

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA) NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Gabriel Tavares Batista¹, Douglas Alves da Silva², Maria Rosangela Dias Pinheiro³

¹Universidade Regional do Cariri – URCA. Iguatu, Ceará – Brasil. Email: gabriel.tavares.aluno@urca.br

²Universidade estadual do Ceará – UECE. Iguatu, Ceará – Brasil. Email: douglas_jfc@hotmail.com

³Universidade Regional do Cariri – URCA. Iguatu, Ceará – Brasil. Email: rosangela.dias@urca.br

Resumo

Os Jogos e Brincadeiras são importantes para inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista, nas aulas de Educação Física. O estudo objetiva-se investigar como os Jogos e Brincadeiras colabora para a inclusão de alunos com TEA, a partir da compreensão deste conteúdo pelos professores. Trata-se de abordagem qualitativa por meio de um estudo de caso único e descritivo. O cenário do estudo foi 1 escola de ensino privado, na cidade de Iguatu-CE. Participaram, 2 professores da Educação Física graduados na área. Foi aplicada uma entrevista semiestruturada contendo 5 perguntas abertas. Os dados foram analisados com base na análise de conteúdo. Os resultados evidenciaram que o conteúdo contribui no processo de inclusão dos alunos com TEA. Além de colaborar com aspectos psicomotores e da compreensão de regras. Conclui-se que os Jogos e Brincadeiras é uma ferramenta de inclusão efetiva, o conteúdo possibilita às crianças a interação com seus pares, resolução de situações-problema, trabalho em equipe, entendimento e respeito às regras.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Física Inclusiva. Transtorno do Espectro Autista.

Introdução

A Educação Física (EF) é de suma importância no âmbito escolar, pois oferece possibilidades de as crianças desenvolverem as dimensões corporais, habilidades motoras básicas, estimular a parte social e afetiva além de obter a inclusão através dos seus conteúdos. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a EF oferta como conteúdo diversas práticas corporais na forma de codificação e significação social, entendendo-se como maneira de manifestar expressões dos sujeitos por diferentes grupos sociais (Brasil, 2018).

Dentre os conteúdos de ensino mencionados, podemos destacar os Jogos e Brincadeiras (JB) que é a temática em tela do presente estudo. Ao qual a BNCC

explica que essa unidade temática “explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, bem como pela apreciação do ato de brincar em si”. O Jogo é realizado por normas estabelecidas podendo haver adaptações, sempre estimulando a ludicidade e o apreço pela realização e participação da atividade (Brasil, 2018).

De acordo com Kishimoto (2014), todo jogo acontece dentro de determinado espaço e tempo sendo também característico dos jogos a presença de regras que ordenam e conduzam a brincadeira. Baseado na explanação do autor se assemelha com o estabelecido pela BNCC onde o local e as normas são pré-definidos para que a atividade aconteça”. Segundo Santos *et al* (2022), o jogo dentro da escola proporciona a ação de habilidades cognitivas, sociais e emocionais, porque os jogos ajudam no convívio social e na participação coletiva. Com isso, contribuem para que os alunos possam desenvolver-se de maneira integral, além de influenciar positivamente na socialização dos praticantes.

Conforme Kost e Calve (2023), os JB nas aulas de EF enriquecem o trabalho do professor e auxiliam no desenvolvimento das múltiplas inteligências dos autistas. São instrumentos pedagógicos no qual amplia as relações socioafetivas, estimula a cognição e aumento o repertório psicomotor. Percebe-se que este conteúdo são ferramentas que podem expandir o repertório motor, os aspectos cognitivo e social do aluno com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

De acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais (DSM-5), o TEA é caracterizado por uma diminuição da interação social, déficit de verbalização e baixas habilidades para desenvolver e manter relacionamentos, além de prejudicar as funções intelectuais do indivíduo (American Psychiatric Association, 2014). O TEA é considerado um transtorno global de desenvolvimento no qual o indivíduo possui comportamentos estereotipados, déficits de linguagem, comunicação, imaginação, afetando assim, sua interação social (Barbosa, 2022).

Segundo Teixeira e Daronco (2022), a Educação Física auxilia os alunos com TEA a buscarem desenvolver suas habilidades nas quais estão comprometidas, como a parte motora e sensorial, diante de atividades que possibilitem que os alunos exerçam a prática de forma significativa. De certa forma, é através das aulas e atividades propostas com foco na inclusão que ajudam esses alunos atípicos a alcançarem a aprendizagem.

Além de cooperar para o aprendizado e a inclusão, o ato da brincadeira se relaciona com o bem-estar da criança (Lima, 2024). Com isso, os JB podem contribuir para prática de inclusão de alunos com algum tipo de transtorno, como também para as crianças que possuem o TEA. O estudo apresenta o seguinte problema: como os Jogos e Brincadeiras podem contribuir na prática de inclusão de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nas aulas de Educação Física?

Desta forma tem como objetivo investigar como os Jogos e Brincadeiras contribuem para a prática de inclusão de alunos com TEA, a partir da compreensão deste conteúdo pelos professores de educação física.

A pesquisa apresenta-se de abordagem qualitativa (OLIVEIRA et al, 2020) por meio de um estudo de caso único, descritiva, com intuito de investigar a contribuição dos jogos e brincadeiras como ferramenta de inclusão para alunos com TEA.

O estudo de caso, como metodologia de pesquisa qualitativa, visa à construção de uma teoria indutiva, a partir do estudo empírico de um caso ou estudos que envolvem mais de um caso”. Ainda assim, esse tipo de método para busca de informações possui o foco em apenas uma unidade ou instituição, além de serem realizados com poucos participantes.

A pesquisa foi realizada em uma escola privada situada na cidade de Iguatu-CE, no qual possui um número elevado de crianças com TEA, que oferta os anos iniciais do ensino fundamental. A escolha em realizar a pesquisa nessa instituição se deu pelo fato de o pesquisador possuir vínculo empregatício como monitor escolar e observando as aulas de EF, surgiu o interesse de buscar compreender se existe inclusão de alunos com TEA durante as aulas.

A cidade de Iguatu é conhecida como “Capital da Região Centro Sul do Estado”, tendo uma extensão territorial de aproximadamente 977,311km², possuindo 98.064 habitantes, estando a 344 km de Fortaleza- CE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística, 2022).

Os sujeitos da pesquisa foram dois professores que lecionam a disciplina de Educação Física e são devidamente contratados pela referida escola, onde a mesma dispõe apenas desse quantitativo de profissionais. Foram incluídos professores de Educação Física devidamente graduados em licenciatura. Como critério de exclusão é aqueles que desistiram de participar da pesquisa.

Para obter as informações foi aplicada uma entrevista semiestruturada (CASTRO; OLIVEIRA, 2022), contendo cinco perguntas abertas destinadas aos professores de Educação Física elaborada pelo pesquisador e sua orientadora.

A coleta das informações foi realizada em dois dias, sendo 03 de novembro de 2025 no período da tarde e 04 de novembro do corrente ano pela manhã. A entrevista ocorreu de forma individual, em uma sala da escola denominada sócio emocional longe de ruídos e barulhos, sendo um ambiente tranquilo e essencial para aplicação da entrevista.

Os instrumentos utilizados foram o roteiro com as perguntas destinadas aos participantes e um gravador de voz do celular da marca Redmi Note 12. O pesquisador não fez nenhum gesto corporal que identificasse concordância ou discordância da resposta dada pelos participantes do estudo.

Não houve dúvidas por parte dos participantes aos questionamentos feitos pelo pesquisador e apenas pediram um tempo para que pudessem respondê-los. Houve contratempo em relação ao espaço para aplicação da entrevista pois a maioria das salas da escola estavam ocupadas com a realização das aulas. Porém, foi selecionada a sala mencionada anteriormente, na qual não havia alunos e o ambiente estava devidamente confortável e agradável para aplicação da entrevista.

A análise dos dados foi realizada conforme a análise de conteúdo proposta por Bardin (2016) que segundo a autora “a análise de conteúdo é um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a “discursos” (conteúdos e continentes) extremamente diversificados”.

Após a aplicação da entrevista foi realizada a organização do material e as transcrições das entrevistas dos participantes, que após a leitura das mesmas revelou-se as categorias de análise, que segundo Bardin (2016), são conjuntos de técnicas de observação que ocorre por meio da fragmentação do texto em pequenas unidades e categorias.

É importante ressaltar que as categorias analíticas foram criadas inicialmente e os eixos categóricos surgiram conforme as leituras das respostas dos participantes do estudo. As perguntas foram construídas a partir dos objetivos, sendo elas: na sua concepção, o que são Jogos e Brincadeiras? Em sua opinião, os Jogos e Brincadeiras contribuem para o processo de inclusão de crianças que apresentam Transtorno do Espectro Autista (TEA)? Se sim, como? Você utiliza os Jogos e Brincadeiras nas suas aulas como instrumento voltado para inclusão? Se sim, de que maneira?;

O presente estudo seguiu as normas e diretrizes das Resoluções Nº 466 de 12 de dezembro de 2012 e que trata sobre pesquisas com seres humanos e a Resolução Nº 510 de 07 de abril de 2016 que trata sobre a pesquisa em Ciências humanas e sociais. (BRASIL, 2012; BRASIL, 2016).

O estudo foi aprovado pelo CEP no dia 22 de outubro de 2025, sob o Parecer de Nº 7.919.572 (Ver anexo C) e Certificação de Apresentação para Apreciação Ética (CAAE) nº 92810125.6.0000.5055, dando respaldo ao pesquisador para iniciar a coleta de dados.

Desenvolvimento

Participaram do estudo dois professores sendo um do gênero feminino e outro masculino sendo identificados por letras e números com intuito de respeitar o anonimato dos participantes, sendo codificados pela letra P (significa=Professor) e a numeração segue a ordem da aplicação da entrevista.

Quadro 1. Organização dos dados coletados pelos sujeitos

Categorias	Eixo Categórico
Contribuição dos Jogos e Brincadeiras para o processo de inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista	Sim
Utilização de Jogos e Brincadeiras nas aulas como instrumento de inclusão	Sim

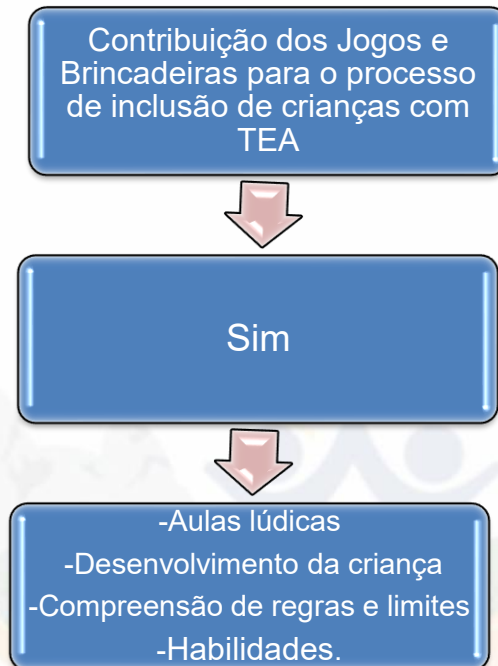
Fonte: Dados do estudo

Contribuição dos Jogos e Brincadeiras para o processo de inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)

Essa categoria busca tratar sobre a contribuição dos Jogos e Brincadeiras para a inclusão de alunos com TEA. Ficou evidenciado a partir dos achados que os participantes do estudo responderam de forma afirmativa ao questionamento realizado, conforme segue no diagrama abaixo.



Figura 1. Contribuição dos Jogos e Brincadeiras para o processo de inclusão de crianças com Transtorno do Espectro Autista



Fonte: Dados do estudo

Conforme apresentado no diagrama acima, destaca-se que os participantes afirmaram que os Jogos e Brincadeiras contribuem para a inclusão de alunos com TEA. Essa contribuição se dá por meio de aulas lúdicas onde as atividades são propostas de forma dinâmica, a fim de que as crianças desenvolvam suas funções cognitivas, motoras, afetivas e sociais de maneira prazerosa.

Os Jogos e Brincadeiras colaboram para o entendimento de regras básicas das atividades propostas e de convivência no âmbito educacional e em sociedade, além do desenvolvimento de habilidades, sejam elas, motoras e sociais, da coordenação e motricidade ampla e fina, como segue apresentado nas narrativas abaixo:

“Sim. Pode ser utilizado de maneira objetiva e clara para a criança poder compreender como, por exemplo, trabalhar uma brincadeira que chama a atenção daquele aluno indo mais para parte lúdica depende mais da criança, de como ele gosta de ser trabalhado, qual a brincadeiras, qual habilidade. Nas aulas lúdicas, a criança vai conseguir compreender o conteúdo de forma que ao mesmo tempo em que esteja brincando ela vai está sendo estimulada a algum elemento psicomotor”. P1

“Sim, como já falei na parte de cima, ela é essencial para o desenvolvimento de toda e qualquer criança, e principalmente as

brincadeiras que é algo mais livre, onde as crianças podem trabalhar a interação social, o desenvolvimento junto com a comunicação, a compreensão de regras e limites e a vivência de situações compartilhadas através das brincadeiras, essas crianças também podem expressar e aprender habilidades sociais e trazer o mundo dela diferente. A gente que hoje é adulto, talvez a gente entenda ou não esse mundo das crianças, porque a gente já passou por essa fase, mas elas podem criar também essas brincadeiras de uma forma diferente, até criar novas regras, desenvolver outra forma de brincar a mesma brincadeira. Então, eu acho isso muito importante, principalmente para os alunos que têm o TEA, porque eles ficam livres para se expressar, da maneira que eles se sentem melhor, que eles se sentem bem, e utilizam todas as suas formas de expressão". P2

Com base nos relatos, os professores afirmam que os Jogos e Brincadeiras contribuem para o processo de inclusão de alunos com TEA e planejam suas aulas dessa unidade temática, visando incluir esses alunos para que alcancem os mesmos objetivos que os demais. Sendo assim, os Jogos e Brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento integral da criança atípica através de aulas lúdicas e prazerosas, podendo ampliar seu repertório motor.

De acordo com o entendimento de P1, os Jogos e Brincadeiras contribuem no processo de inclusão dos alunos atípicos, desenvolvendo-os integralmente por meio de atividades que envolvam a atenção, estimulem a ludicidade e aprimorem sua tonicidade, equilíbrio, lateralidade, noção de tempo e espaço e práxia global e fina. Cavalcante e Capistrano (2024), afirmam que as aulas lúdicas influenciam diretamente nas experiências positivas obtidas pelas crianças, indo além da diversão, sendo uma ação educativa, de interação social e de auxílio na construção do conhecimento, principalmente dos alunos com Transtorno do Espectro Autista.

Já P2 destaca que os Jogos e Brincadeiras contribuem no entendimento das normas das atividades elaboradas pelos professores, na convivência entre os pares, no diálogo e na experiência dos indivíduos como verdadeiros cidadãos. Kost e Calve (2023), explanam que os JB são ferramentas de ensino que além de desenvolver as relações sociais, estimulam a compreensão de regras e padrões.

Além da compreensão das regras, P2 relata que os JB auxiliam na interação e no aprendizado das habilidades sociais dos alunos durante as aulas de EF. Nessa aprendizagem destaca-se a comunicação, respeito, resolução de problemas, trabalho em grupo, empatia, assertividade e adaptabilidade.

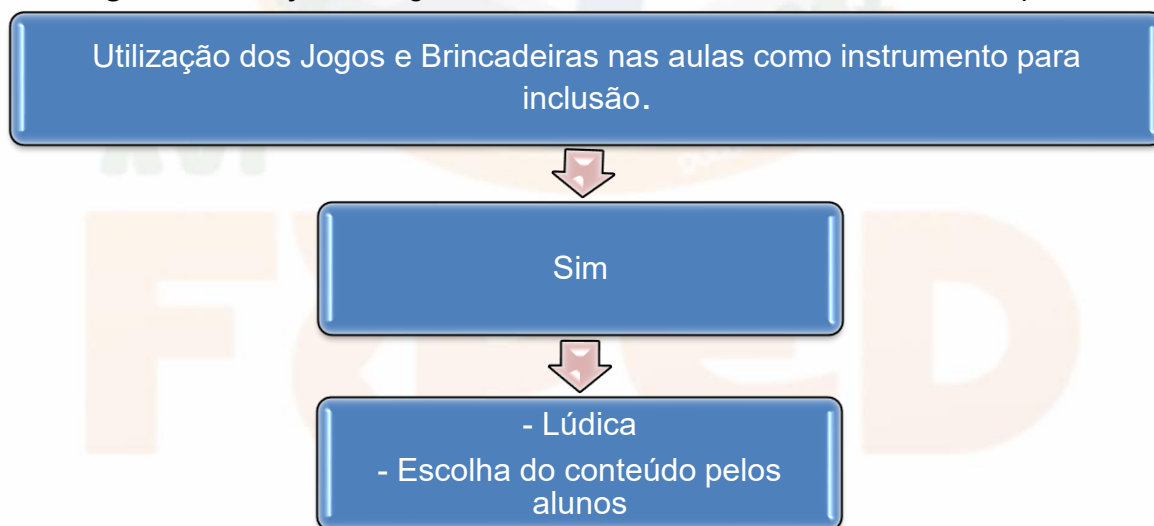
Esta categoria evidenciou-se que os Jogos e Brincadeiras contribuem de forma significativa para o processo de inclusão de modo que os professores utilizam desse

conhecimento visando incluir os alunos com TEA em suas aulas, enfatizando o lúdico como estratégia de ensino no desenvolvimento dos aspectos psicomotores, como também na compreensão de regras pelos os alunos, e que, os mesmos sejam capazes de conviver em sociedade respeitando os seus pares.

Utilização de Jogos e Brincadeiras nas aulas como instrumento para inclusão

A presente categoria aborda a utilização dos Jogos e Brincadeiras durante as aulas pelos profissionais de EF como forma de inclusão de alunos atípicos. A partir das respostas, os participantes do estudo afirmam usar os Jogos e Brincadeiras como instrumento essencial para a inclusão de alunos com TEA no âmbito educacional. Sobre essa questão, segue disposto no diagrama abaixo:

Figura 2. Utilização de Jogos e Brincadeiras nas aulas como instrumento para inclusão



Fonte: Dados do estudo

Diante o exposto, observa-se que os entrevistados utilizam os Jogos e Brincadeiras de forma lúdica, como uma ferramenta pedagógica importante na aprendizagem dos alunos sendo de maneira prazerosa, divertida, fazendo com que eles possam aprender jogando e brincando. É através dos fatores lúdicos que as crianças se sentem instigadas pelas atividades e motivadas a participarem das aulas.

A inclusão de todos os alunos, especialmente os que possuem algum tipo de transtorno como o TEA, é essencial para uma prática mais eficaz no qual todos possam alcançar os objetivos propostos pelos professores. Além de a criança sentir-se incluída e pertencente a um grupo, consegue desenvolver-se de forma autêntica durante o processo inclusivo, por meio de aulas adaptadas e de diferentes estratégias de ensino visando incluir os alunos atípicos.

Desta forma, também foi apontada na pesquisa a escolha dos conteúdos pelos alunos, fazendo com que os mesmos se sintam acolhidos e escutados podendo compartilhar os seus conhecimentos de Jogos e Brincadeiras trazidos de diferentes ambientes, sejam, dos laços familiares, do bairro e comunidade, impulsionando a participação ativa das crianças com TEA e dos demais colegas.

A oportunidade de todos escolherem um jogo ou brincadeira faz com que cada discente possa trazer seus conhecimentos prévios para o âmbito educacional, o que motiva a participar das aulas propostas pelos professores. Diante disso, seguem as narrativas abaixo:

“Sim, como mencionei anteriormente, procuro variar essas atividades, utilizo mais voltado ao lúdico com instrumentos trabalhando a coordenação motora fina, grossa, equilíbrio, entre outros elementos psicomotores. Eu vou trabalhando inicialmente com brincadeiras que vai trabalhar os elementos. Por primeiro, trabalho o equilíbrio, em seguida, a coordenação motora, noção de espaço, depois posso juntar uma atividade em uma brincadeira para trabalhar todos os elementos”. P1.

“Sim, no contexto de hoje em dia a gente precisa, de todas as formas, trabalhar a questão da inclusão, principalmente nos alunos que têm o TEA, porque a gente precisa buscar um desenvolvimento para essas crianças, a gente não pode deixá-las de lado. A maneira que a gente utiliza nas aulas é deixando os alunos escolherem as brincadeiras de acordo com as regras que eles aprenderam no contexto familiar. E quando eles escolhem as brincadeiras que eles querem, da forma que, com as regras que eles utilizam no contexto familiar, que já são costume de brincar, eu deixo que eles levem, eles me dizem as regras, anota as regras e eu repasso para todos e elas brincam dessa forma. Também utilizamos diversos equipamentos para que eles possam também interagir de outras formas, porque a gente sabe que cada criança com TEA tem a sua especificidade, o seu modo, seu jeito, então trabalhamos nesse contexto, onde eles escolhem as brincadeiras e a gente inclui eles da forma que eles possam se desenvolver, de acordo com suas capacidades, com valências físicas, e a gente vai colocando, inclusive a gente coloca até os monitores para participar da atividade, os monitores ajudam os alunos com TEA, não só com TEA mas com outros transtornos também, a fazer a atividade e a gente vai sempre variando. As vezes eu estou lá e ajudo, faço para que essas crianças possam participar, faço junto com elas, faço primeiro para que elas vejam como é e dessa forma os coleguinhas entendem e criam uma interação com os alunos que têm algum tipo de transtorno”. P2

Observando as falas, percebe-se que os professores utilizam os Jogos e Brincadeiras como instrumento de inclusão para os alunos com TEA. Durante suas aulas, o fator ludicidade e conceitos psicomotores são trabalhados pelo P1. Enquanto

isso, a seleção de atividades pelo aluno e diversidade dos materiais didáticos, são estratégias utilizadas pelo P2. Os participantes do estudo utilizam os Jogos e Brincadeiras da sua maneira buscando a inclusão de alunos com TEA.

Diante das explanações, nota-se que P1 utiliza a ludicidade como estratégia de ensino nos Jogos e Brincadeiras fazendo com que os alunos aprendam o conteúdo de forma mais dinâmica e divertida e ao mesmo tempo, desenvolvam os elementos psicomotores. Corroborando com isso, Modesto e Rubio (2014), destacam que o lúdico é uma ferramenta essencial na mediação do conhecimento e aprendizagem, no qual auxilia o aluno na conquista de sua autonomia, melhora suas relações sociais, aumenta o exercício da concentração e atenção, sendo uma estratégia importante também para o desenvolvimento das competências de aprender a ser, a conviver, a conhecer e a fazer.

A participante P1 tem como estratégia a separação das atividades em partes focando os elementos psicomotores de forma sequenciada. Primeiramente, desenvolve em seus alunos a estabilização corporal, como o equilíbrio, em seguida, estimula a motricidade fina e ampla, como também a coordenação motora. Destaca que todos esses elementos são englobados visando desenvolver os componentes relacionados ao desempenho atlético, visto que as atividades propostas com ênfase nesses aspectos são realizadas de forma lúdica.

Sobre essa compreensão, Viana e Gregui (2024), explanam que as habilidades psicomotoras desenvolvidas através dos jogos e brincadeiras, auxiliam na interação entre corpo e mente, desenvolvendo-as com mais facilidade, a partir da junção da educação com o lúdico o aprendizado é maximizado.

De acordo com P2, é primordial a inclusão desses alunos com TEA durante as aulas, onde os mesmos tem o direito de aprender e se desenvolver. O professor sugere que nas suas aulas, os alunos escolham o conteúdo de Jogos e Brincadeiras possibilitando-os a serem protagonistas da aula, motivando-os a uma participação ativa e efetiva. Segundo Cotonhoto, Rossetti e Missawa (2019), o jogo é uma forma de aprendizado quando deixa de ser obrigação para o aluno, por isso, é interessante que o discente escolha o jogo do qual irá brincar ou jogar, tendo total controle do seu desenvolvimento geral.

O uso de recursos didáticos também se torna indispensável para interação e desenvolvimento de todos os alunos, sendo instrumentos eficazes para a aprendizagem das crianças. Através destes recursos, as crianças conseguem

manipular, comunicarem-se, diferenciar cores, formas, espessuras, e compreender diferentes percepções sobre um determinado material, sendo fundamentais no processo de ensino. De acordo com Costa, Silva e Silva (2021), o uso de recursos pedagógicos é importante no processo de ensino e aprendizagem das atividades propostas pelo professor de Educação Física, no qual tem influência positiva na inclusão de alunos que possuem algum tipo de deficiência.

Portanto fica evidente que os professores utilizam os JB como instrumento para a inclusão dos alunos com TEA, aplicam de maneiras diferentes em suas aulas, desenvolvendo os elementos psicomotores de forma lúdica, com materiais pedagógicos diversificados, possibilitando aos alunos a oportunidade de escolher os JB que desejam vivenciar. Sendo assim, cada um se utiliza desse conhecimento para incluir as crianças em suas aulas da melhor forma possível, buscando o aprendizado dos alunos.

Conclusões

Conforme a percepção dos professores investigados, os Jogos e Brincadeiras são ferramentas pedagógicas que auxiliam na inclusão de alunos com TEA por meio de aulas lúdicas, dinâmicas e adaptadas, no desenvolvimento das funções cognitivas, motoras, sociais e afetivas, como também, promove a interação social, a confiança e a autonomia, contribuindo de forma positiva na aprendizagem desse público.

Referências Bibliográficas

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais. **Artmed Editora**, Porto Alegre, 2014.

BARBOSA, R. T. R. M. Criança com autismo: um sujeito dotado de direitos. **Revista Científica FESA**. v. 1, n. 10, p. 60–74, 2022.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Saúde. **Conselho Nacional da Saúde. Resolução nº 466, de 12 de dezembro de 2012**. Aprova as diretrizes e normas regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos. Brasília. 2012. Diário Oficial da União.

_____. Ministério da Saúde. **Conselho Nacional de Saúde. Resolução nº 510, de 7 de abril de 2016**. Dispõe sobre as normas regulamentadoras de pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Brasília. 2016. Diário Oficial da União.

CASTRO. E.; OLIVEIRA; U. T. V. **A entrevista semiestruturada na pesquisa qualitativa-interpretativa**: um guia de análise processual. Londrina, v. 22, n. 3. p. 25-45. 2022.

CAVALCANTE. A.W.G.; CAPISTRANO. C. Entre o brincar e o aprender: a importância da ludicidade na inclusão do aluno autista nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem (REBENA)**. v. 8 p. 174-184. 2024.

COSTA. A. P; SILVA. K. P. ; SILVA. M. F. M. Recurso educativo utilizado nas aulas de Educação Física para inclusão. **Revista Associação Brasileira de Atividade Motora**, Marília v. 22, n. 1, p. 99-108, 2021.

COTONHOTO. L.A.; ROSSETTI. C.B.; MISSAWA. D.D.A. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. **Revista Construção Psicopedagógica**. São Paulo SP. v. 27. n. 28, p. 37-47, 2019.

INSTITUO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Cidades e Estados**. 2022.

KISHIMOTO. T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. **Cortez Editora**, 8 ed São Paulo, SP, 2014,

KOST. C; CALVE.T. Uso de Jogos e Brincadeiras como ferramenta de inclusão de autistas nas aulas de Educação Física escolar. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 12, n. 38, p. 31-40, 2023.

LIMA, L. I. G. **O papel dos Jogos e Brincadeiras na inclusão escolar das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) na Educação infantil**. Natal/RN, 2024. On-line. Disponível em:
<https://repositorio.ufrn.br/server/api/core/bitstreams/882bdfb0-c6ea-47dd-a94e-ab2f9c4620cd/content> Acesso em: 18 jun. 2025

MODESTO. M.C.; RUBIO. J.A.S. A importância da ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. v. 5. n. 1, p. 1-16, 2014.

OLIVEIRA. G. S. *et al.* Grupo Focal: Uma técnica de coleta de dados numa investigação qualitativa. **Cadernos da Fucamp**, Monte Carmelo, MG, v.19, n. 41, p. 2.-14, 2020.

TEIXEIRA, R. P. DARONCO, L. S. E. Disponível e possibilidades de inclusão de alunos e alunas com TEA nas aulas de Educação Física. **Research, Society and Debelopment**, v. 11. n. 13. p. 1-9, 2022.

VIANA. V.B.; GREGUI. V.L. Jogos e Brincadeiras no desenvolvimento infantil: uma visão psicomotora. **Revista Eletrônica Ciência & Tecnologia Futura**. v.1 n. 1, p. 53-68, 2024.