

## A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS AUTISTAS INCLUSAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Gracieli Schroeder Castilho<sup>1</sup>

### RESUMO

A presente pesquisa tem como tema principal mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento do aluno autista incluso na educação infantil. A pesquisa apresenta procedimentos de referencial bibliográfico que é desenvolvido a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos e material eletrônico. Sabemos que muitas escolas ainda sofrem em relação à inclusão dos alunos autistas, pois muitos discutem e planejam a sua socialização em coletivos, mas poucos conseguem aplicar, sendo que o brincar pode auxiliar no processo de inclusão e também mostrar que os jogos e brincadeiras servem de instrumento para o processo de ensino aprendizagem na escola. Os jogos, brinquedos e brincadeiras são atividades fundamentais da infância, pois o brincar pode favorecer a imaginação, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração, sendo fundamental que o professor organize os tempos e espaços, ocupando o papel de mediador entre a criança e o brincar. Por isso faz-se necessário essa pesquisa que trata de mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento do aluno autista incluso na educação infantil.

**Palavras-chave:** Inclusão, Lúdico, Jogos, Aprendizagem.

### INTRODUÇÃO

Ao refletirmos em como ocorre à educação dos alunos nas escolas, percebemos que a escola é o ambiente que garante a alfabetização das crianças para serem pessoas bem sucedidas futuramente, ao observar as crianças no seu dia a dia consegue-se distinguir que todos os alunos são diferentes e cada um aprende de uma forma, já o autismo gera grande atraso no desenvolvimento motor, cognitivo e social, quanto mais cedo for identificado, mas rápido a família irá compreender e ajudar o professor e a escola em relação a seu filho, assim tendo melhores chances de desenvolvimento, pois muitas vezes nos deparamos com métodos tradicionais que não levam em conta o desenvolvimento integral da criança, contudo deve considerar a importância da metodologia a ser utilizada, respeitando assim a idade do

---

<sup>1</sup> Aluna do curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia Clínica Institucional Especialista em Educação Inclusiva, Especial e Políticas de Inclusão, Especialista em Gestão Pública e Gestão Escolar. Graduada em Pedagogia e História Licenciatura Plena.

educando, pois leva ao desenvolvimento geral do mesmo e para que isso venha a acontecer é preciso um olhar bastante atento e humano do professor na vida de cada aluno.

Assim a pesquisa apresenta procedimentos de referencial bibliográfico que é desenvolvido a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos e material eletrônico. Pois a pesquisa bibliográfica objetiva colocar o pesquisador em contato com tudo o que foi escrito sobre determinado assunto, com a finalidade de colaborar na análise de sua pesquisa. (LAKATOS e MARCONI, 2009).

Considerando assim, que o professor deve estar preparado, deve ter um planejamento junto com a escola dentro de um padrão que venha a trabalhar com a criança autista, para que isso ocorra, o professor deve diversificar o máximo seu conteúdo planejado no decorrer do ano letivo, pois a atividade lúdica é um trabalho pedagógico que auxilia no desenvolvimento do aluno autista, a brincadeira e o jogo favorece o processo de ensino aprendizagem, pois transforma o real em imaginário, além disso o aluno expressa suas emoções e sentimentos fazendo com que a criança eleve o gosto pelas brincadeiras lúdicas.

Portanto, o lúdico ajuda no desenvolvimento dos alunos, a enfrentar as dificuldades, buscando formas de superação para conseguir interagir com seus colegas de turma normalmente sem se sentir excluído, assim o professor deve ser mediador através dos jogos e brincadeiras lúdicas para o desenvolvimento das crianças autistas.

Podemos afirmar que a educação é um direito de todos os brasileiros e deve ser encarada como um meio ou instrumento para o desenvolvimento pessoal e para o fortalecimento da personalidade. Nesse sentido, o respeito aos direitos e liberdades humanas deve ser considerado como o primeiro passo para uma escola se tornar inclusiva.

Diante disso o trabalho visa nos mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento do aluno autista incluso na educação infantil.

## 1. INCLUSÃO

É muito comum hoje em dia, atribuir rótulos de incapaz a uma pessoa, sem refletir nas dificuldades e barreiras que a mesma enfrenta tanto física como intelectual que a colocam em desvantagem social para com os outros, assim o conceito inclusão aponta uma necessidade de buscar compreender as diferenças individuais e coletivas de todo ser humano, sobretudo das situações vividas no dia a dia dentro da escola.

De acordo com Cunha (2003) apud Bianchi (2014, p.128):

Evidenciam que a inclusão do aluno autista deve estar associada à diversas maneiras de intervenção para que tal inclusão propicie formas de delinear um caminho para a 129 Nucleus, v.11, n.2, out.2014 conquista do bem estar e autonomia na vida em sociedade, uma vez que as ricas relações que permeiam o ambiente escolar são fundamentais para que o indivíduo autista liberte-se de seu mundo isolado e, perceba as vantagens de relacionar-se com os colegas (Bianchi 2014, p.128).

Um aluno, independente da sua necessidade educacional, quando incluído na rede de ensino, passa por varias adaptações, no caso do autismo possui alunos inquietos que falam bastante, porém tem os que quase não falam apenas mantém olhar fixo, esse aluno então começa a fazer parte de algo novo no mundo dele, interação com pessoas diferentes para ele, e que muitas vezes encontram no mesmo, certa estranheza, contudo muitas das vezes os seus colegas acabam demonstrando atitudes discriminatórias, pelo simples fato de não saber como agir com um colega que possui autismo, sendo de grande importância a socialização dos alunos, dos professores e escola em geral para com esse aluno com dificuldade.

Assim Bianchi (2014, p. 129) fala:

Para que a inclusão seja de fato benéfica ao autista é preciso ter cautela e não esperar que o indivíduo adentre os muros escolares e sozinho realize todas as adaptações e descobertas necessárias. Este princípio é pertencente à integração e acaba resultando em ações excludentes, quando se insere a criança no contexto escolar sem ampará-la (Bianchi 2014, p. 129).

Neste sentido o autor passa clareza que devemos ter respeito à dignidade, a igualdade de oportunidade oportunizando assim a inclusão, no qual é um processo que não há diferenças entre as pessoas, mas que a educação é para todos, sendo esses aspectos necessários para obter o sucesso no processo de inclusão. Sendo assim, uma escola somente poderá ser considerada inclusiva, quando estiver preparada e organizada para favorecer seus alunos independentemente de sexo, religião, deficiência, ou qualquer outra situação, garantindo o acesso ao ensino formal a cada um.

De acordo com Serra (2010, p. 164):

A inclusão não é o único modelo de educação para os indivíduos com autismo e a decisão de incluir deve ser bastante criteriosa. O sujeito não pode ser o único elemento a ser considerado na escolha do programa educacional, mas o ambiente escolar e a família também devem ser considerados e devidamente orientados e principalmente, é importante verificar se a equipe pedagógica está devidamente preparada. As políticas públicas ainda precisam caminhar a passos largos para promover o atendimento educacional com qualidade garantindo a formação de professores que de fato permita uma intervenção pedagógica consistente (SERRA 2010, p. 164).

As adequações de acesso ao currículo não correspondem somente ao conjunto de modificações nos elementos físicos e materiais do ensino na escola, mas também com os recursos pessoais do professor quanto ao seu preparo para trabalhar com os alunos, assim não somente o professor deve estar envolvido e preparado, mas que sim tenha uma participação de todos, pais professores, funcionários todos em prol do processo de construção inclusiva, para que consigam fazer com que o aluno incluso se sinta bem no meio escolar e não excluído.

Segundo Guebert (2007, p. 38) o currículo deve ser adaptado em sua íntegra, priorizando a necessidade de cada aluno sendo possível inserir, eliminar, completar e buscar novas alternativas pensando sempre na garantia da aprendizagem, os conteúdos também podem ser alterados sendo desenvolvido através do nível dos alunos.

A inclusão de um aluno portador de autismo representa, para os profissionais da educação um grande desafio. Muitas vezes a falta de conhecimento sobre essa síndrome, faz com que o professor percorra caminhos a serem descobertos e incertos sobre uma melhor forma de ensinar essas crianças.

## 2. O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DO ALUNO

A idéia de unir o lúdico à educação nada mais é do que um veículo que serve de aprendizagem, mas saudável de estar trabalhando o cognitivo da criança autista. As crianças autistas não têm facilidade de se relacionar com outras crianças, age muitas vezes como se fossem surdos, manifestos risos e movimentos inapropriados, resiste mudança de rotina, resiste ao aprendizado, não demonstrando medo de perigos reais, tem apego inapropriado a objetos, a criança se demonstra arredia, não mantém contato visuais sendo esses alguns dos sintomas que se apresentam nas crianças Facion (2007, p.32).

Segundo Queiroz et al (2002, pg. 5):

Atualmente a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagógicos, recreacionistas e muito mais para que possamos desenvolver as habilidades e a confiança necessária em nossos educandos, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida (QUEIROZ et al 2002, p. 5).

Observa-se, que alguns dos grandes educadores do passado reconhece qual a importância do lúdico no processo de ensino, a criança autista tem muita dificuldade em se relacionar com seus colegas, muitas das vezes não demonstra interesse pelas atividades a realizar, assim brincando e jogando a criança pode ampliar seus esquemas mentais e a realidade que a cerca, aprendendo e assimilando, a criança consegue reproduzir a sua vivência, através

do imaginário. Por isso pode se afirmar que, por meio de atividades lúdicas, a criança consegue assimilar o aprendido e transformar em realidade.

De acordo com Costa (2005, p.45) apud Rau (2012, p. 30) fala que:

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez o jogo, possibilita a aprendizagem do sujeito e o seu pleno desenvolvimento, já que conta com conteúdos do cotidiano, como as regras, as interações com objetos e o meio e a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática (Rau 2012, p. 30).

Através do lúdico permite que a criança tenha um desenvolvimento crescente e, se divertindo a criança autista consegue se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade tudo isso através de jogos e brincadeiras, assim sendo de suma importância a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Sneyders (1996, p.36):

É muito importante aprender com alegria, com vontade que: Educar é ir em direção à alegria. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial (SNEYDERS 1996, p.36).

Contudo é muito importante preparar atividades que resgate conhecimentos já assimilados em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses conhecimentos provoquem no aluno o interesse em realizar as atividades prazer através do brincar, aluno autista estabelecer uma relação entre os novos conteúdos com os prévios. O educador deve conversar sobre os interesses da criança autista, usar gravuras, imagens, fotos entre outros, permitir que a criança tenha um tempo para processar as informações. Todavia, o professor precisa estar preparado e conhecer qual maneira mais fácil do seu aluno aprender e assimilar os conteúdos, envolvendo o aluno e fazendo o mesmo participar com entusiasmo.

Para Huizinga (2000, p.33):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Todavia uma aula lúdica é uma aula que se assemelha a brincadeira simples, onde o único propósito será de facilitar a criança autista uma aula livre, onde o aluno crie, através do

imaginário a sua própria brincadeira, sendo capaz de absorver na criança que brinca o prazer de aprender.

Negrine (1994, pg. 18) afirma que:

As atribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (Negrine 1994, pg. 18).

O aluno autista tem grande dificuldade em se relacionar, não se comunica muito, tem dificuldade em concentração durante as tarefas, se irrita muito fácil, assim o professor deve estimular o aluno durante as atividades, o professor deve estar ciente que os resultados não são de imediato com seu aluno, é uma fase de adaptação no seu dia a dia. Portanto o brincar é o aprender, pois o brincar e o jogar gera um espaço para pensar, fazendo com que a criança autista avance um raciocínio, desenvolvendo o pensamento, estabelecendo contato com o meio que está inserida, desenvolvendo habilidades motoras, conhecimentos e criatividade.

Vygotsky (1989) apud Albareli et al (2011, pg. 1):

Há dois elementos importantes na atividade lúdica das crianças no que se refere aos jogos com regras: o jogo com regra explícita e o jogo com regras implícitas. O primeiro destes fatores são as regras pré-estabelecidas pelas crianças e que a sua não realização é considerada uma falta grave, por exemplo, em um jogo de pega quem for tocado pelo pegador passa a ser o perseguidor, isto direciona a criança a seguir regras sociais já estabelecidas pelo mundo dos adultos. O outro segmento são regras que não estão propriamente ditadas, mas entende-se que são necessárias para o seguimento do jogo, no exemplo citado acima, não se coloca que as crianças não podem sair do local da brincadeira (como exemplo, uma quadra), portanto as regras implícitas oferecem a criança uma noção de entendimento às regras ocultas, mas necessárias (Albareli et al 2011, pg. 1).

O aluno autista geralmente fica isolado em um determinado canto lugar da sala ou se de sua casa, viajando em seus pensamentos, assim como fantasiam coisas, constroem um mundo muitas vezes imaginário, ou situações do dia a dia em que os mesmos ficam na cabeça e os atormentam, porém uma criança ao mesmo tempo em que é carinhosa pode ser agressiva. Assim o brinquedo cria um desenvolvimento na criança, elas fazem da brincadeira e do jogo uma ponte para o imaginário, a partir dele muito pode ser trabalhado, contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar com regra, desenhar, entre outras atividades, transformando em

um meio prazeroso de aprendizagem, as crianças assim conseguem expressar sentimentos de emoção, medo, alegria, características essas importante para sua vida adulta.

Segundo Albareli et al (2011, pg. 1):

A brincadeira proporciona à criança um contato com sentimentos de alegria, sucesso, realizações de seus desejos, bem como o sentimento de frustração. Esse jogo de emoções a ajuda a estruturar sua personalidade e a lidar com angústias. O brincar prepara para futuras atividades de trabalho: evoca atenção e concentração, estimula a auto-estima e ajuda a desenvolver relações de confiança consigo e com os outros. Colabora para que a criança trabalhe sua relação com o mundo, dividindo espaços e experiências com outras pessoas (Albareli et al 2011, pg. 1).

De acordo com autor viver através do lúdico ajuda estruturar a personalidade do aluno, a conhecer relações com o mundo através de suas experiências, a medida que a criança cresce, é por meio da interação com o mundo da brincadeira, que ela aprende a se comunicar e se relacionar no meio social.

Jean Piaget apud Antunes (2005, p.25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

Assim, a Educação pela vida da ludicidade propõe-se a um sistema de aprender brincando, inspirando numa educação que vai além da instrução. Para que isso aconteça é preciso que os profissionais da educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, sabendo diferenciar a relação entre o brincar e o aprender.

De acordo com Rau (2012, p. 24) fala que:

Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando. Nesse sentido a ludicidade, como elemento da educação, também é passível de demonstrar a evolução humana com base em suas interações sociais, culturais e motoras, pois o homem sempre teve em seu repertório as linguagens do brincar (Rau 2012, p. 24).

De acordo com a autora a ludicidade tem o poder de mexer com emoções, trazendo sentimento de alegria através de jogos e brincadeiras, fazendo com que o aluno autista aprenda a cooperar um com seus colegas, seja companheiro e aprenda a se socializar com o meio em que está inserido, através do jogo o aluno também desenvolve seu lado intelectual e afetivo.

Canda (2006, p. 140) acredita que:

A atividade pode ser considerada lúdica quando o sujeito não está somente sentindo prazer na realização, mas quando se encontra inteiro, ou seja, quando sentimentos, pensamentos e ações estão agindo de forma integrada e não fragmentada no momento

presente da atividade desenvolvida. Assim, ao ouvir uma música que transmite uma sensação de prazer e bem estar, de reflexão sobre a vida e nos permite a construção de novos olhares em relação realidade, pode-se considerar que o ato de ouvir a música se constituiu em uma experiência lúdica. (CANDA, 2006, p. 140).

Assim o autor acredita que qualquer ato espontâneo em que o indivíduo apresenta pode ser considerado como uma ação voltada para a ludicidade até mesmo em uma festa não da pra esquecer o fato de que se terá brincadeira onde entrará o lúdico na vida social e dia a dia, das pessoas. Muitos professores elaboram atividades que envolvam jogos e brincadeiras, que a partir daí envolvam os conteúdos, para ajudar na fixação da matéria trabalhada. O lúdico traz um grande leque de opções, que deve ser explorado pelo professor como jogo, fantasia, como prazer de brincar, interação, socializando todos os alunos que ali estão resgatando brincadeiras e garantindo à criança o direito de ir e vir.

Conforme Haetinger (2009) apud Trinca (2014, p. 169) os principais objetivos de jogos e brincadeiras em sala de aula são:

1. Trabalhar aspectos emocionais;
2. Rever limites;
3. Desenvolver autonomia;
4. Aprimorar a coordenação motora;
5. Aumentar a concentração, a atenção e o raciocínio;
6. Desenvolver a criatividade

Ao brincar as crianças autistas e as demais colocam em prática suas vivências de seu dia a dia como também tem contato, troca de informações através da socialização com o outro, brincar espontaneamente ou com regras mostra características de liberdade, diversão e ao mesmo tempo prazer, onde a criança entra nas brincadeiras de forma que possa usufruir novas vivências e experiências.

## **Conclusão**

Diante do que fora apresentado no trabalho concluiu-se que o lúdico e a brincadeira constituem-se de uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem, pois além de contribuir na aprendizagem dos conteúdos escolares, auxilia no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor do aluno autista ou não.

Quando se trabalha a ludicidade na educação, abre-se uma porta para que a criança autista libere seus sentimentos, oferecendo a mesma a oportunidade para desenvolver o seu afeto, aprendendo assim a se socializar melhor com as pessoas em sua volta. Contudo a partir

do lúdico criam-se espaços para a ação do simbólico podendo ser trabalhado com regras como na imaginação e o real do aluno.

Assim sendo um dos principais sujeitos na caminhada do aluno autista incluso são os seus pais e logo após o professor se ele não estiver preparado, o aluno não terá um desenvolvimento positivo tanto em sala de aula, como fora da mesma, pois o professor deve passar antes de qualquer coisa confiança ao aluno, e fazer com que os colegas interajam com o mesmo.

O educador deve preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de ensino aprendizagem e, que esses provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os conteúdos aprendidos através de jogos e brincadeiras, fazendo com que o aluno interaja com seus colegas e aprendam juntos.

Através do referencial bibliográfico conseguimos identificar como um aluno autista tem grande dificuldade de se relacionar, pois eles não se interessam por outras pessoas, dispensam assim o contato físico, e também apresentam dificuldades em se socializar, não conseguem ter um contato pessoal olho a olho com as pessoas, muitas vezes apresentam nervosismo sem controle, choro, grito.

Neste sentido fica claro que todos devem ter respeito à dignidade, a igualdade de oportunidade oportunizando assim a inclusão, no qual é um processo que não há diferenças entre as pessoas, mas que a educação é para todos, sendo esses aspectos necessários para obter o sucesso no processo de inclusão escolar.

Na busca de uma educação de qualidade e de inclusão, os jogos e as brincadeiras aparecem como forma de desenvolver certas capacidades, promovendo a formação de valores e de conhecimentos do educando. Por isso, a brincadeira lúdica não deve ser vista como um meio somente de divertimento mas sim como meio de ensinar brincando, pois o professor se torna um mediador do ensinar com o brincar, facilitando o aprendizado do aluno seja ele incluso ou não.

Incluir é abrir novos caminhos, aceitando todos como cidadãos normais, como qualquer um com seus direitos de ir e vir, por isso a importância de continuar a luta de cada vez mais se ter aluno incluso nas escolas.

## REFERÊNCIAS

ALBARELI, A. C; CAMPOS, E. S; PEREIRA, V. C. **O lúdico, a criança e o educador.** Revista Digital, Buenos Aires, nº 163, Dezembro de 2011. Disponível em:

<<http://www.efdeportes.com/efd163/o-ludico-a-crianca-e-o-educador.htm>. > Acesso em 08 de janeiro de 2019.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.

BIANCHI, R. C. **Educação do autista no ensino regular: um desafio à prática pedagógica**. Revista Científica da Fundação Educacional de Ituverava, São Paulo, nº. 2 outubro de 2014. Disponível em: <<http://www.nucleus.feituverava.com.br/index.php/nucleus/article/view/989/1668>>. Acesso em 10 de fevereiro de 2019.

CANDA, C. N. **As Atividades Lúdicas na Alfabetização Político-Estética de Jovens e Adultos**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador. v. 15, n. 25, jan./jun. 2006.

FACION, J. R. **Transtornos do desenvolvimento e do comportamento**. 3. ed. rev. atual. Curitiba: Ibpex, 2007.

FLORES, P. P.- **Formação em Educação Física: um olhar para a inclusão escolar**. Revista digital, Buenos Aires, nº 150, novembro de 2010. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd150/formacao-em-educacao-fisica-a-inclusao-escolar.htm>>. Acesso em 07 de fevereiro de 2019.

GUEBERT, M. C. C. **Inclusão uma realidade em discussão**. 2ª ed. Curitiba: Ibpex 2007.

HUIZINGA, J. H. L. **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva 2000.

LAKATOS, E. M; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6ª ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MINETTO, M. D. F. – **Currículo na Educação Inclusiva: entendendo esse desafio**. 2ª ed. rev. Atual. ampl. Curitiba; Ibpex, 2008.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

QUEIROZ, T. D; MARTINS, J. D. **Jogos e brincadeiras de A a Z**. Pedagogia lúdica. 1 ed. São Paulo: Rideel, 2002.

RAU, M. C. T. D. – **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** [ livro eletrônico]  
– Curitiba: ed. InterSaber, 2012.

SERRA, D. **Sobre a inclusão de alunos com autismo na escola regular. Quando o campo é quem escolhe a teoria.** Revista de Psicologia, Fortaleza, nº 2, Julho/Dezembro de 2010. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufc.br/index.php/psicologiaufc/article/view/66/65>>. Acesso em: 21 de janeiro de 2019.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

TRINCA, J. R. – **O lúdico como estratégia de inclusão.** Revista Pós- Graduação Desafios Contemporâneo, v. 1. nº 1 Pg. 161-173, Junho de 2014. Disponível em <<http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/revposgraduacao/article/view/616>>. Acesso em 17 de Janeiro de 2019.