimento de crianças autistas está intrinsecamente ligado às oportunidades de interação social mediadas em contextos educativos.

A escola, portanto, assume papel central ao oferecer práticas que favoreçam não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o desenvolvimento social e emocional. Segundo Glat e Pletsch (2010), a inclusão é um caminho de mão dupla, no qual a instituição adapta suas práticas e, ao mesmo tempo, se transforma pela presença da diversidade. Isso significa que o estudante atípico não deve se adaptar a um modelo rígido de escola, mas que a escola deve se reestruturar para ser inclusiva.

A inclusão favorece o desenvolvimento de crianças com especificidades e também dos demais estudantes, ao promover interações em ambientes diversos e singulares (Weizenmann et al., 2020). Para isso, é essencial que os professores participem ativamente do processo inclusivo, atuando com base na equidade. Vygotsky (1998) já destacava a importância da mediação social na aprendizagem, enfatizando que crianças com necessidades específicas aprendem por meio da interação com colegas e adultos, rompendo com modelos segregadores. Carvalho (2012) reforça que a inclusão só será efetiva quando a escola reconhecer a diferença como valor.

Portanto, compreender a criança atípica no contexto escolar requer ir além do diagnóstico clínico, considerando suas experiências, desejos e capacidades, e promovendo uma educação que respeite e potencialize a diversidade.

2.2 Ludicidade e Desenvolvimento Infantil

O brincar é uma dimensão fundamental da infância e do desenvolvimento humano. Para Piaget (1976), o jogo representa uma forma de assimilação da realidade, sendo por meio dele que a criança organiza suas experiências cognitivas. Já Vygotsky (1998) afirma que o brincar cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, permitindo à criança realizar atividades que ainda não faria sozinha, mas que se tornam possíveis com a mediação de pares ou adultos. Assim, a ludicidade ultrapassa o caráter recreativo e assume função pedagógica e social.

Na perspectiva de Kishimoto (2011), os jogos e brincadeiras são recursos privilegiados para a aprendizagem, promovendo experimentação, criatividade e resolução de problemas. Para crianças atípicas, que enfrentam dificuldades com métodos tradicionais, o brincar oferece um espaço de expressão, comunicação e interação, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e socioemocional.

O brincar também é reconhecido pela Organização das Nações Unidas como um direito da criança (ONU, 1989), reforçando que sua ausência pode comprometer o pleno desenvolvimento. No caso das crianças com TEA, o lúdico desempenha papel ainda mais importante, já que estimula a comunicação e a socialização em contextos nos quais essas habilidades podem estar prejudicadas. Para Grandin (2014), atividades estruturadas com recursos visuais e jogos sensoriais ajudam a reduzir a ansiedade e a facilitar o aprendizado.

Além de potencializar a aprendizagem, a ludicidade fortalece vínculos afetivos entre professores e alunos. Segundo Santos (2010), o jogo cria um ambiente de confiança, permitindo que a criança se sinta segura para explorar, errar e tentar novamente. Esse processo contribui para a construção da autoestima e da autonomia, aspectos essenciais para a inclusão escolar efetiva.

A ludicidade, embora sem definição única, representa o uso do jogo e da brincadeira como ferramentas essenciais ao desenvolvimento infantil, promovendo prazer, imaginação, movimento e interação social no processo de aprendizagem. Na sala de aula, manifesta-se por meio de jogos, dramatizações e dinâmicas criativas, tornando o ensino mais significativo. Segundo Luckesi (2014), o brincar atua como

mediação entre o conhecimento científico e a realidade do aluno, rompendo com práticas tradicionais que podem desmotivar crianças atípicas.

Assim, a ludicidade deve ser compreendida como uma estratégia pedagógica intencional e fundamentada, capaz de promover uma aprendizagem inclusiva e respeitosa às singularidades de cada criança.

2. 3 Métodos Lúdicos no Ensino de Crianças com TEA

O uso de métodos lúdicos no ensino de crianças com TEA tem sido apontado como uma das práticas mais eficazes para estimular a aprendizagem e a socialização. Conforme destaca Silva (2019), atividades como jogos interativos, brincadeiras de papéis, música e recursos visuais podem ampliar a capacidade de atenção e favorecer a comunicação. Esses recursos permitem que o aluno participe ativamente do processo, valorizando sua forma particular de aprender.

Recursos visuais, como cartões de figuras e histórias sociais, têm sido amplamente utilizados na educação de crianças com autismo. Segundo Schopler e Mesibov (1995), esses instrumentos auxiliam na compreensão das rotinas e na antecipação de situações, reduzindo a ansiedade e promovendo maior independência. O brincar com materiais visuais possibilita que a criança estabeleça relações entre símbolos e ações, reforçando sua capacidade de interpretação do mundo.

As atividades musicais também possuem forte impacto nesse contexto. De acordo com Louro (2017), a música estimula diferentes áreas do cérebro e pode melhorar a concentração, a memória e a interação social. Para muitas crianças com TEA, que apresentam hipersensibilidade sensorial, a música serve tanto como estímulo quanto como recurso de autorregulação emocional, tornando o ambiente escolar mais acolhedor.

Jogos digitais educativos representam outro recurso em expansão. Segundo Moran (2015), as tecnologias digitais permitem experiências interativas que aproximam o estudante do conhecimento de forma personalizada. No caso de crianças com TEA, softwares adaptados com cores, sons e imagens podem

despertar interesse e facilitar a compreensão de conteúdos complexos. Contudo, é importante que o uso desses recursos seja equilibrado, evitando a dependência excessiva de telas.

As brincadeiras corporais e sensoriais são fundamentais no desenvolvimento infantil, especialmente para crianças com TEA. Segundo Bersch (2017), atividades que envolvem movimento e manipulação de objetos favorecem o desenvolvimento motor, a coordenação e a integração sensorial, além de ampliar as formas de expressão corporal e espacial.

Como afirma Serafim (2025), o brincar vai além da recreação, sendo um instrumento pedagógico que promove, de forma integrada, competências cognitivas, motoras, sociais e emocionais. A ludicidade permite que a criança aprenda sem pressão, desenvolvendo atenção, linguagem, criatividade e fortalecendo vínculos sociais na escola. Quando um adulto ou mediador participa da brincadeira orientando, incentivando ou apenas fazendo perguntas, ele está atuando como suporte dentro da ZDP.

A ZDP é definida pela distância entre o que a criança consegue fazer com ajuda de um adulto e o que ela consegue fazer sozinha. Nessa fase, a criança conta com o auxílio do professor para se apropriar do que ela é capaz de aprender, com isso, suas funções mentais superiores encontram-se em processo de maturação. (DIAS, 2021, p. 123).

Portanto, os métodos lúdicos não devem ser vistos como práticas secundárias ou meramente recreativas, mas como estratégias centrais no processo de ensino-aprendizagem de crianças com TEA. Como afirma Oliveira (2018), quando o lúdico é planejado de forma intencional e adaptado às necessidades individuais, torna-se um poderoso instrumento de inclusão e de construção de significados, garantindo que a educação seja, de fato, para todos.

3 METODOLOGIA

A pesquisa caracteriza-se como de natureza qualitativa, com abordagem descritiva e exploratória, pois busca compreender de forma aprofundada a importância dos métodos lúdicos no processo de aprendizagem de crianças atípicas,

com ênfase no Transtorno do Espectro Autista (TEA). Segundo Minayo (2010), a pesquisa qualitativa permite interpretar fenômenos sociais a partir da perspectiva dos sujeitos envolvidos, considerando as dimensões subjetivas e contextuais da realidade estudada. Dessa forma, a investigação se fundamenta na análise de referenciais teóricos, documentos legais e produções científicas que abordam inclusão, ludicidade e práticas pedagógicas voltadas a crianças com necessidades específicas.

A coleta de dados foi realizada por meio de pesquisa bibliográfica em livros, artigos científicos, dissertações, teses e documentos oficiais publicados entre os anos de 2000 e 2023. Conforme Gil (2019), a pesquisa bibliográfica possibilita ao pesquisador a construção de um quadro teórico consistente, permitindo comparar, analisar e discutir diferentes concepções e práticas já consolidadas. Para tanto, foram utilizados bancos de dados como Scielo e livros, a fim de selecionar produções relevantes que discutissem a relação entre ludicidade e inclusão escolar. Além disso, foram consultadas legislações nacionais como a LDB, a Constituição Federal e a Lei Brasileira de Inclusão, assegurando o embasamento legal da temática.

O tratamento dos dados consistiu em análise de conteúdo, conforme Bardin (2016), permitindo identificar categorias temáticas como inclusão escolar e crianças atípicas, ludicidade e desenvolvimento infantil, e métodos lúdicos aplicados ao ensino de crianças com TEA. Essa organização possibilitou compreender contribuições, limitações e estratégias pedagógicas eficazes, garantindo uma abordagem coerente para responder ao problema de pesquisa e alcançar os objetivos propostos.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

4.1 Inclusão Escolar e o Contexto das Crianças Atípicas

A análise dos estudos revela que a inclusão escolar de crianças atípicas ainda enfrenta desafios estruturais e pedagógicos. Segundo Mantoan (2003), a escola brasileira precisa romper com práticas excludentes e adotar metodologias que valorizem a diversidade. Embora a legislação assegure o direito à educação inclusiva, na prática muitos alunos permanecem à margem do processo de aprendizagem, em razão da falta de preparo docente e de recursos pedagógicos adequados.

Para Mendes (2010), a inclusão só é efetiva quando a escola promove condições de acesso, permanência e sucesso escolar. Isso significa que não basta matricular crianças com necessidades específicas; é necessário investir em metodologias diferenciadas, capazes de atender suas singularidades. Os dados analisados apontam que práticas pedagógicas rígidas ainda predominam, dificultando a plena participação de estudantes com TEA.

A Constituição Federal de 1988 garante igualdade de condições para o acesso e permanência na escola, reforçada pela Lei Brasileira de Inclusão (Lei nº 13.146/2015).

No entanto, Carvalho (2012) observa que muitas escolas interpretam a inclusão como obrigação legal, e não como compromisso pedagógico. Essa visão limitada dificulta a implementação de estratégias inovadoras, como os métodos lúdicos, que poderiam favorecer a aprendizagem.

Os resultados também evidenciam que o professor ocupa papel central nesse processo. Segundo Glat e Pletsch (2010), a formação docente deve contemplar conhecimentos sobre inclusão e práticas pedagógicas diversificadas. Contudo, muitos profissionais ainda relatam dificuldades em adaptar atividades para alunos com TEA, o que reforça a necessidade de capacitação contínua.

A inclusão escolar promove empatia e cooperação entre todos os alunos, beneficiando não apenas a criança atípica, como aponta Silva (2019). Ao criar um

ambiente inclusivo, a escola contribui para uma transformação social. Nesse contexto, o lúdico se apresenta como ferramenta eficaz para integrar crianças atípicas às atividades escolares. Segundo Kishimoto (2011), o brincar possibilita vivências significativas que ajudam a superar barreiras cognitivas e sociais. Assim, as práticas lúdicas se afirmam como estratégias pedagógicas que potencializam a inclusão.

Portanto, a inclusão escolar vai além de leis e intenções, demandando práticas pedagógicas inovadoras. Como defende Vygotsky (1998), o desenvolvimento ocorre por meio das interações sociais, e os métodos lúdicos podem atuar como pontes entre a criança atípica, o saber e a comunidade escolar.

4.2 A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem

Os resultados apontam que a ludicidade é fundamental no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo para crianças com TEA. Piaget (1976) já destacava que o jogo é um meio pelo qual a criança assimila a realidade e constrói seu conhecimento. Nesse sentido, atividades lúdicas não devem ser vistas como meras distrações, mas como ferramentas que mobilizam funções cognitivas essenciais. Vygotsky (1998) complementa que o brincar cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, na qual a criança consegue realizar tarefas com o apoio de mediadores. Essa perspectiva é especialmente importante no caso das crianças atípicas, pois a mediação lúdica favorece a superação de barreiras impostas pelas limitações individuais. A análise dos estudos indica que a ludicidade fortalece habilidades sociais e comunicativas em crianças com TEA.

4.2 A Importância da Ludicidade no Processo de Aprendizagem

Os resultados indicam que a ludicidade é essencial no processo de ensino-aprendizagem, especialmente para crianças com TEA. Piaget (1976) já afirmava que o jogo é uma forma pela qual a criança assimila a realidade e constrói conhecimento, sendo, portanto, uma atividade que mobiliza funções cognitivas importantes e não apenas uma distração. Além disso, o lúdico contribui para o desenvolvimento emocional, como destaca Luckesi (2014), ao permitir que a criança elabore sentimentos e conflitos internos, aspecto crucial para aquelas que enfrentam dificuldades na expressão emocional. Assim, os métodos lúdicos cumprem dupla função: ensinar conteúdos e promover bem-estar.

A pesquisa identificou ainda que a ludicidade amplia a autonomia dos estudantes. Conforme Grandin (2014), atividades estruturadas com elementos lúdicos ajudam a criança com autismo a explorar diferentes formas de comunicação e a adquirir confiança em suas capacidades. Isso reforça a ideia de que o lúdico é também ferramenta de emancipação.

A ludicidade, quando planejada pedagogicamente, torna-se eficaz no processo educativo, evitando improvisações. Oliveira (2018) destaca que o brincar deve estar alinhado aos objetivos educacionais e adaptado às necessidades dos alunos. Moran (2015) ressalta que jogos e recursos digitais favorecem a aprendizagem interdisciplinar, ampliando as possibilidades dos métodos lúdicos. Ao mesmo tempo, Bosa (2006) aponta que o brincar atua como mediador entre crianças com TEA e o ambiente escolar, reduzindo a ansiedade e promovendo maior participação, evidenciando a importância da ludicidade na inclusão e na integração de saberes.

Portanto, a ludicidade é um recurso essencial para a inclusão e a aprendizagem de crianças atípicas. Kishimoto (2011) reforça que brincar é condição necessária para o desenvolvimento integral, especialmente quando vinculado a práticas educativas inclusivas.

4.3 Métodos Lúdicos Aplicados a Crianças com TEA

Os dados analisados revelam que métodos lúdicos específicos podem potencializar significativamente o aprendizado de crianças com TEA.

Schopler e Mesibov (1995) destacam a eficácia dos recursos visuais, como cartões ilustrados e histórias sociais, no auxílio à compreensão de rotinas e à antecipação de situações. Esses recursos favorecem a autonomia e a segurança da criança, permitindo maior participação escolar.

As atividades musicais também se mostram eficazes nesse processo. Segundo Louro (2016), a música estimula áreas cognitivas e emocionais, além de promover a socialização. Para muitas crianças com TEA, que apresentam dificuldades de comunicação verbal, a música funciona como canal alternativo de expressão, facilitando a interação com colegas e professores.

Outro recurso identificado como eficiente são os jogos digitais. Conforme Moran (2015), tecnologias interativas permitem experiências personalizadas de aprendizagem, adaptadas ao ritmo e interesse da criança. No caso do TEA, aplicativos educativos e softwares de simulação têm mostrado resultados positivos, embora seja necessário cuidado para evitar dependência excessiva das telas.

Além disso, atividades corporais e sensoriais apresentam contribuições significativas. Para Bersch (2017), jogos que envolvem movimento e exploração tátil ajudam a desenvolver a coordenação motora e a integração sensorial, áreas frequentemente desafiadoras em crianças autistas. Assim, os métodos lúdicos, quando bem planejados, podem funcionar como ponte entre o ensino e o desenvolvimento global da criança.

4.4 Desafios e Perspectivas Futuras

Apesar dos resultados positivos, os estudos também apontam limitações na aplicação dos métodos lúdicos. Segundo Glat e Pletsch (2010), muitos professores não recebem formação adequada para utilizar práticas diferenciadas em sala de

aula, o que compromete a efetividade da inclusão. Essa lacuna formativa exige maior investimento em capacitação docente.

Outro desafio é a falta de recursos materiais e estruturais nas escolas públicas. De acordo com Carvalho (2012), a ausência de brinquedos pedagógicos, espaços adequados e tecnologias assistivas dificultam a implementação de atividades lúdicas. Isso reforça a necessidade de políticas públicas que garantam condições reais para a inclusão.

Os resultados também revelam que a resistência de alguns profissionais e famílias pode limitar o uso do lúdico. Para Mendes (2010), ainda existem concepções tradicionais que associam o brincar à perda de tempo, o que desvaloriza seu potencial pedagógico. Essa visão precisa ser superada para que a ludicidade seja reconhecida como estratégia educativa.

Contudo, as perspectivas futuras são promissoras. Oliveira (2018) destaca que o fortalecimento da educação inclusiva e o avanço das tecnologias digitais ampliam o uso do lúdico no ensino de crianças atípicas, exigindo novas pesquisas sobre estratégias pedagógicas. Apesar dos desafios, os resultados mostram que a ludicidade é essencial para a inclusão. Como afirma Kishimoto (2011), o brincar é um direito da criança e um dever da escola, sendo indispensável para uma educação verdadeiramente inclusiva.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise realizada confirma que a ludicidade é essencial para a aprendizagem de crianças atípicas, especialmente com TEA. Kishimoto (2011) defende o brincar como direito da criança e estratégia pedagógica legítima. O estudo mostra que jogos, músicas, atividades sensoriais e recursos digitais são eficazes para ampliar a participação escolar e reduzir barreiras sociais, corroborando Vygotsky (1998) sobre a importância da interação social no desenvolvimento humano.

Outro ponto central é o papel do professor como mediador desse processo. Para Glat e Pletsch (2010), a formação docente precisa ir além do domínio de conteúdos, contemplando práticas inclusivas e flexíveis, capazes de atender às diferentes necessidades dos alunos. A conclusão aponta que o sucesso dos métodos lúdicos depende diretamente do planejamento pedagógico intencional, evitando improvisações que esvaziem o potencial da atividade (OLIVEIRA, 2018). Isso reforça a importância de políticas públicas que garantam a formação continuada de professores e o acesso a recursos pedagógicos adequados.

Os resultados também destacam que a ludicidade favorece o desenvolvimento socioemocional e a socialização. Santos (2010) aponta que o brincar em grupo estimula a cooperação e respeito mútuo, essenciais para uma cultura inclusiva na escola. Luckesi (2014) acrescenta que o jogo ajuda a criança a elaborar sentimentos e conflitos internos, promovendo equilíbrio emocional, aspecto especialmente relevante para crianças com TEA, que enfrentam dificuldades na expressão e regulação das emoções.

Por fim, conclui-se que os métodos lúdicos não devem ser vistos como práticas isoladas, mas como parte estruturante da educação inclusiva. Mantoan (2003) defende que é necessário repensar a escola como um todo, rompendo com modelos tradicionais e valorizando a diversidade. A ludicidade, portanto, representa um caminho para garantir educação de qualidade, equidade e dignidade às crianças atípicas.

6 REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 27833, 23 dez. 1996.

BRASIL. Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, p. 2, 7 jul. 2015.

CARVALHO, Rosita Edler. Educação inclusiva: com os pingos nos "is". 7. ed. Porto Alegre: Mediação, 2012.

GLAT, Rosana; PLETSCHE, Márcia Denise. A educação inclusiva: cultura e cotidiano escolar. Rio de Janeiro: WVA, 2010.

GRANDIN, Temple. O cérebro autista: pensando através do espectro. Rio de Janeiro: Record, 2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOURO, Ana Luíza. Educação inclusiva: práticas pedagógicas para alunos com autismo. São Paulo: Autêntica, 2016.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses de crianças e adolescentes. Salvador: EDUFBA, 2014.

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. Inclusão escolar: pontos e contrapontos. São Paulo: Summus, 2003.

MENDES, Enicéia Gonçalves. A educação inclusiva no Brasil: história, políticas e práticas. São Paulo: Cortez, 2010.

MORAN, José Manuel. Metodologias ativas para uma educação inovadora. Campinas: Papyrus, 2015.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizagem e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2018.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 2010.

SCHOPLER, Eric; MESIBOV, Gary B. Autism in adolescents and adults. New York: Springer, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SCIELO BRASIL. Autismo: intervenções psicoeducacionais. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbp/a/FPHKndGWRRYPFvQTcBwGHNn/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 20 set . 2025.

WORDPRES. A educação musical unida à psicomotricidade como ferramenta para o neurodesenvolvimento de pessoas com transtorno do espectro autista. Disponível em: https://musicaeinclusao.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/07/educacao-musical_psicomotricidade-e-tea.pdf. Acesso em: 20 set . 2025.

INSTITUTO PARADIGMA. Introdução à tecnologia assistiva. Disponível em: <https://iparadigma.org.br/wp-content/uploads/Introducao-a-Tecnologia-Assistiva-1.pdf>. Acesso em: 22 set . 2025.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

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

SCIELO BRASIL. Análise de conteúdo na perspectiva de Bardin: contribuições e limitações para a pesquisa qualitativa em educação. Disponível em: <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/7697>. Acesso em: 28 set . 2025.

CERCOMP UFG. Inclusão escolar : o que é? por quê? como fazer?. Disponível em: <https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/211/o/INCLUS%C3%83O-ESCOLARMaria-Teresa-Egl%C3%A9r-Mantoan-Inclus%C3%A3o-Escolar.pdf>. Acesso em: 28 set . 2025.

WEIZENMANN, L. S., PEZZI, F. A. S., & ZANON, R. B. (2020). Inclusão escolar e autismo: sentimentos e práticas docentes. *Psicologia Escolar e Educacional*, 24(1), 1-8. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/NwnK5kF4zM9m9XRynr53nwF/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 30 set . 2025.

SERAFIM, ENRICA ALVES LOMBARDI. A ludicidade na educação infantil. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/46229>. Acesso em: 01 out . 2025.