REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

A ADAPTAÇÃO DE MATERIAIS LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

THE ADAPTATION OF PLAY-BASED MATERIALS IN THE INCLUSION OF AUTISTIC CHILDREN IN EDUCATION

LA ADAPTACIÓN DE MATERIALES LÚDICOS EN LA INCLUSIÓN DE NIÑOS CON AUTISMO EN LA ENSEÑANZA

Arthur Machado Santos Serconi
Bolsista de Iniciação Cientifica
Instituição: Instituto Federal do Rio de Janeiro – IFRJ
E-mail: arthursesconi9@gmail.com

Mariana Torres Fernandes da Costa
Graduanda de Terapia Ocupacional
Instituição: Instituto Superior da AFAC - ISAFAC
E-mail: marianatcosta@gmail.com

Jardel Augusto Dutra da Silva Lemos
Doutor em Educação
Instituição: Universidade do Estado do Rio de Janeiro
E-mail: jardelaugusto@hotmail.com

Angela Maria Bittencourt Fernandes da Silva
Pós-doutorado em Ciências
Instituição: Instituto Federal do Rio de Janeiro -IFRJ
E-mail: angela.silva@ifrj.edu.br

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Resumo

O lúdico na inclusão de crianças autistas representa uma das atividades mais importantes, ao incentivar o brincar, o jogar e o criar, proporcionando o desenvolvimento cognitivo e socioemocional, transformando-se em instrumento positivo na aquisição de conhecimento. Ele potencializa a prática da aprendizagem, tanto por meio de brincadeiras quanto em jogos que estimulam a atenção, a concentração, o interesse e a comunicação. A adaptação de materiais desempenha papel essencial neste processo, uma vez que, permite adequar o fazer às necessidades específicas de cada autista, garantindo a participação ativa das experiências propostas, respeitando as particularidades sensoriais, cognitivas e motoras. Ao modificar cores, texturas, tamanhos ou regras, o profissional possibilita que o brincar se torne acessível e terapêutico. **Objetivo:** analisar a importância da adaptação do lúdico, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas habilidades e o aprimoramento sensoperceptivo no contexto inclusivo. **Metodologia:** trata-se de pesquisa qualitativa com abordagem da observação participante, cujo cenário se configurou no consultório. **Resultado:** identificou-se que o uso de atividades e materiais lúdicos adaptados contribuiu de maneira significativa para o desenvolvimento global das crianças, que as intervenções mostraram-se eficazes na ampliação da comunicação, da atenção compartilhada e da expressão de emoções. Observou-se ainda melhora na interação social, no engajamento nas atividades propostas e na capacidade de concentração durante as sessões, favorecendo a criação e tornando o ambiente terapêutico mais acolhedor, inclusivo e prazeroso. **Conclusão:** a adaptação de materiais, quando inserido de forma planejada e intencional, permite que o processo de inclusão aconteça de maneira natural e divertida, respeitando o ritmo, as necessidades e as particularidades de cada criança, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, o brincar adaptado estimula a criatividade, a autonomia, a autoconfiança e o crescimento integral pela efetiva inclusão no ambiente educacional e terapêutico.

Palavras-chave: ludicidade; autismo; inclusão; aprendizagem.

Abstract

The use of play in the inclusion of autistic children represents one of the most important activities, as it encourages playing, gaming, and creating, promoting cognitive and socio-emotional development and becoming a positive tool for acquiring knowledge. It enhances learning practices through both playful activities and games that stimulate attention, concentration, interest, and communication. The adaptation of materials plays an essential role in this process, as it makes it possible to adjust activities to the specific needs of each autistic child, ensuring active participation in the proposed experiences while respecting sensory, cognitive, and motor particularities. By modifying colors, textures, sizes, or rules, the professional enables play to become accessible and therapeutic. **Objective:** To analyze the importance of adapting playful activities in order to foster the development of multiple skills and sensory-perceptual improvement in an inclusive context. Methodology: This is a qualitative study using a participant-observation approach, conducted in a clinical setting. **Results:** It was identified that the use of adapted playful activities and materials significantly contributed to the children's overall development; the interventions proved effective in expanding communication, shared attention, and emotional expression. Improvements were also observed in social interaction, engagement in proposed activities, and the ability to concentrate during sessions, fostering creativity and making the therapeutic environment more welcoming, inclusive, and enjoyable. **Conclusion:** When inserted in a planned and intentional manner, the adaptation of materials allows the inclusion process to occur naturally and playfully, respecting each child's pace, needs, and particularities. Adapted play promotes the development of cognitive and social skills, stimulates creativity, autonomy, self-confidence, and holistic growth through effective inclusion in educational and therapeutic environments.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Keywords: playfulness; autism; inclusion; learning.

Resumen

Lo lúdico en la inclusión de niños autistas representa una de las actividades más importantes, ya que incentiva el jugar, el divertirse y el crear, favoreciendo el desarrollo cognitivo y socioemocional y convirtiéndose en una herramienta positiva para la adquisición de conocimiento. Potencia la práctica del aprendizaje, tanto mediante juegos como actividades que estimulan la atención, la concentración, el interés y la comunicación. La adaptación de materiales desempeña un papel esencial en este proceso, puesto que permite adecuar las actividades a las necesidades específicas de cada niño autista, garantizando la participación activa en las experiencias propuestas y respetando las particularidades sensoriales, cognitivas y motoras. Al modificar colores, texturas, tamaños o reglas, el profesional posibilita que el juego se vuelva accesible y terapéutico. **Objetivo:** analizar la importancia de la adaptación de lo lúdico, posibilitando el desarrollo de múltiples habilidades y el perfeccionamiento sensoperceptivo en un contexto inclusivo. Metodología: se trata de una investigación cualitativa con enfoque de observación participante, realizada en un consultorio. **Resultados:** se identificó que el uso de actividades y materiales lúdicos adaptados contribuyó de manera significativa al desarrollo global de los niños; las intervenciones se mostraron eficaces en la ampliación de la comunicación, la atención compartida y la expresión de emociones. También se observó una mejora en la interacción social, en el compromiso con las actividades propuestas y en la capacidad de concentración durante las sesiones, favoreciendo la creatividad y haciendo el ambiente terapéutico más acogedor, inclusivo y placentero. **Conclusión**: la adaptación de materiales, cuando se implementa de forma planificada e intencional, permite que el proceso de inclusión ocurra de manera natural y divertida, respetando el ritmo, las necesidades y las particularidades de cada niño. El juego adaptado favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, estimula la creatividad, la autonomía, la autoconfianza y el crecimiento integral mediante la inclusión efectiva en el entorno educativo y terapéutico.

Palabras clave: ludicidad; autismo; inclusión; aprendizaje**.**

1. Introdução

A Educação Especial é modalidade de ensino que, segundo o Ministério da Educação (MEC), por meio da Secretaria de Educação Especial, busca ampliar o atendimento às pessoas com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação, preferencialmente na rede regular de ensino, em consonância com a perspectiva inclusiva (Brasil, 2008).

Historicamente, a educação brasileira esteve fortemente vinculada ao modelo tradicional, centrado na integração dos alunos sem a devida adaptação curricular ou metodológica. Entretanto, com a identificação dos estudantes da Educação Especial (PAEE) e o reconhecimento de suas especificidades, tornou-se indispensável a implementação de práticas pedagógicas que contemplem atividades lúdicas e currículos adaptados, visando à plena inclusão escolar

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

(Mantoan, 2003; Glat; Blanco, 2009).

O lúdico, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, representa dimensão essencial do processo educativo, pois o ato de brincar é inerente à infância e fundamental para o desenvolvimento global da criança. Por meio do brincar, do jogar e do criar, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais, ampliando sua imaginação, autonomia e capacidade de interação (Kishimoto, 2011; Vygotsky, 1998), sendo elo intermediário entre o ensino e a aprendizagem permitindo a sua transformação em pessoa criativa, independente, feliz, expandindo suas capacidades socialemocionais.

As brincadeiras e os jogos lúdicos contribuem de forma expressiva para o desenvolvimento do aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA), assim como de outros alunos da Educação Especial, por meio do jogo simbólico e da interação mediada, a criança estabelece relações com o mundo, atribuindo significados às suas experiências e tornando o aprendizado mais significativo (Vygotsky, 1998; Schwartzman, 2011).

Nesse contexto, o papel da equipe escolar, cabe planejar e executar estratégias pedagógicas que integrem o lúdico ao processo de ensino-aprendizagem, adaptando recursos e metodologias conforme as necessidades de cada aluno. Neste sentido, faz-se necessário adotar postura sensível e observadora, capaz de identificar potencialidades e dificuldades, evitando que o estudante se desmotive ou se sinta excluído (Carvalho, 2014).

Este estudo teve como questões norteadoras da pesquisa: De que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o processo de inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação Especial? Qual é o papel da equipe na utilização de práticas lúdicas como instrumento pedagógico e terapêutico voltado ao desenvolvimento de alunos com TEA? Como a adaptação de materiais e recursos lúdicos pode favorecer a participação ativa e o engajamento dos alunos da Educação Especial no ambiente escolar? De que maneira o brincar e os jogos influenciam no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças com

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

deficiência no contexto da educação inclusiva?

Desta forma teve-se como objetivo central analisar a importância da adaptação de atividades lúdicas no ambiente escolar inclusivo, possibilitando o desenvolvimento de múltiplas habilidades cognitivas, emocionais e sociais, cujo foco foi o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem das crianças. Neste sentido, a presente reflexão evidencia que a ludicidade e a inclusão devem caminhar juntas, promovendo ensino mais humano, criativo e participativo. A utilização de recursos lúdicos na Educação Especial potencializa o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e social, contribuindo para uma educação verdadeiramente inclusiva, na qual todas as crianças possam aprender e se desenvolver plenamente.

2. Revisão da Literatura

2.1 A ludicidade

O termo lúdico tem origem na palavra latina *ludus*, que significa “brincar” ou “jogar”. O brincar compreende tanto a brincadeira quanto o jogo, constituindo-se como atividades mais significativas da infância e elemento que acompanha o ser humano desde os primórdios da civilização. Esta prática é fundamental para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais, motores e sociais (Hendler, 2010).

As atividades lúdicas podem manifestar-se de diversas formas — jogos, brinquedos e brincadeiras — e podem ocorrer em qualquer espaço e ambiente que favoreça o prazer e a espontaneidade da criança, pois incorporar o lúdico às práticas educativas, o processo de ensino e aprendizagem tende a tornar-se mais eficaz, dinâmico e significativo, favorecendo a construção ativa do conhecimento (Kishimoto, 1998).

De acordo com a Declaração da Associação Internacional pelo Direito da Criança Brincar (IPA), revisada em Barcelona, em 1989, o brincar é direito essencial e exerce papel indispensável para a promoção da saúde física, mental e emocional das crianças (IPA, 1989). Assim, o desenvolvimento infantil sem

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

considerar o ato de brincar é, portanto, inviável, visto que, conforme afirma Santos (1997), “as atividades lúdicas são a essência da infância”.

Por meio das atividades lúdicas, a criança aprende valores, desenvolve comportamentos e amplia suas habilidades motoras, cognitivas e sociais. No convívio com outras crianças, aprende a respeitar regras, a lidar com frustrações, compartilhar e a cooperar, construindo assim sua sociabilidade e o senso de convivência (Santos, 2008). O lúdico, portanto, não é apenas uma forma de entretenimento, mas a via para a expressão da linguagem, da comunicação e das emoções, contribuindo para a formação da personalidade equilibrada e saudável.

Maluf (2009, apud Hendler, 2010, p. 24) destaca que “quando a criança brinca, prepara-se para que a aprendizagem aconteça de modo saudável e prazeroso, auxiliando-a a tornar-se adulto mais equilibrado, tanto física quanto emocionalmente”. O ato de brincar, portanto, estimula o desenvolvimento intelectual e ensina, de forma natural, hábitos e valores fundamentais para o crescimento humano.

Para Piaget (1983, apud Kishimoto, 1998), o jogo é elemento essencial no desenvolvimento moral da criança, pois, por meio dele, a criança internaliza regras, compreende limites e exercita a tomada de decisões. Dessa forma, o jogo e a brincadeira tornam-se instrumentos pedagógicos de grande valor na construção do conhecimento e no fortalecimento das relações sociais.

Segundo Santos (1997, apud Hendler, 2010, p. 24), “brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, por meio das atividades lúdicas, ela forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade e constrói seu próprio conhecimento”.

Considerando esses aspectos, é possível afirmar que os jogos e brincadeiras exercem papel essencial na formação integral do aluno, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da autonomia e da afetividade. O lúdico, quando inserido intencionalmente no processo educacional, torna-se recurso pedagógico indispensável, capaz de unir prazer e aprendizagem de forma

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

significativa, promovendo educação mais humana e inclusiva.

2.2. Jogos e Brincadeiras

De acordo com a Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959) e com o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (Brasil, 1990), toda criança, independentemente de possuir deficiência física, intelectual ou sensorial, tem direito à educação gratuita e ao ensino especializado sempre que necessário, porque a educação é direito fundamental e constitui a base para o desenvolvimento integral do ser humano. Conforme Rizzo (1996), é entre os seis e oito anos que ocorre a formação da personalidade da criança, momento em que se consolida o comportamento e as suas particularidades.

Compreender o significado e o papel dos jogos e brincadeiras é essencial para o trabalho pedagógico no contexto escolar, uma vez que estas atividades representam instrumentos fundamentais para a aprendizagem, desenvolvimento cognitivo, motor e emocional. Nesse sentido, os educadores podem e devem incorporar práticas lúdicas ao processo educativo, utilizando-as como estratégias para despertar o interesse e a curiosidade das crianças, estimulando-as a explorar e ampliar continuamente sua capacidade de aprender (Rodulfo, 1990).

Para que isso aconteça de forma efetiva, é necessário que cada profissional possua conhecimento teórico e metodológico sobre os diferentes tipos de jogos e brincadeiras, compreendendo suas funções e aplicabilidades no processo de ensino e aprendizagem. As brincadeiras, de modo geral, podem ser entendidas como ações que promovem o divertimento, a distração e o entretenimento, mas que envolvem regras e estrutura o simbólico, mesmo que não estejam explicitamente formalizadas.

Conforme Maluf (2009, p. 21), a brincadeira “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. Assim, o brincar não se reduz ao simples ato de divertir-se, mas representa uma forma de aprendizado e desenvolvimento integral, permitindo à criança experimentar, criar, imaginar e relacionar-se com o outro e

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

com o mundo.

As brincadeiras tradicionais, de origem popular e transmitidas oralmente de geração em geração, possuem caráter cultural e histórico. São manifestações do folclore infantil e, apesar de sofrerem adaptações ao longo do tempo, mantêm sua essência e estrutura simbólica. Um exemplo clássico é a amarelinha, cuja origem é desconhecida, mas que atravessou séculos preservando seu valor educativo e recreativo. Tais brincadeiras fortalecem a imaginação e a identidade cultural da criança (Hendler, 2010).

Outra categoria fundamental é a brincadeira de faz de conta, responsável por ampliar o imaginário infantil e permitir à criança representar e reinterpretar situações vivenciadas. É por meio desse tipo de brincadeira que ela constrói e ressignifica sua visão de mundo. A escola, nesse contexto, desempenha papel essencial ao oferecer tempo, espaço e materiais que favoreçam o brincar simbólico, integrando-o ao currículo escolar (Hendler, 2010).

As brincadeiras de construção também são de extrema importância, pois estimulam a criatividade e a capacidade de planejar. Nelas, a criança constrói, desmonta e reconstrói objetos, exercitando o pensamento lógico e a representação mental. Esse tipo de atividade favorece a autonomia, o raciocínio e a coordenação motora (Hendler, 2010).

Os jogos de exercício, por sua vez, correspondem ao período inicial do desenvolvimento infantil — desde o nascimento até o surgimento da linguagem — e têm caráter essencialmente sensoriomotor. Nesses jogos, a criança busca o prazer da repetição e do movimento, como rolar uma bola, bater palmas ou empilhar objetos, apenas pelo prazer de realizar a ação (Hendler, 2010).

Já o jogo simbólico, predominante entre dois e sete anos de idade, está ligado à capacidade de representação e à transposição da realidade. Nessa fase, a criança cria situações imaginárias para satisfazer desejos e elaborar experiências, utilizando a brincadeira como forma de expressão emocional e social. É nesse período que surgem os diálogos com bonecas, a imitação de profissões e a representação de papéis do mundo adulto (Hendler, 2010).

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Os jogos de regra marcam a transição para uma fase mais estruturada do desenvolvimento, geralmente entre seis e sete anos. Neles, a criança passa a compreender e respeitar regras criadas coletivamente, aprendendo a lidar com o conceito de cooperação e competição. Deixa gradualmente o simbolismo do faz de conta e passa a interagir socialmente de maneira mais organizada, internalizando valores como justiça, respeito e solidariedade (Hendler, 2010).

Dessa forma, percebe-se que o lúdico exerce papel essencial não apenas no processo de ensino e aprendizagem, mas também na formação social e emocional das crianças. As brincadeiras e os jogos contribuem para o resgate cultural, para o fortalecimento da convivência e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, criativas e sociais. Ao proporcionar momentos de prazer e descoberta, o brincar torna-se um instrumento pedagógico e humanizador, indispensável para o desenvolvimento integral do educando.

2.3. Adaptação das atividades lúdicas para favorecer a aprendizagem

A ludicidade é um dos recursos mais eficazes no processo de ensino e aprendizagem, pois proporciona ao aluno experiências que estimulam o pensamento, a criatividade e a interação social. Brincar é uma atividade natural da infância e essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e motor, constituindo-se como meio de aprender e compreender o mundo. Nesse sentido, a adaptação das atividades lúdicas torna-se instrumento indispensável para garantir a participação de todos os estudantes, respeitando suas diferenças individuais e promovendo aprendizagem significativa (Kishimoto, 2011).

No contexto da educação inclusiva, adaptar atividades lúdicas significa ajustar jogos, brinquedos e brincadeiras de acordo com as necessidades específicas dos alunos, especialmente daqueles que apresentam deficiências, transtornos do desenvolvimento ou dificuldades de aprendizagem, as quais podem envolver modificações nos materiais, nas regras ou na forma de interação, de modo que todos possam vivenciar o brincar de maneira ativa e prazerosa (Sassaki, 2009; Brasil, 2008).

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Segundo Vygotsky (1998), o brincar constitui atividade social e simbólica que favorece o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, permitindo que a criança avance no seu processo de aprendizagem a partir da interação com o outro. Assim, o profissional que acolhe aos autistas tem papel fundamental como mediador, devendo observar suas potencialidades e limitações para planejar atividades lúdicas que estimulem a autonomia, a funcionalidade, a atenção, a resolução de problemas e a cognição.

De acordo com Mantoan (2003), a adaptação dos jogos deve partir do princípio de que todos são capazes de aprender, ainda que em ritmos e formas diferentes, transformando a ludicidade em ferramenta de inclusão, ajustando o ambiente, os materiais e as estratégias didáticas para atender às necessidades de cada autista, pois o brincar passa a ocupar um lugar central no processo educativo.

Além disso, as atividades lúdicas adaptadas favorecem a construção da aprendizagem significativa, conceito defendido por Ausubel (2003), que ocorre quando o novo conhecimento se relaciona de maneira integrada ao que o aluno já sabe. Brincadeiras, jogos pedagógicos e atividades artísticas possibilitam esse processo ao conectar o conteúdo escolar à experiência concreta e emocional da criança, promovendo o envolvimento ativo e o prazer em aprender.

Segundo Santos (2008), o lúdico deve ser visto como estratégia educativa e terapêutica que humaniza e fortalece os vínculos entre profissional e criança, tornando o espaço vivido mais acolhedor e participativo, estimulando a cooperação, a criatividade e a autoconfiança.

Portanto, adaptar as atividades lúdicas é mais do que uma questão metodológica; trata-se de ato pedagógico/terapêutico e ético que garante o direito à aprendizagem e à participação de todos, porque o uso de recursos acessíveis, diversificados e inclusivos reforça a importância do cuidado pautado na equidade e no respeito às diferenças, tornando o brincar instrumento essencial de mediação entre o conhecimento e a realidade vivida pelo educando.

2.4. Transtorno do Espectro Autista no contexto educacional

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é definido pela Classificação Internacional de Doenças (CID-11, 2022) e pelo Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-V, 2013) como condição do neurodesenvolvimento caracterizada por déficits persistentes na comunicação e interação social, bem como pela presença de comportamentos restritos e repetitivos. O termo “espectro” reflete a diversidade de manifestações clínicas, variando entre níveis leves, moderados e severos (Siedler et al., 2022).

Historicamente, o conceito de autismo surgiu com Eugen Bleuler, no início do século XX, ao descrever sintomas de isolamento observados em pacientes esquizofrênicos. Posteriormente, Leo Kanner (1943) apresentou descrição mais detalhada, identificando padrões comportamentais como isolamento social e movimentos repetitivos. De forma paralela, Hans Asperger (1944) destacou manifestações semelhantes em crianças com inteligência preservada, o que posteriormente deu origem à expressão “Síndrome de Asperger” (Lopes, 2021; Klin, 2006).

Frances Tustin (1975), buscou compreender as origens emocionais do autismo, classificando-o em diferentes níveis — primário e secundário —, conforme a intensidade do afastamento da criança em relação ao mundo externo (Ferreira; Abrão, 2014). Já nas décadas seguintes, Michael Rutter e Lorna Wing contribuíram para consolidar o entendimento do autismo como espectro, amplia as classificações diagnósticas e a percepção de suas variações (Oliveira; Diniz; Valadares, 2020).

No contexto educacional, reconhecer a diversidade de manifestações do TEA é essencial. Siqueira e Toledo (2020), esclarecem que os alunos, apesar do diagnóstico, apresentam autonomia e desempenho compatível com o de colegas neurotípicos, enquanto outros necessitam de adaptações curriculares e apoio especializado, reforçando a necessidade de práticas pedagógicas flexíveis e centradas nas potencialidades individuais.

As principais características do TEA envolvem dificuldades de comunicação (verbal e não verbal), prejuízos na interação social, padrões de comportamento

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

repetitivo e inflexibilidade cognitiva (Gomes, 2019), podendo ocorrer estereotipias motoras, que, segundo De Souza Filho et al. (2019), funcionam como mecanismos de autorregulação diante de estímulos ou emoções intensas. A Lei nº 12.764/2012 reconhece o TEA como deficiência, garantindo aos indivíduos com esse diagnóstico o acesso a direitos específicos, incluindo a educação inclusiva e o atendimento educacional especializado (Brasil, 2012).

Do ponto de vista cognitivo, Passos (2020) destaca a relevância das funções executivas — como memória de trabalho, inibição e planejamento —, que podem apresentar comprometimentos em alguns indivíduos com TEA. Vigário, Marques e Sobral (2021) ressaltam que, nos casos leve, há preservação das capacidades intelectuais e de linguagem, embora persistam dificuldades de socialização e padrões restritivos de interesse.

2.5 Educação Inclusiva

No campo da educação, a promoção da inclusão consolidou-se como um dos principais objetivos das políticas e práticas pedagógicas contemporâneas, especialmente no atendimento às necessidades dos estudantes com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A busca por metodologias que favoreçam a aprendizagem e a participação destes alunos conduziu ao reconhecimento da ludicidade como instrumento essencial no processo de ensino inclusivo, cuja ação transformadora do brincar na construção de ambientes educativos mais acessíveis, acolhedores e equitativos.

A Teoria Sociocultural de Vygotsky (1998) oferece base teórica relevante para compreender o papel das interações sociais e do contexto cultural no desenvolvimento cognitivo. Segundo o autor, o aprendizado ocorre por meio da mediação social, e as experiências compartilhadas potencializam o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. No caso de alunos autistas, essa teoria ressalta o potencial da brincadeira como ponte entre seus modos singulares de pensar e a aprendizagem dos neurotípicos, permitindo trocas significativas e o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

De acordo com Cardos (2019), as atividades lúdicas desempenham papel fundamental na comunicação e na interação social de crianças com autismo, proporcionando espaço de expressão que vai além da linguagem verbal. Ao envolver-se em brincadeiras estruturadas ou espontâneas, os autistas vivenciam situações de pertencimento, cooperação e empatia, aspectos essenciais para o seu desenvolvimento integral.

Estudos de Costa (2015) e Sousa e Silva (2022) corroboram com a eficácia de estratégias baseadas em jogos e brincadeiras no fortalecimento da inclusão escolar. Um exemplo relevante é o programa Aprendizagem de Brincadeiras Interativas, que utilizou dinâmicas colaborativas e jogos cooperativos para estimular o engajamento e a comunicação entre alunos autistas e seus pares, que alinhada à teoria de Vygotsky (1998) como espaço de aprendizagem mediada e compartilhada, permite que os estudantes avancem cognitivamente com o apoio do outro.

Entretanto, a implementação de atividades lúdicas inclusivas apresenta desafios, porque as mesmas necessitam de adaptação considerando as particularidades sensoriais, cognitivas e emocionais de cada um, além de respeitar seus limites e preferências individuais (Sassaki, 2009). Apesar das dificuldades, os benefícios proporcionados pela ludicidade na inclusão são amplamente reconhecidos, pressupondo o direito de todos à aprendizagem, independentemente de suas condições pessoais, e requerendo práticas que valorizem a diversidade (Brasil, 2008). Nesse sentido, o uso de recursos lúdicos torna-se meio eficaz de promover a participação ativa e o desenvolvimento global dos alunos.

Costa (2015, p. 8) destaca que, especialmente na educação infantil, o brincar deve perpassar a organização do ensino, cabendo ao profissional que o acompanha, planejar atividades, adaptar espaços e selecionar materiais que favoreçam o envolvimento de todos os estudantes, se transformando em mediador do processo, intervindo com intencionalidade durante as atividades para garantir que a ludicidade contribua efetivamente para o aprendizado.

Desta forma, integrar o lúdico à prática inclusiva significa compreender que o

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

brincar é direito universal da criança e, ao mesmo tempo, instrumento de aprendizagem e socialização. Quando planejadas de forma sensível e contextualizada, as atividades lúdicas tornam-se elo entre a diversidade dos modos de ser e aprender, promovendo educação mais humana, equitativa e transformadora.

3. Metodologia

A presente pesquisa fundamenta-se na abordagem qualitativa, pois buscou compreender os fenômenos educacionais em sua complexidade, considerando as percepções, experiências e vivenciados pelos sujeitos envolvidos. Conforme Minayo (2012), a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, valores, crenças e atitudes, permitindo análise profunda das relações humanas e sociais que não podem ser reduzidas a dados numéricos.

De acordo com Bogdan e Biklen (1994), a investigação qualitativa tem como principal característica o estudo do ambiente natural, no qual o pesquisador é o principal instrumento de coleta de dados, observando diretamente os fenômenos em seus contextos reais. Assim, essa abordagem permite compreender as práticas educativas e as interações que ocorrem no cotidiano escolar, especialmente no que diz respeito à inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

A observação participante foi adotada como principal procedimento metodológico, por possibilitar imersão efetiva no ambiente escolar e de cuidado. Segundo Gil (2019), este tipo de pesquisa consiste na participação direta do pesquisador nas atividades do grupo observado, permitindo captar, de forma mais autêntica, comportamentos, atitudes e interações, pois pretende compreender o significado das ações e relações sociais a partir da perspectiva dos próprios participantes.

Durante o processo de observação, buscou-se registrar as práticas lúdicas desenvolvidas, a relação entre as atividades, adaptações e necessidades básicas para gerar conhecimento e estratégias visando a inclusão. O pesquisador atuou como observador ativo, acompanhando o cotidiano das crianças e interagindo

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

quando necessário, sem interferir na dinâmica das atividades, as quais foram registradas em diário de campo, possibilitando análise detalhada e reflexiva das situações vivenciadas.

A escolha pela observação participante justificou-se pelo fato de permitir contato direto com a realidade, o que enriquece a compreensão dos processos de ensino e aprendizagem. Para Lüdke e André (2013), esta técnica favorece a interpretação das práticas pedagógicas a partir da vivência do pesquisador, possibilitando captar aspectos sutis do contexto educativo que dificilmente seriam identificados por meio de instrumentos quantitativos.

Os dados obtidos foram analisados com base na análise de material, conforme a proposta de Bittencourt et al. (2024), a qual compreende o processo sistemático de organização, categorização e interpretação dos recursos terapêuticos ocupacionais, possibilitando identificar padrões, significados e relações presentes nas ações desenvolvidas durante o estudo, permitindo compreender de que forma as atividades lúdicas e interativas contribuíram para o processo de inclusão dos alunos com TEA. Assim, a análise de material se mostrou adequada para relacionar às dimensões teóricas que sustentam a pesquisa, favorecendo a interpretação mais profunda sobre a eficácia das estratégias adotadas.

4. Resultados e Discussão

Os resultados obtidos com a aplicação das atividades lúdicas adaptadas demonstraram avanços significativos no desenvolvimento cognitivo, linguístico, comunicativo e motor dos alunos da educação especial, especialmente daqueles com autismo. A observação participante permitiu identificar que a utilização de materiais sensoriais e atividades diversificadas tornou o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente, promovendo a inclusão de forma efetiva e prazerosa.

Figura 1 – Atividade de pintura

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22



Fonte: Acervo pessoal

As atividades de pintura (figura 1) mostraram-se essenciais para o desenvolvimento da coordenação motora fina e da expressão criativa. O uso de tintas com diferentes texturas, pincéis adaptados e suportes variados (como papel grosso e esponjas) possibilitou aos alunos explorar cores, formas e movimentos, expressando emoções e ideias de maneira não verbal. Esta prática foi especialmente importante para os que tem dificuldades de comunicação oral, permitindo que a arte se tornasse o meio de expressão e interação com o grupo (Santos, 2008), estimulando a expressão verbal.

Figura 2 – Ambiente suspenso



Fonte: Acervo pessoal

O ambiente suspenso (figura 2), composto por cordas, tecidos e bolas, foi adaptado para estimular o equilíbrio, a concentração e a percepção corporal.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Durante as atividades, observou-se que os alunos apresentaram maior controle postural e foco nas tarefas subsequentes, como atividades de escrita e jogos de raciocínio. Para Vygotsky (1998), o aprendizado se consolida pela interação e pela experimentação mediada; neste contexto, o ambiente suspenso funcionou como espaço que favoreceu a autoconfiança e a autonomia motora, além de preparar o aluno para atividades cognitivas mais complexas.

Figura 3 – Atividade com areia



Fonte: Acervo pessoal

As atividades com areia (figura 3) foram utilizadas como ferramenta sensorial e cognitiva, permitindo que os alunos trabalhassem noções de quantidade, forma e escrita. Ao desenhar letras, números e figuras na areia, os estudantes desenvolveram habilidades de pré-escrita e raciocínio lógico, além de melhorarem a percepção tátil. Segundo Kishimoto (2011), o brincar é uma forma de aprendizagem que integra o pensamento e a ação; assim, o uso da areia como material lúdico adaptado permitiu que o aprendizado ocorresse de maneira concreta e significativa.

Figura 4 - Atividades com cubos e confeites



REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Fonte: Acervo pessoal

As atividades com grãos, cubos e confeites (figura 4) foram adaptadas de acordo com as necessidades dos participantes e desempenharam papel importante no estímulo sensorial e cognitivo. Durante a manipulação, as crianças puderam explorar texturas, tamanhos, cores e quantidades, desenvolvendo a percepção tátil e visual. As propostas incluíram a formação de letras e números, a separação por cores e tamanhos, auxiliando no desenvolvimento da motricidade fina, na preensão do lápis, além de reforçarem conceitos matemáticos e linguísticos, como contagem, classificação e formação de palavras.

De modo geral, os resultados apontam que a adaptação dos materiais lúdicos contribuiu de maneira expressiva para o processo de inclusão, pois proporcionou ambiente acolhedor, criativo e acessível. As atividades promoveram o desenvolvimento de múltiplas habilidades — cognitivas, motoras, linguísticas e sociais — reforçando o potencial do lúdico como instrumento pedagógico e terapêutico. O envolvimento dos alunos nas atividades observadas evidencia que o brincar, quando planejado de forma intencional, é capaz de gerar aprendizagens significativas e promover a integração entre alunos com e sem deficiência.

Estes resultados corroboram as concepções de Vygotsky (1998), ao mencionar que o aprendizado se constrói nas interações sociais mediadas, e de Santos (2008), que defende o brincar como condição essencial ao desenvolvimento infantil. Assim, a experiência demonstrou que o uso de materiais lúdicos adaptados é um caminho eficaz para fortalecer a educação inclusiva, valorizando o potencial

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

criativo e cognitivo de cada aluno

5. Conclusão

A pesquisa sobre a adaptação de materiais lúdicos como instrumento de inclusão na Educação Especial evidenciou que o uso de recursos criativos e acessíveis exerce papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem de alunos com TEA e demais necessidades educacionais específicas. A ludicidade, quando planejada de forma intencional e adaptada às particularidades de cada estudante, transforma-se em ferramenta pedagógica capaz de promover o desenvolvimento cognitivo, emocional, motor e social, além de fortalecer o sentimento de pertencimento e a participação ativa no ambiente escolar, familiar, social e institucional.

As experiências práticas demonstraram que as atividades com grãos, pintura, areia e ambiente suspenso, proporcionaram resultados significativos no aprimoramento da coordenação motora fina, na ampliação do vocabulário, no estímulo ao raciocínio lógico e na expressão de emoções e sentimentos, nas atividades vestibulares, proprioceptivas e interoceptivas. Os autistas, ao participarem destas atividades, apresentaram maior envolvimento, atenção e autonomia, evidenciando que o brincar é caminho eficaz para a inclusão.

Verificou-se também que a adaptação dos materiais foi determinante para garantir a acessibilidade das atividades. Alterações de textura, cor, tamanho e estrutura possibilitaram que cada aluno explorasse o conteúdo de acordo com suas necessidades sensoriais e cognitivas, respeitando seu ritmo e potencial que na maioria das vezes depende da atuação da mediação e da interação social como elementos centrais no processo de construção do conhecimento.

Além dos benefícios pedagógicos e sensoriais o estudo revelou que o uso do lúdico favorece a formação de vínculos afetivos, contribuindo para ambiente mais inclusivo, empático e participativo. Assim, o brincar, não deve ser visto apenas como momento de descontração, mas como instrumento didático e terapêutico, capaz de integrar ensino e afeto, razão e emoção.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

Conclui-se que a ludicidade adaptada é estratégia essencial para efetivar a educação inclusiva, pois amplia as possibilidades de aprendizagem e socialização, valorizando as diferenças e promovendo o desenvolvimento integral dos alunos. Desse modo, reafirma-se a necessidade de que as escolas/clínicas invistam na formação continuada dos profissionais, na criação de ambientes estimulantes e na utilização de materiais acessíveis e criativos, garantindo que todas as crianças tenham o direito de aprender, brincar e se desenvolver plenamente.

Referências

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva.** Lisboa: Plátano, 2003.

BITTENCOURT et al**. Recursos Terapêuticos Ocupacionais: teoria e prática**, Curitiba, Appris, 2024

BOGDAN, R; BIKLEN, S **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos.** Porto: Porto Editora, 1994.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA.** Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Brasília: Senado Federal, 1990.

BRASIL. **Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012.** Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista. *Diário Oficial da União*, Brasília, 27 dez. 2012.

BRASIL. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva.** Brasília: MEC/SEESP, 2008.

CARVALHO, R.E. **Educação Inclusiva: com os pingos nos "is".** 8. ed. Porto Alegre: Mediação, 2014.

CID-11. **Classificação Internacional de Doenças e Problemas Relacionados à Saúde.** 11. ed. Genebra: OMS, 2022.

COSTA, Mda C. **O lúdico e a inclusão escolar na educação infantil.** Recife: UFPE, 2015.

DE SOUZA FILHO, A. et al. **Estereotipias e autorregulação em pessoas com TEA.** *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 25, n. 3, p. 1–10, 2019.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA. **Assembleia Geral das Nações Unidas, Resolução 1386 (XIV).** Nova York: ONU, 1959.

DSM-V. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais.** 5. ed. Porto Alegre: Artmed, 2013.

FERREIRA, T.; ABRÃO, M.H. **Tustin e o autismo: uma leitura psicanalítica.** *Psicologia USP*, v. 25, n. 2, p. 398–401, 2014.

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

GLAT, R.; BLANCO, V.L. **Educação Especial: o desafio da inclusão escolar.** Rio de Janeiro: WVA, 2009.

GOMES, J.M. **Transtorno do espectro autista: características e desafios educacionais.** *Revista Educação em Foco*, v. 14, n. 2, p. 1–5, 2019.

HENDLER, R. **A importância do brincar no desenvolvimento infantil.** São Paulo: Paulus, 2010.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLIN, A. **Autismo e Síndrome de Asperger: uma visão clínica atual.** *Revista Brasileira de Psiquiatria*, v. 28, p. 1–8, 2006.

LOPES, J. **As origens do conceito de autismo: de Bleuler a Kanner.** *Revista Psicologia em Estudo*, v. 26, p. 259–266, 2021.

LÜDKE, M; ANDRÉ, M.E.D.A.de. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MALUF, A.C. **Brincar: um caminho para o desenvolvimento infantil.** São Paulo: Pearson, 2009.

MANTOAN, M.T.E. **Inclusão escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Moderna, 2003.
MINAYO, M. C.de S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde.** 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2012.

OLIVEIRA, A.P.; DINIZ, C.; VALADARES, T. **Evolução conceitual do autismo: de Kanner a Wing.** *Revista de Psicologia e Saúde*, v. 12, n. 1, p. 80–92, 2020.

PASSOS, E. **Funções executivas e cognição no espectro autista.** *Cadernos de Neuropsicologia*, v. 8, n. 1, p. 18–24, 2020.

REMUNOM
ISSN 2178-6925

Received: 13/10/2025 - **Accepted:** 17/11/2025
Vol: 20.03
DOI: 10.61164/vx5tq184
Pages: 1-22

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RIZZO, G. **Psicologia do desenvolvimento infantil.** São Paulo: Cortez, 1996.

RODULFO, Ricardo. **O brincar e o significante: um estudo psicanalítico sobre o jogo infantil.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

SANTOS, S.M.P.dos. **Ludicidade e formação de professores.** Petrópolis: Vozes, 2008.

SASSAKI, R.K. **Inclusão: construindo uma sociedade para todos.** 7. ed. Rio de Janeiro: WVA, 2009.

SCHWARTZMAN, J.S. **Transtornos do Espectro do Autismo: conceitos e características.** São Paulo: Memnon, 2011.

SIEDLER, F. et al. **Transtorno do Espectro Autista: definições, diagnóstico e abordagens.** São Paulo: Cortez, 2022.

SILVA, M. et al. **Desafios no diagnóstico do TEA: singularidades e perspectivas.** *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 7, n. 3, p. 43094–43100, 2021.

SIQUEIRA, D.; TOLEDO, C. **Inclusão e diversidade no espectro autista.** *Revista Educação e Prática Docente*, v. 5, n. 3, p. 45–58, 2020.

VIGÁRIO, A.; MARQUES, J.; SOBRAL, M. **Aspectos cognitivos e sociais do TEA leve.** *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 27, n. 2, p. 189–198, 2021.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.