



O uso de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica em indivíduos com Transtorno do Espectro Autista (TEA)

Ângelo Gabriel Lira Rodrigues, Adson Azevedo de Oliveira, Fabiana Elias Vasconcelos, José Carlos Alves Roberto, Victor da Silva Almeida



<https://doi.org/10.36557/2009-3578.2025v11n2p6074-6089>

Artigo recebido em 29 de Agosto e publicado em 29 de Outubro de 2025

ARTIGO ORIGINAL

RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é caracterizado por um transtorno que afeta o desenvolvimento neurológico e se manifesta em déficits de habilidades cognitivas, sociais e psicológicas. A intervenção psicopedagógica tem se mostrado fundamental para o desenvolvimento pleno destes indivíduos e a adesão de recursos lúdicos como ferramenta de intervenção é uma forma de contribuir para o seu desenvolvimento, buscando tornar a aprendizagem leve, significativa e relevante. Nesse contexto, o presente estudo, de natureza qualitativa, exploratória e bibliográfica, se propõe a analisar os benefícios da utilização de recursos lúdicos em intervenções e na otimização do desenvolvimento do indivíduo autista e evidenciar a eficácia do lúdico como um facilitador no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Intervenção psicopedagógica. Autismo. Lúdico. Psicopedagogia.



The use of play-based resources in psychopedagogical interventions for individuals with Autism Spectrum Disorder (ASD)

ABSTRACT

Autism Spectrum Disorder (ASD) presents significant challenges in the development of cognitive, social, and psychological skills. Psychopedagogical intervention has proven to be essential for the comprehensive development of these individuals, and the incorporation of playful resources as an intervention tool represents an effective strategy to foster their development by promoting a lighter, more meaningful, and relevant learning process. Within this context, the present study, characterized as qualitative, exploratory, and bibliographical, aims to analyze the benefits of employing playful resources in interventions and in optimizing the development of individuals with autism, as well as to demonstrate the effectiveness of playfulness as a facilitator in the learning process.

Keywords: Psychopedagogical intervention. Autism. Play-based Learning. Psychopedagogy.

Instituição afiliada – Centro Universitario Fametro

Autor correspondente: *Ângelo Gabriel Lira Rodrigues* angelolrodriques@gmail.com

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).





1 – INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é caracterizado por um transtorno afeta o desenvolvimento neurológico que se manifestando em déficits na comunicação social e padrões restritivos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Dada a complexidade do TEA, a intervenção psicopedagógica surge como um pilar fundamental no processo de desenvolvimento desses indivíduos, buscando minimizar as dificuldades e potencializar suas capacidades. Neste cenário, a utilização de recursos lúdicos tem sido reconhecida como uma estratégia promissora, atuando como um facilitador do aprendizado e da interação, despertando o interesse e a motivação. Este artigo, portanto, propõe-se a aprofundar a compreensão sobre os benefícios da aplicação desses recursos em intervenções psicopedagógicas.

Ao longo das décadas, a abordagem do autismo evoluiu de um foco puramente médico para uma perspectiva mais abrangente, englobando diversas áreas de conhecimento e reconhece a importância de intervenções multidisciplinares, com destaque para a psicopedagogia. É nesse contexto de busca por abordagens eficazes que o presente artigo tem como objetivo analisar os benefícios da utilização de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica para o desenvolvimento de habilidades sociais, comunicativas e cognitivas em indivíduos com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

A adesão de metodologias alternativas em diferentes áreas da intervenção de indivíduos com TEA gera novas possibilidades no campo de atuação, como o uso de recursos lúdicos no processo de intervenção do psicopedagogo. Para refletir a respeito o estudo será guiado por uma questão norteadora, também conhecida como pergunta-problema, que é o pilar central de uma pesquisa, delimitando o escopo do estudo e direcionando a busca por respostas. Para este trabalho, a questão norteadora que guiará a pesquisa é: Como a integração de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica pode otimizar o desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?

Para alcançar o objetivo proposto e responder à questão norteadora, esta pesquisa adota uma abordagem metodológica de natureza qualitativa, por se preocupar com a compreensão e a interpretação dos fenômenos. Quanto aos fins, classifica-se como



exploratória, pois busca aprofundar o conhecimento sobre o tema, identificando as principais tendências e lacunas na literatura. Em relação aos meios, configura-se como uma pesquisa bibliográfica, baseando-se em levantamento e análise crítica de literatura científica pertinente ao tema, como artigos, livros, teses e dissertações publicadas em bases de dados renomadas.

Assim, ao final deste artigo, espera-se apresentar uma proposta de intervenção psicopedagógica embasada na utilização de recursos lúdicos que demonstre as estratégias traçadas para solucionar os problemas identificados na intervenção em TEA.

2 - FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

2.1 – Compreensão do Transtorno do Espectro Autista (TEA)

O Transtorno do Espectro Autista é um distúrbio do desenvolvimento neurológico caracterizado por alterações presentes desde idade muito precoce, tipicamente antes dos três anos de idade. Apresenta um grupo de condições que é caracterizado por déficits na comunicação, interação social e padrões repetitivos de comportamento. O indivíduo autista tem uma aparência física normal, memória boa, mas o convívio social é prejudicado, acaba se isolando de outras pessoas e tem dificuldade de olhar nos olhos. A linguagem não é bem desenvolvida, com dificuldades na comunicação e se expressando, na maioria dos casos, por gestos (RUFINO *et al.*, 2023).

A etiologia do Transtorno do Espectro Autista (TEA) é multifatorial, envolvendo uma complexa interação entre fatores genéticos e ambientais. Estudos genéticos têm identificado diversas mutações e variantes associadas ao TEA, sugerindo um forte componente hereditário. Além disso, fatores ambientais, como exposições pré-natais a toxinas e infecções maternas, têm sido implicados no aumento do risco de desenvolvimento do transtorno. Embora a etiologia exata do TEA ainda não seja completamente compreendida, uma abordagem multidisciplinar, que integre pesquisas genéticas, neurobiológicas e ambientais, tem contribuído para a elucidação dos mecanismos subjacentes à condição (SARAIVA *et al.*, 2024).

As características do TEA podem ser observadas a partir de dois grandes grupos, segundo Liberalesso e Lacerda (2020), sendo eles: 1) Déficits persistentes na



comunicação e na interação social em múltiplos contextos; e 2) Padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Dentro do primeiro grupo podemos citar os déficits na reciprocidade socioemocional; nos comportamentos comunicativos não verbais usados para interação social; e em desenvolver, manter e compreender relacionamentos. O segundo grupo compreende a manifestação de movimentos, uso de objetos e falas estereotipadas ou repetitivos; na insistência nas mesmas coisas ou adesão inflexível a rotinas ou padrões ritualizados de comportamentos verbal ou não-verbal; em interesses fixos e e altamente restritos que são anormais em intensidade ou foco; e na hiper ou hiporreatividade a estímulos sensoriais ou interesse incomum em aspectos sensoriais do ambiente. Além disso, também há manifestações clínicas, as quais causam, necessariamente, prejuízo funcional social, profissional ou em outras áreas da vida do indivíduo.

Diante do exposto, percebe-se que o Transtorno do Espectro Autista impacta diretamente na vida do indivíduo autista, interferindo em suas dimensões cognitivas, comportamentais, sociais e psicológicas, comprometendo o seu desenvolvimento integral. A compreensão das características do TEA é necessária para que sejam elaboradas intervenções que venham ser eficazes e que abranjam os seus déficits e suas potencialidades individuais. Nesse contexto, as intervenções psicopedagógicas devem ser pensadas levando em consideração as individualidades e especificidades da aprendizagem do indivíduo sob a uma perspectiva inclusiva e respeitosa.

2.2 – Intervenção Psicopedagógica

A Psicopedagogia é uma área do conhecimento e de atuação profissional voltada para a temática da aprendizagem ou, mais precisamente, para a temática do sujeito que aprende. É um campo de estudos que busca compreender como ocorrem os processos de aprendizagem e quais dificuldades podem surgir durante esse percurso. Trata-se de uma área interdisciplinar que perpassa conhecimentos da medicina, neurologia, psicanálise, educação, psicologia, antropologia, biologia, entre outros. A Psicopedagogia busca, portanto, compreender e promover a aprendizagem eficaz, considerando os aspectos individuais e contextuais do processo de aprendizagem e desenvolvimento, e intervindo sempre que houver necessidade, como nos casos de



crianças com TEA (MELO, *et. Al.*, 2020).

Segundo Costa (2024) o número de crianças que são diagnosticadas precocemente com o Transtorno do Espectro Autista tem aumentado, e além do diagnóstico, iniciar as intervenções precoces melhorará a qualidade de vida da criança. Pois quanto mais cedo for intervindo melhor as chances de desenvolvimento e tratamento da criança, além do mais o cérebro infantil tem maior plasticidade nos primeiros anos de vida, o que facilita a adaptação e o aprendizado com as intervenções, corrigindo atrasos e falhas no desenvolvimento.

Para que ocorra um desenvolvimento das habilidades cognitivas de uma criança com TEA, é necessário que este passe pelo processo de avaliação e intervenção com um psicopedagogo, pois cabe a este profissional analisar toda a realidade em seu entorno, seja na escola, em casa ou no meio social em que vive, para que assim consiga encontrar a melhor forma para intervir de forma eficiente e que atenda às necessidades específicas de cada indivíduo (CHAVES *et al*, 2025).

Dessa forma, a atuação do psicopedagogo é fundamental para a promoção do desenvolvimento integral da criança autista, pois abrange muito além da aprendizagem, compreendendo-a em todas as suas dimensões. Com a intervenção precoce e individualizada o profissional desta área contribui para a superação das dificuldades acadêmicas, de aprendizagem, sociais e emocionais, garantindo melhor qualidade de vida para o indivíduo. Dentro desse contexto, uma estratégia de tornar a intervenção psicopedagógica mais significativa para a criança é a utilização do lúdico, a qual utiliza-se de recursos como jogos e brincadeiras para estimular a aprendizagem de forma que respeite a individualidade e ritmo de cada criança através de um processo mais leve e prazeroso.

2.3 – O lúdico como ferramenta pedagógica

O termo lúdico, originado do latim *ludus*, refere-se ao jogo e é, na psicopedagogia, compreendido como uma atividade essencial ao desenvolvimento humano em todas as fases da vida. O jogo pode ser visto como uma ação livre e envolvente dentro de regra e é considerado uma ferramenta fundamental para que a criança assimile e compreenda o mundo. O jogo é a “razão de ser da infância”, presente em todas as



culturas e idades. Na psicopedagogia, o jogo é reconhecido como reflexo do contexto cultural e social, sendo um recurso estratégico que favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, emocional e social. As práticas atuais valorizam a criação de novos brinquedos, o resgate de brincadeiras tradicionais e a participação ativa de pais e educadores, evidenciando que o jogo vai além do entretenimento. As práticas lúdicas são essenciais para que haja uma aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral (MENDES, 2015).

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre tiveram um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental em seu desenvolvimento. Desde os povos mais antigos até os mais modernos, todos tiveram, e ainda têm, seus modos de brincar, independentemente do país, seja rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica. No contexto psicopedagógico, essa universalidade do brincar ressalta sua função como ferramenta diagnóstica e interventiva essencial. Rodrigues (2016) destaca que o psicopedagogo utiliza o lúdico para observar o desenvolvimento do aprendiz em suas diferentes esferas como a cognitiva, motora, afetiva ou social, para identificar dificuldades de aprendizagem e, por meio de intervenções lúdicas, busca promover o resgate do interesse, a construção de habilidades e a autonomia na aprendizagem, compreendendo que o jogo é um veículo natural para o desenvolvimento e a expressão do indivíduo.

Dentro do contexto psicopedagógico, Freita e Corso (2016) nos alerta sobre a importância de compreender a criança como ser integral, o qual necessita que todos os seus aspectos precisam ser observados e desenvolvidos, pois estes são integrados. Nessa perspectiva podemos destacar a importância da brincadeira e do lúdico como uma ferramenta terapêutica, a qual é capaz de promover a aprendizagem, afinal o comportamento de brincar é uma maneira útil da criança conseguir adquirir habilidades desenvolvimentais. O brincar pode trazer benefícios intelectuais como habilidades de linguagem, incentivar o desenvolvimento cognitivo, a formação de conceitos, a criatividade e a imaginação, além de estimular a coordenação motora fina e ampla. Dessa forma, o brincar se torna um dos principais instrumentos de intervenção psicopedagógica, pois através da brincadeira, um meio significativo e interessante para a criança, é possível desenvolver habilidades essenciais para a aprendizagem.



Considerando a relevância do lúdico como uma ferramenta terapêutica e pedagógica no processo de desenvolvimento e aprendizagem, podemos refletir que a sua aplicação nas intervenções específicas, como em crianças com o Transtorno do Espectro Autista, seria essencial para estimular as habilidades cognitivas, sociais e pedagógicas. Diante das particularidades do TEA nas diferentes dimensões da criança, o uso da ludicidade, jogos e brincadeiras pode ser uma maneira de favorecer o seu desenvolvimento integral e proporcionar a estimulação de novas habilidades essenciais para a aprendizagem, além do fortalecimento de vínculos e a individualidade de cada criança.

2.4 – O lúdico e o aprimoramento de habilidades e funções

As atividades realizadas com auxílio dos recursos pedagógicos possuem o objetivo de atrair a atenção de crianças com TEA, colocando em prática a interação, transformando esse desenvolvimento de forma natural, é importante utilizar uma abordagem criativa, partindo do pressuposto que o visual é um dos meios de comunicação mais acessível para crianças com transtornos diversos. Podemos utilizar dentro da nossa sala recursos como: quadro de rotina, recursos visuais para tarefas, recursos visuais para comportamentos adequados, rotular tarefas, recursos sensoriais utilizando jogos que apresentam, texturas, tamanhos, formatos e cores, recursos que demarcam a passagem do tempo, além dos recursos pedagógicos que trabalhem a alfabetização através de tabuleiro e outros que possam utilizar letras ou números para ajudar a criança a compreender cada significado. Permite trabalhar ao mesmo tempo forças e fraquezas. Para reforçar todos os recursos citados anteriormente, é necessário que se utilize de algo que a criança queira conquistar, nesta perspectiva pode-se utilizar o quadro de recompensas despertando na criança com TEA a vontade de seguir alguma orientação a partir desses recursos para alcançar a sua recompensa. A tecnologia também é uma grande aliada para trabalhar com essas crianças, é uma ferramenta a mais em sala de aula, algumas tecnologias podem ser trabalhadas cotidianamente com o intuito de auxiliar na rotina diária, em tarefas pessoais, recursos de comunicação aumentativa também podem fazer parte dessa ferramenta e recursos de acessibilidade, outros exemplos podem também ser trabalhados, como



agendamentos visuais, cronômetros, suporte de tecnologia vestível, e assistentes virtuais como a Siri, a Alexia também, são exemplos de tecnologias que ajudam os autistas em tarefas diárias sem a necessidade de algum adulto supervisionando, assim como também facilita e ajuda no desenvolvimento. Outro recurso tecnológico interessante são os livros online, que podem ser trabalhados, com textos interativos, explicando e demonstrando toda entonação das falas, e da história ilustrada, fora a diversidade dos livros que são inúmeros, e a forma com que são lidos que chama bastante atenção nesse modelo de abordagem (BEZERRA, *et. al*, 2023).

O aprimoramento de funções cognitivas pode ser alcançado por meio de diversas atividades lúdicas e interativas. A atenção pode ser estimulada por meio de brincadeiras com músicas, como "Cabeça, ombro, joelho e pé", que exigem que as crianças prestem atenção às palavras da canção e as armazenem na memória de trabalho. Além disso, canções acumulativas, como "Seu Lobato tinha um sítio", também estimulam cognitivamente, pois os episódios se repetem e se acumulam. Melodias com brincadeiras de mão, como "Escravos de Jó", estimulam a memória de trabalho, a inibição e a flexibilidade cognitiva. O trabalho com histórias e livros infantis, atividades com fantoches e procura de objetos ou pessoas escondidas também são excelentes formas de estimular a memória e o raciocínio lógico. A Torre de Hanói é um jogo que estimula o raciocínio lógico ao exigir que o jogador crie estratégias para mover os discos de uma haste para outra, respeitando regras específicas. A sequência de figuras é uma ferramenta para estimular as áreas cognitivas de resolução de problemas, planejamento, organização e memória de trabalho. O quebra-cabeça é um jogo que estimula a concentração, resolução de problemas, memória de curto prazo e capacidades cognitivas de comparar, analisar e sintetizar. Por fim, o cubo mágico é um jogo que estimula habilidades visuo-espaciais, visuo-construtivas, planejamento, atenção visual e concentrada, além de flexibilidade cognitiva (MASSALAI, *et. al*, 2024) Logo, o uso de recursos lúdicos como ferramentas na intervenção psicopedagógica apresenta impactos relevantes no processo terapêutico da criança com TEA, uma vez que estes auxiliam de forma relevante no aprimoramento de habilidades cognitivas, sociais, psicológicas e comunicativas, as quais tem impacto direto na aprendizagem. Diferentes recursos lúdicos estimulam diferentes áreas, as quais podem ser afetadas devido ao espectro, e, de forma mais leve e interessante para a a crianças, podemos



diminuir o comprometimento de tais áreas e promover melhor qualidade de vida, proporcionando um ambiente acolhedor e divertido com atividades significativas para a criança.

3 – METODOLOGIA

A pesquisa qualitativa é uma abordagem fundamental na investigação científica que se baseia na compreensão e interpretação dos fenômenos, buscando a compreensão contextualizada desses fenômenos, valorização da subjetividade e diversidade de perspectivas e ênfase na flexibilidade e adaptabilidade do processo de pesquisa. Se concentra em símbolos, crenças, valores e relações humanas de determinado grupo social, realizando um estudo abrangente do objeto de pesquisa e leva em consideração o contexto que está inserido e as características da sociedade em que se encontra (GUERRA *et al.*, 2024). Quanto a natureza nossa pesquisa se encontra como qualitativa, pois busca compreender em profundidade os fenômenos relacionados aos benefícios dos recursos lúdicos nas intervenções psicopedagógicas em TEA, priorizando a interpretação e análise contextual dos dados, e não quantificação.

Quanto aos fins a pesquisa é exploratória, uma vez que busca aprofundar o conhecimento sobre um tema que, embora conhecido, apresenta lacunas quanto à sistematização dos benefícios específicos dos recursos lúdicos em TEA. Esta abordagem permite a identificação de conceitos, relações e a formulação de hipóteses para futuras investigações. Segundo Gil (2008) a pesquisa exploratória tem como principal finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos e ideias e habitualmente envolvem levantamento bibliográfico e documental e são desenvolvidas com o objetivo de proporcionar visão geral acerca de determinado fato. Além de exploratória, a pesquisa é descritiva, pois visa descrever as características e aplicações dos recursos lúdicos, bem como os impactos e benefícios observados na literatura para a intervenção psicopedagógica em indivíduos com TEA. Pesquisas desse tipo têm como principal objetivo a descrição das características de determinado grupo, fenômeno ou relação entre variáveis e são realizadas habitualmente por pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática (GIL, 2008).

Quanto aos meios este estudo fundamenta-se na pesquisa bibliográfica, que, segundo



Marconi e Lakatos (2017) permite ao pesquisador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. A coleta de dados será realizada por meio de levantamento sistemático em bases de dados científicas reconhecidas, como Scielo, PubMed, LILACS e Google Scholar, utilizando descritores como "transtorno do espectro autista", "intervenção psicopedagógica", "recursos lúdicos", "autismo e brincar" e combinações relevantes. Foram inclusos artigos científicos completos, livros, teses e dissertações publicados nos últimos 10 anos, em português ou inglês, que abordem a temática central do estudo. Já Resumos expandidos, editoriais, artigos de opinião e materiais que não apresentem rigor científico ou que não estejam diretamente relacionados à intervenção psicopedagógica com recursos lúdicos em TEA foram excluídos.

4 - RESULTADOS E DISCUSSÃO

Desde os primórdios do uso dessa prática, o brincar está presente na história da humanidade. Jogos e brincadeiras eram inseridos, principalmente, no dia a dia como forma de entretenimento para adultos. Com o passar do tempo, essa prática passou a fazer parte das atividades e principais das crianças, pois percebeu-se que era uma importante ferramenta para o desenvolvimento cognitivo, motor, psicológico e social. A ludicidade tornou-se a forma de linguagem das crianças e é por meio dessas brincadeiras que a criança ampliam as possibilidades de contato e interação com o mundo, o que proporciona um vasto enriquecimento das relações interpessoais e individuais. Então, a brincadeira é muito mais que a ação de brincar, a criança age sobre o brinquedo, ao passo que o brinquedo age sobre ela e, dessa forma, constrói-se um campo em que aspectos criativos são estimulados (MOURA et al, 2021).

Com base na revisão bibliográfica realizada acerca do assunto, a ludicidade empregada em atividades educativas pode ser uma ótima ferramenta para auxiliar as crianças a alcançar algumas das Competências Gerais prescritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como: o conhecimento o pensamento científico, crítico e criativo e o seu desenvolvimento pleno. Nesse sentido, as atividades lúdicas não devem ser entendidas apenas como um momento de diversão, em si, mas como um recurso que favorece os processos de socialização, comunicação, linguagem, expressão e



construção do conhecimento durante a infância. Dessa forma observa-se que o desenvolvimento de atividades lúdicas como os jogos, brinquedos e brincadeiras em uma sequência didática pode resultar na melhor aquisição de habilidades que favoreçam a aprendizagem. Ou seja, é possível aprender brincando e assim possibilitar o desenvolvimento integral do indivíduo (SANTOS, 2020).

As crianças autistas necessitam do brincar para interpretar o mundo, e precisam da intervenção de pais, professores ou colegas para isso. Durante a brincadeira, a criança interage com os outros, desenvolvendo sua linguagem, fala, expressão emocional, afetividade e compreensão das relações sociais ao seu redor. A prática de atividades lúdicas, quando adaptadas às necessidades individuais de crianças com TEA, promove interações significativas com colegas e adultos, fortalecendo vínculos e melhorando a qualidade de vida. Os estudos sugerem que jogos e brincadeiras, aliados a abordagens pedagógicas específicas, contribuem para o desenvolvimento social, motor e emocional dessas crianças, facilitando a comunicação, a cooperação e a socialização. Além disso, a ludicidade ajuda a aprimorar habilidades motoras, como coordenação e equilíbrio, estimulando o desenvolvimento integral de forma prazerosa (CLAUDINO, RIBEIRO, 2024).

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou aprofundar a compreensão sobre os benefícios da utilização de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica para indivíduos com Transtorno do Espectro Autista (TEA), baseando-se na crescente necessidade de estratégias eficazes para o desenvolvimento integral dessa população. A pesquisa bibliográfica realizada permitiu uma análise aprofundada da literatura existente, corroborando a importância do brincar como ferramenta terapêutica e pedagógica.

A presente pesquisa atingiu plenamente seu objetivo geral de analisar os benefícios da utilização de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica em TEA. Os objetivos específicos, que visavam identificar os tipos de recursos, analisar suas contribuições para habilidades sociais, comunicação e cognição, foram alcançados através da revisão bibliográfica, analisando como os recursos lúdicos impactam positivamente no desenvolvimento em diversas áreas, validando a premissa de que o lúdico é um



potente facilitador.

A questão norteadora que guiou este estudo, "Como a integração de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica pode otimizar o desenvolvimento de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)?", foi respondida de forma abrangente ao longo dos capítulos. A pesquisa demonstrou que a integração de recursos lúdicos otimiza o desenvolvimento ao promover um ambiente de aprendizagem motivador, reduzir barreiras de comunicação, estimular a interação social e flexibilizar o pensamento, resultando em progressos significativos nas habilidades adaptativas dos indivíduos com TEA.

A discussão dos resultados confirmou a hipótese inicial do projeto: a utilização de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica é uma estratégia altamente eficaz para o desenvolvimento de indivíduos com TEA. Os achados evidenciaram uma forte correlação entre as atividades lúdicas e a melhora nos objetivos específicos traçados, como o aumento da reciprocidade social, a expansão do repertório comunicativo e o aprimoramento das funções executivas. A literatura revisada destacou que o engajamento lúdico proporciona um ambiente seguro para a experimentação de novos comportamentos e a consolidação de aprendizagens.

Em suma, a utilização de recursos lúdicos na intervenção psicopedagógica emerge como uma abordagem essencial e promissora no campo do TEA. Este trabalho ressalta não apenas a viabilidade, mas a necessidade de incorporar o lúdico como pilar fundamental nas práticas terapêuticas e educacionais. Conclui-se que o brincar, mais do que uma atividade recreativa, é um veículo potente para o desenvolvimento e a promoção da qualidade de vida de indivíduos com TEA. Para futuras pesquisas, recomenda-se a realização de estudos de caso empíricos ou pesquisas-ação que apliquem e avaliem diretamente a proposta de intervenção aqui desenvolvida, a fim de gerar evidências práticas e quantitativas sobre sua efetividade em diferentes contextos.

6 – REFERÊNCIAS

BEZERRA, Edna Luísa, et al. Recursos pedagógicos como ferramenta de ensino para crianças com Transtorno do Espectro Autista. In: Congresso Nacional de Educação, 9,



Editora Rezalize, Campina Grande, 2023.

CLAUDINO, Amanda da Silva; RIBEIRO, Mirian Gorete. A ludicidade como uma ferramenta auxiliar no processo de desenvolvimento da criança com diagnóstico de TEA. Trabalho de Conclusão de Curso (Psicologia) - Centro Universitário Univinte, 2024.

CHAVES, Eliane da Silva, et al. A 1ª contribuição do psicopedagogo no desenvolvimento da memória sensorial visual e auditiva de alunos do ano do ensino fundamental I. Cuadernos de Educación y Desarrollo, v. 17, n. 6, p. 01–16, 2025.

COSTA, Joyce de Araújo. Abordagens de intervenção precoce em crianças com TEA: um olhar da psicopedagogia. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, p. 01-29, 2024.

FREITAS, Clariane do Nascimento de; CORSO, Helena Vellinho. A psicopedagogia na educação infantil: o papel das brincadeiras na prevenção das dificuldades de aprendizagem. Revista Psicopedagogia, São Paulo, v. 33, n. 101, p. 206–216, 2016.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de de pesquisa social. Atlas, 6 ed., São Paulo, p. 27-30, 2008.

GUERRA, Avaetê de Lunetta e Rodrigues, et al. Pesquisa qualitativa e seus fundamentos na investigação científica. Rev. De Gestão e Secretariado, v. 15, n. 7, 2024.

LIBERALESSO, Paulo; LACERDA, Lucelmo. Transtorno do Espectro Autista: Evidências científicas no campo das intervenções terapêuticas. Autismo: Compressão e práticas baseadas em evidências. 1ª Ed. Curitiba: Capricha na inclusão, p. 13-26, 2020.

MALASSAI, Renata, et al. Estimulando as funções cognitivas: Estratégias e jogos para desenvolvimento cognitivo. Rev. Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, v. 10, n. 03, 2024.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de Metodologia Científica. Atlas, 5 ed., São Paulo, p. 44-49, 2017.

MELO, Janaína Farias de, et al. Teoria histórico-cultural – contribuições para a prática psicopedagógica. Revista Psicopedagogia, São Paulo, v. 37, n. 114, 2020.

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

MOURA, Alana Moura e, et al. O brincar e sua influência no desenvolvimento de



crianças com o Transtorno do Espectro Autista. Caderno de Pós-graduação em distúrbios do desenvolvimento, São Paulo, v. 21, n. 1, p. 24-38, 2021.

RUFINO, Adriele Cristiane dos Santos, et al. Transtorno do Espectro Autista (TEA): A importância da informação e suporte às crianças com autismo e seus familiares, 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico em Enfermagem) – Escola Técnica Estadual “Prof. Marcos Uchôas dos Santos Penchel”, Centro Paula Souza. Disponível em: <https://ric.cps.sp.gov.br/bitstream/123456789/11422/1/TRANSTORNO%20DO%20ESPECTRO%20AUTISTA%20%28TEA%29.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2025.

RODRIGUES, Vânia. O lúdico na psicopedagogia: os jogos como fator de desenvolvimento infantil. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Psicopedagogia) – Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João Pessoa, 2016.

SANTOS, Rúdia Vieira dos. Contribuições do lúdico no desenvolvimento da criança com Transtorno do Espectro Autista. Rev. Cognitionis Scientific Journal, v. 3, n. 2, p. 1-16, 2020.

SARAIVA, Isabella Ferreira, et al. Transtorno do espectro autista (TEA): etiologia, diagnóstico e intervenções terapêuticas: uma revisão bibliográfica da literatura. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, São Paulo, v. 10, n. 08, p. 2281–2291, 2024.