

USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTA DE INCLUSÃO DE AUTISTAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: UMA PROPOSTA DE PESQUISA-AÇÃO NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE CURITIBA/PR

GAMES AND PLAY USAGE AS A INCLUSION TOOL OF AUTISTIC PEOPLE IN GYM CLASSES: AN ACTION RESEARCH PROPOSAL IN THE MUNICIPAL EDUCATION SYSTEM OF CURITIBA/PR

EL USO DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE INCLUSIÓN DE AUTISTAS EN CLASES DE EDUCACIÓN FÍSICA ESCOLAR: PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN-ACCIÓN EN LA RED MUNICIPAL DE EDUCACIÓN DE CURITIBA/PR

Carine Kost¹
Tatiane Calve²

Resumo

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição caracterizada por dificuldade na comunicação e interação social, associada a padrões de comportamento restritivos e repetitivos em relação com objetos. Entre as inúmeras possibilidades de intervenção com estudantes com necessidades educativas especiais — como os autistas — está a aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, uma vez que essas atividades lhes proporcionam oportunidades de conhecimento de seu corpo e das possibilidades de sua movimentação, para desenvolver autonomia, identidade corporal e vínculos afetivos com os demais estudantes. Para inferir que os jogos e as brincadeiras são eficazes no processo de inclusão e desenvolvimento dos estudantes com TEA, é necessário que haja pesquisa sobre o tema. Por essa razão, o presente estudo é uma proposta de pesquisa-ação sobre os benefícios da aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, com o objetivo de auxiliar no processo de inclusão de estudantes com TEA em uma escola regular do município de Curitiba/PR e, ainda, verificar a melhora do seu comportamento motor e socioafetivo. Para isso, será realizada uma pesquisa quanti-qualitativa com revisão de literatura para embasamento teórico e pesquisa de campo com avaliação do desempenho motor com a ferramenta TGMD-2, além de observação e relato do comportamento socioafetivo dos estudantes com TEA durante as aulas. Assim sendo, a proposta do projeto é conscientizar a comunidade escolar e familiares sobre a importância dos jogos e brincadeiras como acesso às práticas pedagógicas relacionadas à inclusão e desenvolvimento motor e socioafetivo de autistas na rede regular de ensino.

Palavras-chave: lúdico; autistas; ambiente escolar; construção.

Abstract

Autism Spectrum Disorder (ASD) is a condition characterized for communication and social interaction difficulties, associated with restrictive and repetitive behavior patterns in relation to objects. Among the numerous intervention possibilities with special educational needs students — such as autistic students — there is the use of games and play in gym class, since these activities provide them with opportunities to know their bodies and movement capacity, to develop autonomy, body identity, and emotional bonds with other students. In order to infer that games and play are effective in the inclusion and development process of students with ASD, it is necessary to have research on the subject. For this reason, this study is an action research proposal on the benefits of games and play in gym classes, aiming to assist in the inclusion process of students with ASD in a regular school in the city of Curitiba/PR, and also to verify the improvement of their motor and social-affective behavior. To this end, a quantitative and qualitative research will be carried out with a literature review for theoretical foundation and field research with motor performance evaluation using the TGMD-2 tool, as well as observation and reporting of the socio-affective behavior of students with ASD during classes. Therefore, the project proposal is to raise awareness among the school community and family members about the importance of games and play

¹ Docente na Rede Pública Municipal de Curitiba.

² Docente no Centro Universitário Internacional Uninter.

as access to pedagogical practices related to inclusion and motor and socio-affective development of autistic students in regular education.

Keywords: ludic; autistic; school environment; construction.

Resumen

El Trastorno del Espectro Autista (TEA) es una condición caracterizada por dificultad en la comunicación e interacción social, asociada a patrones de comportamiento restrictivos y repetitivos en relación con objetos. Entre las muchas posibilidades de intervención con estudiantes con necesidades educativas especiales — como los autistas — está el uso de juegos en las clases de Educación Física Escolar, una vez que esas actividades les ofrecen oportunidades de conocimiento de su cuerpo y de las posibilidades de sus movimientos, para desarrollar autonomía, identidad corporal y vínculos afectivos con los demás estudiantes. Para comprobar que los juegos son eficaces en el proceso de inclusión y desarrollo de los estudiantes con TEA, son necesarias investigaciones sobre el tema. Por esa razón, el presente estudio es una propuesta de investigación-acción sobre los aportes de los juegos en las clases de Educación Física Escolar, con el propósito de ayudar en el proceso de inclusión de estudiantes con TEA en una escuela regular del municipio de Curitiba/PR y de verificar mejoras en su comportamiento motor y socioafectivo. Para ello, se realizará investigación cuali-cuantitativa con revisión de literatura para la fundamentación teórica e investigación de campo con evaluación del desempeño motor con la herramienta TGMD-2, además de observación y relato del comportamiento socioafectivo de los estudiantes con TEA durante las clases. Así, la propuesta del proyecto es concientizar a la comunidad escolar y familiares sobre la importancia de los juegos como acceso a las prácticas pedagógicas relacionadas con la inclusión y desarrollo motor y socioafectivo de autistas en la red regular de educación.

Palabras-clave: lúdico; autistas; ambiente escolar; construcción.

1 Introdução/Conceituação

De acordo com a descrição do American Psychiatry Association (2021), o autismo, atualmente chamado de Transtorno do Espectro Autista (TEA), é uma condição caracterizada por comportamentos inadequados na comunicação e interação social, associado a padrões de comportamento restritivos e repetitivos em relação com objetos (JADHAV; SCHAEPPER, 2021).

A inclusão do autista, assim como de outras pessoas com diferentes tipos de necessidades educativas especiais, é um dever de todos, incluindo família, comunidade escolar e sociedade de maneira geral (HERGINZER; CALVE, 2021).

De acordo com a Constituição da República Federativa do Brasil (BRASIL, 1990), todos os estudantes com deficiência devem ser atendidos, preferencialmente, na rede regular de ensino e todos devem ter condições de acesso e permanência na escola.

No Brasil, além da Constituição, o direito educacional à pessoa com necessidades educativas especiais também é assegurado pela Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência, que é clara e objetiva:

Art. 1º É instituída a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), destinada a assegurar e a promover, em condições de igualdade, o exercício dos direitos e das liberdades fundamentais por pessoa com deficiência, visando à sua inclusão social e cidadania (BRASIL, 2015).

Levando em consideração os direitos da pessoa com deficiência, a escola deve ser um ambiente essencial para qualquer aluno evoluir. No caso daqueles que possuem algum tipo de necessidade educativa especial, como é o caso do aluno com TEA, esse local é fundamental para adquirir habilidades, interações e aprendizagem ativa, além dos conteúdos do currículo escolar.

Neste sentido, a aula de Educação Física, no âmbito escolar, é um espaço que possibilita o desenvolvimento global dos estudantes, incluindo a criança autista.

Com o intuito de facilitar o processo de inclusão, aprendizagem e desenvolvimento do educando com TEA, a utilização de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar é uma ferramenta metodológica que visa desenvolver e ampliar os aspectos motores e cognitivos, buscando, ainda, a interação do estudante com os seus pares sem deficiência. As atividades com jogos e brincadeiras criam novas possibilidades de ações educativas, apoiadas na cooperação do grupo em que o aluno com TEA está inserido. Por meio de jogos e brincadeiras, resgata-se a compreensão, a interpretação, a produção e a criatividade (VELASCO, 1996; KISHIMOTO, 2017).

Para identificar se uma metodologia é ou não eficaz, a pesquisa é necessária e fundamental. No âmbito educacional, principalmente para potencializar o desenvolvimento do professor, a pesquisa-ação é amplamente aplicada. Professores e pesquisadores utilizam as pesquisas aplicadas no ambiente de trabalho com o intuito de aprimorar o ensino de seus educandos (TRIPP, 2005).

Dessa maneira, o presente estudo é um projeto de pesquisa-ação sobre os benefícios de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, com o objetivo de melhorar o processo de inclusão e desenvolvimento de educandos com TEA em uma escola regular do município de Curitiba/PR.

2 Problema de pesquisa e objetivos

Com uma pesquisa de caráter aplicado, pretende-se analisar a possibilidade e as dificuldades em aplicar jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar, com o objetivo de melhorar o processo de inclusão e desenvolvimento de educandos com TEA em uma escola regular do município de Curitiba/PR.

O projeto de pesquisa-ação propõe identificar se há mudança no comportamento motor e social de estudantes autistas, com aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física Escolar.

Com isso, o objetivo geral da pesquisa-ação é conscientizar a comunidade escolar e familiares sobre a importância dos jogos e das brincadeiras como ferramenta para a efetiva inclusão e desenvolvimento motor e socioafetivo dos estudantes com TEA na rede regular de ensino.

Os objetivos específicos da pesquisa são descrever as características dos estudantes com TEA, expor e caracterizar os conceitos de jogos e brincadeiras e identificar os benefícios dos jogos e brincadeiras no processo de inclusão e desenvolvimento de estudantes com TEA.

3 Metodologia

Para desenvolvimento dessa pesquisa-ação, será realizada uma pesquisa quantitativa, de caráter bibliográfico e de campo.

Para o embasamento teórico será feita uma busca de textos em livros, revistas, artigos e documentos para conceituação do Transtorno do Espectro Autista (TEA), de jogos e brincadeiras, caracterização da população autista e exposição das leis sobre inclusão. Para isso, serão utilizados os descritores: Transtorno do Espectro Autista, desenvolvimento motor e social do autista, jogos, brincadeiras, educação física escolar, inclusão e inclusão do autista nas aulas de educação física escolar. Não haverá restrição de língua e/ou data de publicação dos textos que serão utilizados na pesquisa.

Para analisar a influência dos jogos e brincadeiras na inclusão e processo de desenvolvimento motor e socioafetivo de estudantes com TEA nas aulas de Educação Física Escolar na rede regular de ensino, serão feitas duas coletas de dados sobre o desempenho das habilidades motoras de locomoção e controle de objetos, aplicando o teste denominado de TGMD-2, ferramenta de análise do desempenho de habilidades motoras globais proposta por Ulrich (2000).

Os estudantes serão filmados, realizando as tarefas indicadas no manual de avaliação do TGMD-2 e, em seguida, as imagens serão utilizadas para preenchimento do *checklist*, para avaliação do desempenho motor e classificação da maturação dos estudantes em relação às habilidades motoras globais de locomoção (galope e salto horizontal) e controle de objetos (arremesso e recepção), como indicado no exemplo a seguir (Quadro 1).

Quadro 1: Ilustração do *checklist* de análise das habilidades motoras fundamentais proposto por Ulrich (2000)

Arremesso sobre o ombro	1ª	2ª	Total
O giro é iniciado com movimento da mão e do braço			
Há rotação de quadril e ombro até o momento da saída da bola da mão			
O peso do corpo é transferido para o pé oposto da mão de arremesso			
O movimento é finalizado com a bola saindo da mão de arremesso sobre o ombro			

Fonte: adaptado de Ulrich (2000).

Cada criança irá realizar duas tentativas para pontuação do desempenho motor global.

Na primeira coleta, será diagnosticado o desempenho motor dos estudantes com autismo. A segunda será realizada para identificar se houve ou não mudanças nos padrões motores das crianças autistas que participarão da intervenção com jogos e brincadeiras aplicados nas aulas de Educação Física Escolar. A intervenção será feita durante 12 semanas.

Os alunos com TEA que participarão da pesquisa serão estudantes do ensino fundamental de uma escola regular do município de Curitiba/PR.

Para avaliação do desenvolvimento socioafetivo e inclusivo, serão feitas observações e registros durante as aulas, indicando interação dos estudantes com e sem autismo.

4 Autismo

O termo autista vem do grego (*autos*) e indica que o comportamento está centrado em si mesmo. O psiquiatra Eugem Bleuler foi a primeira pessoa a utilizar o termo autista, em 1911; descreve-o como a perda de lucidez, em que o indivíduo se retrai do mundo externo para o mundo interior, fugindo da realidade e perdendo a capacidade de julgamento (BELISÁRIO FILHO, 2010).

Em estudo realizado por Kanner (apud RIVIÈRE, 2004), 11 crianças são descritas como sendo especiais por apresentar graves desordens no desenvolvimento da linguagem, dificuldades no relacionamento interpessoal e no contato com objetos, além de realizar movimentos repetitivos e preferir o isolamento.

O autor indica, também, que se observou comportamento com movimentos repetitivos, dificuldade de mudança de ambiente e rotina e que maioria das crianças não falava e, quando o fazia, era comum a ecolalia, inversão pronominal e concretismo (KANNER apud RIVIÈRE, 2004).

Segundo Cesar (2015), há uma estimativa de que, no Brasil, haja em torno de 2 milhões de pessoas com o transtorno. A OMS (1992) destaca que a incidência é maior entre o sexo masculino, quatro vezes mais em meninos do que em meninas (SILVA; MULICK, 2009).

Em 2022, a Organização Mundial de Saúde indicou que, a cada 100 crianças no mundo, uma é diagnosticada com autismo (WHO, 2022).

Geralmente, o diagnóstico do autismo se dá antes dos três anos de idade, tendo como critério básico perdas significativas da linguagem expressiva e receptiva, competências sociais e adaptativas, controle dos esfíncteres vesicais e ou anais, jogos simbólicos ou imaginativos e

destrezas motoras.

É possível identificar algumas características que comumente são apresentadas por autistas, como hiperatividade, dificuldade de prestar e/ou manter atenção e impulsividade, e ainda, comportamentos agressivos, autodestrutivos e perturbadores (SILVA; MULICK, 2009). Os mesmos autores indicam, ainda, que algumas crianças com TEA possuem baixa tolerância à frustração, acompanhada por acessos de raiva e escândalos, além de hiper ou hipossensibilidade a estímulos sensoriais.

Pelas características apresentadas pelos autistas, muitos não participam de atividades físicas, diminuindo e dificultando a aquisição, refinamento e ampliação das habilidades motoras.

Assim sendo, é necessária a implantação de métodos que facilitem a aderência à prática de atividades físicas, tornando-as parte da rotina dos autistas, com o objetivo de melhorar suas capacidades físicas, desempenho motor e aspectos socioafetivos.

5 Jogos e brincadeiras

Em determinados momentos do cotidiano infantil acontece o ato de brincar. Oliveira (2000, p. 64) explica que “o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros”. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isso é importante para dar início à atividade em si.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança e, portanto, devem ter presença no seu dia a dia, no seu ambiente familiar e na escola. As brincadeiras proporcionam a superação de etapas do desenvolvimento do ser afetivo. As crianças se aproximam dos colegas, descobrindo a importância de cultivar amizades.

Conforme Vygostky (1998, p. 67), “o brinquedo ajudará a desenvolver uma diferenciação entre a ação e o significado”. A criança com o seu evoluir passa a estabelecer relação entre o seu brincar e a ideia que se tem dele, deixando de ser dependente de estímulos físicos, ou seja, do ambiente concreto que a rodeia. A criança explora o mundo brincando, faz pequenos ensaios, compreende, assimila gradativamente suas regras e padrões.

Enfim, absorve esse mundo em doses pequenas, toleráveis e aprende como fazer relações. Ferreira (1992, p. 65) diz que “para aprender são necessárias ocasiões para analisar situações e ideias novas, sem risco de ser penalizado por erros efetuados, que podem fazer parte

integrante do processo aprendizagem”.

O erro é um direito que deverá assistir à criança durante as descobertas e explorações de natureza motora. As dinâmicas das aprendizagens motoras se efetuam nesta relação constante entre a percepção do erro e a correção possível em situações posteriores. A criança, enquanto está jogando, está desenvolvendo a capacidade de compreender sobre a realidade, as pessoas e o mundo. Durante o brincar e o jogar, ganha experiência, vivenciando diferentes situações, possibilitando o aprendizado de resolução de problemas.

No contexto escolar, é através do jogo que o educando tem possibilidade de se relacionar e entender que existe ajuda mútua na formulação de valores e que é necessária uma autêntica participação social. Por isso, o educador deve estar consciente dos objetivos que se deseja atingir. Em suas brincadeiras, as crianças representam vários papéis.

No jogo do faz-de-conta, passam de um papel para o outro, brigam, disputam brinquedos entre si, fazem as pazes e, desse modo, estão descobrindo meios de lidar com suas emoções e reorganizar seus pensamentos.

Nas escolas ou creches, as brincadeiras e jogos são a principal atividade no desenvolvimento do psiquismo infantil, e das múltiplas linguagens, como expressões corporais, desenho, música, entre outras manifestações artísticas.

A escrita tem início com os gestos, é o signo visual inicial que contém a futura escrita da criança. Para Vygostky (1998, p. 39), “os gestos são a escrita no ar, e os signos escritos são frequentemente simples gestos que foram fixados”. Desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são mediadores na relação com as coisas do mundo, possuindo aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

Vygostky (1998, p. 75) afirma, ainda, que “a segunda esfera de atividades que une os gestos e a linguagem escrita é a dos jogos das crianças”. Para o autor, os jogos fazem um elo entre os gestos e a linguagem escrita. É através dos objetos que a criança consegue estabelecer símbolos e, assim, chegar aos signos. A escola deve e pode aumentar esse saudável apetite de faz-de-conta infantil.

Assim sendo, cabe ao professor usar a criatividade para oferecer diferentes contextos e oportunidades; pode ampliar a fantasia, logo, o processo de desenvolvimento integral.

6 Considerações finais

Os jogos e as brincadeiras proporcionam às crianças momentos para extravasar as suas emoções e a sua fantasia, indo de encontro com uma proposta pedagógica rica e cheia de

experiências acumuladas pelo ser humano. Nesse sentido, mais do que simplesmente reservar o momento para livre expressão, o processo educativo, realizado através de jogos e brincadeiras, deve se encarregar da ampliação de experiências motoras, socioafetivas e cognitivas.

Quando a atividade é aplicada a crianças com necessidades educativas especiais, ela deve ter, ainda, o cuidado de respeitar as características individuais.

Tratando-se de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), as atividades aplicadas, sejam no âmbito escolar ou em diferentes contextos, devem levar em consideração as características comportamentais do autista, como hiperatividade, impulsividade, comportamentos agressivos, autodestrutivos, hiper ou hipossensibilidade a estímulos sensoriais.

Entre inúmeras maneiras de intervenções oferecidas aos estudantes autistas, os jogos e as brincadeiras, realizadas nas aulas de Educação Física Escolar, podem enriquecer o trabalho dinâmico e prazeroso do professor, possibilitando, também, o desenvolvimento das múltiplas inteligências do autista.

Os jogos e as brincadeiras são ferramentas pedagógicas que proporcionam o desenvolvimento psicomotor, ampliam as relações socioafetivas e estimulam a cognição e a compreensão de regras e padrões.

Brincando, os estudantes autistas têm a oportunidade de adquirir conhecimentos sobre seu corpo, possibilidades de sua movimentação, desenvolvimento de sua autonomia, identidade corporal e vínculos afetivos com os demais estudantes.

Os jogos e brincadeiras encantam todas as gerações e desenvolvem o gosto pelo mundo escolar, companheirismo e criatividade pessoal; trata-se de uma ferramenta de extrema importância no desenvolvimento da aprendizagem das crianças que iniciam o processo pedagógico nas séries iniciais. A utilização dos jogos e brincadeiras se apresenta como princípio pedagógico, ou seja, como fio condutor do trabalho com o movimento que possibilitará à criança adaptar a sua condição físico-motora às condições exigidas pela ação e, conseqüentemente, experimentar, explorar e compreender os significados do seu meio (GARANHANI, 2002).

Como exposto anteriormente, para inferir e indicar que uma metodologia é eficaz, é necessário que se façam pesquisas a respeito. No âmbito educacional, é comum a utilização da pesquisa-ação, com o objetivo de aprimorar o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, ampliar o conhecimento e potencializar o desempenho do professor.

Sendo ainda um desafio a inclusão de estudantes com TEA no ambiente educacional

regular, faz-se imprescindível a realização da pesquisa-ação sobre diferentes métodos de ensino e atividades para que alunos, professores e familiares tenham acesso ao conhecimento de diferentes ferramentas pedagógicas, de maneira que a aprendizagem e a inclusão de pessoas com necessidades educativas especiais sejam efetivas.

Referências

BELISÁRIO FILHO, J. F. **A educação especial na perspectiva da inclusão escolar:** transtornos globais do desenvolvimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial; [Fortaleza]: Universidade Federal do Ceará, 2010.

BRASIL. [Constituição (1988)]. Constituição da República Federativa do Brasil: promulgada em 5 de outubro de 1988. 4. ed. São Paulo: Saraiva, 1990.

BRASIL. **Lei 13.146, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília: Presidência da República, 2015. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/113146.htm. Acesso em: 20 jul. 2022.

CESAR, M. **Autismo afeta cerca de 1% da população.** Secretaria do Estado de Saúde de MG, Belo Horizonte, 01 abr. 2015. Disponível em: <https://www.saude.mg.gov.br/component/gmg/story/6884-autismo-afeta-cerca-de-1-da-populacao>. Acesso em: 05 nov. 2022.

FERREIRA, I. L. **Atividades na pré-escola.** São Paulo: Saraiva, 1992.

GARANHANI, M. C. A educação física na escolarização da pequena infância. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 5, p. 106-122, jul./jun. 2002. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/49/46>. Acesso em: 20 jul. 2022.

HERGINZER, P.; CALVE, T. Educação inclusiva de alunos autistas no município de Curitiba: uma análise documental. **Caderno Intersaberes**, Curitiba, v. 10, n. 24, p. 15-26, 2021. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1717>. Acesso em: 20 out. 2022.

JADHAV, M.; SCHAEPPER, M. A. What Is Autism Spectrum Disorder? **American Psychiatric Association**, Washington – DC, ago. 2021. Disponível em: <https://www.psychiatry.org/patients-families/autism/what-is-autism-spectrum-disorder>. Acesso em: 20 jul. 2022.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Cortez, 2017.

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis: Vozes, 2000.

OMS. Organização Mundial da Saúde. **CID-10:** classificação de transtornos mentais e de comportamento a Cid-10. Critérios diagnósticos para pesquisa. Porto Alegre: Artes Médicas,

1998. Disponível em: <https://pesquisa.bvsalud.org/bvsmis/resource/pt/mis-24187>. Acesso em: 07 dez. 2020.

RIVIÈRE, A. L. O autismo e os transtornos globais do desenvolvimento. *In*: COLL, C.; MARCHESI, Á.; PALACIOS, J. (orgs.). **Desenvolvimento psicológico e educação: transtornos de desenvolvimento e necessidades educativas especiais**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004. v. 3.

SILVA, M.; MULICK, J. A. Diagnosticando o transtorno autista: aspectos fundamentais e considerações práticas. **Psicologia: Ciência e Profissão**, Brasília, v. 29, n. 1, p. 116-131, 2009.

TRIPP, D. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005.

ULRICH, D. A. **Test of gross motor developmentt-2**. Austin: Prod-Ed, 2000.

VELASCO, C. G. **Brincar: o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO). **Autism**. 2022. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>. Acesso em: 05 nov. 2022.