



**MARCO ANTÔNIO JUNQUEIRA SILVA**

**ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM  
TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA EM TEMPOS DE  
PANDEMIA**

**LAVRAS – MG**

**2021**

**MARCO ANTÔNIO JUNQUEIRA SILVA**

**ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO  
AUTISTA EM TEMPOS DE PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do Curso de Graduação em Educação  
Física, para a obtenção do título de Licenciado.

Prof. Dra. Nathália Maria Resende  
Orientadora

**LAVRAS – MG  
2021**

Ficha catalográfica elaborada pela Coordenadoria de  
Processos Técnicos da Biblioteca Universitária da UFLA

Silva, Marco Antônio Junqueira

Atividades lúdicas para crianças com Transtorno do Espectro  
Autista em tempos de pandemia / Marco Antônio Junqueira  
Silva. 2021.

46 p. : il.

Orientadora: Nathália Maria Resende

TCC (Graduação) - Universidade Federal de Lavras, 2021.

Bibliografia

1. Autismo. 2. Atividade Lúdica. 3. Pandemia.

**MARCO ANTÔNIO JUNQUEIRA SILVA**

**ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO  
AUTISTA EM TEMPOS DE PANDEMIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal de Lavras, como parte das  
exigências do Curso de Graduação em Educação  
Física, para a obtenção do título de Licenciado.

APROVADO em 26 de abril de 2021.

Banca Examinadora

Profa. Dra. Maria Rachel Vitorino – DEF/UFLA – Membro

Profa. Dra. Nathália Maria Resende – DEF/UFLA – Orientadora

**LAVRAS – MG  
2021**

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por me conceder saúde durante toda essa caminhada.

A minha mãe Dulcinéia e meu pai Paulo César, por sempre me apoiarem e não medirem esforços para que eu chegasse até aqui, ao meu irmão Pedro Augusto, por sempre estar ao meu lado.

A minha orientadora Dra. Nathalia Maria Resende por todo ensinamento, dedicação, carinho e orientação.

Aos meus colegas de curso, muitos deles se tornaram verdadeiros amigos que vou levar pra vida toda.

Ao Núcleo de Estudo, Pesquisa e Extensão em Paradesporto por me proporcionar experiências incríveis ao longo da graduação.

A toda instituição de ensino que contribuiu para que eu pudesse desenvolver minha pesquisa.

A todos os professores e funcionários do Departamento de Educação Física, por contribuírem com minha formação.

A Universidade Federal de Lavras por abrir as portas para concluir essa etapa da minha vida.

**MUITO OBRIGADO!**

## RESUMO

**Introdução:** O autismo é um transtorno do neurodesenvolvimento que limita os processos de socialização, comunicação e aprendizado da criança. As atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, proporcionando a elas habilidades nos aspectos motor, cognitivo e social. **Objetivo:** O presente estudo teve como objetivo analisar o comportamento psicomotor e socioafetivo de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) em tempos de pandemia, a partir de um programa contendo 20 aulas de atividades lúdicas desenvolvidas de forma remota. **Metodologia:** No início e no final do programa de atividades, foi aplicado o teste de Escala de Desenvolvimento Motor para compararmos os resultados encontrados. Participaram do estudo 13 crianças com TEA, juntamente com seus responsáveis. O programa de atividades lúdicas foi desenvolvido pelo grupo no aplicativo WhatsApp. **Resultados:** De acordo com os resultados, as atividades lúdicas propostas auxiliaram no desenvolvimento psicomotor das crianças, visto que nenhuma criança regrediu em relação aos resultados obtidos nos testes antes e após a intervenção pelo programa. **Conclusão:** A pandemia trouxe algumas barreiras para o aprendizado das crianças, principalmente no aspecto socioafetivo. Quanto à psicomotricidade, tivemos resultados satisfatórios tendo em vista a dificuldade de realizar atividades lúdicas em ambientes não propícios para a prática da atividade.

**Palavras-chave:** Autismo. Atividade Lúdica. Pandemia.

## Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	1
1.1 Problemática de estudo.....	1
1.2 Hipótese.....	2
2. REFERENCIAL TEÓRICO.....	2
3 OBJETIVOS.....	6
3.1 Geral.....	6
3.2 Específicos.....	6
4 JUSTIFICATIVA.....	7
5 METODOLOGIA.....	8
5.1 Tipo de pesquisa.....	8
5.2 Participantes.....	8
5.3 Instrumento e procedimento de coleta de dados.....	8
5.4 Análises dos dados coletados.....	9
6 RESULTADOS.....	9
6.1 Escala de Desenvolvimento Motor (EDM).....	9
6.2 Desenvolvimento das atividades lúdicas para crianças autistas.....	15
6.3 Desenvolvimento psicomotor das crianças autista.....	37
7 DISCUSSÃO.....	41
8 CONCLUSÃO.....	42
REFERÊNCIAS.....	43

## **1 INTRODUÇÃO**

O autismo é um transtorno do neurodesenvolvimento que limita os processos de socialização, comunicação e aprendizado das crianças, podendo apresentar padrões limitados e estereotipados de comportamentos e interesses. As crianças com autismo podem apresentar problemas de comportamentos bastante severos, como hiperatividade, dificuldade de prestar ou manter a atenção e sensibilidade a estímulos sonoros.

As atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, proporcionando a elas habilidades nos aspectos motor, cognitivo e social. Este trabalho tem como finalidade verificar os comportamentos psicomotores e socioafetivos de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), a partir de práticas em atividades lúdicas.

A escolha do tema deve-se ao fato de fazer parte há exatos 2 anos, do projeto de pesquisa e extensão do Núcleo de Estudo, Pesquisa e Extensão (NEPE) em Paradesporto do Departamento de Educação Física (DEF) da Universidade Federal de Lavras (UFLA). No quarto período da graduação, comecei a ter um contato mais próximo com crianças e jovens autistas nas instituições onde o NEPE em Paradesporto atua, me motivando a pesquisar nessa área.

Além de vivenciar uma pandemia, algo que é totalmente novo para todos nós, e como toda essa mudança que vem ocorrendo no mundo, me levou a questionar como a pandemia pode afetar a criança com autismo. Desta forma, me disponibilizei para realizar a referida pesquisa.

### **1.1 Problemática de estudo**

Sabendo que as crianças com TEA podem apresentar problemas comportamentais bastante severos, e que as atividades lúdicas são fundamentais para o seu desenvolvimento, este estudo tem como pergunta:

- Quais os efeitos do desenvolvimento de atividades lúdicas, em tempos de pandemia, para a promoção de fatores psicomotores e socioafetivos em crianças autistas?

## 1.2 Hipótese

Hipotetiza-se que as atividades lúdicas possuem um papel importante no desenvolvimento das crianças por meio dos jogos e brincadeiras, os quais fazem parte da infância e possibilita que a criança transcenda o mundo real, buscando o imaginário, fazendo com que a mesma expresse seus sentimentos, emoções, estabeleça laços afetivos e desenvolva certo interesse pela atividade juntamente com a aquisição de novas habilidades, mesmo em tempos de pandemia.

## 2. REFERENCIAL TEÓRICO

O autismo é um distúrbio do neurodesenvolvimento manifestado nos três primeiros anos de vida, cujas características são divididas em três categorias: comprometimento nas interações sociais; problema na comunicação verbal e não verbal; realização de movimentos estereotipados (MARSHALL et al., 2008). Outras características observadas em pessoas que possuem o TEA, é a dificuldade em manter contato visual, restrição ao contato físico, interesses limitados e aderência a uma determinada rotina (NETO, 2018). Tais características estão dificilmente presentes da mesma maneira em mais de um indivíduo, variando assim o seu grau de severidade entre as pessoas (GUEDES; TADA, 2015).

No Brasil, vem aumentando os casos de TEA, devido ao maior acesso a informações sobre o transtorno por parte da população e também pelos diagnósticos precoces (CAMARGO; RISPOLI, 2013). A importância de obter um diagnóstico ainda nos primeiros meses de vida é fundamental principalmente para os familiares, que podem compreender melhor as dificuldades e necessidades futuras de seus filhos, além de acompanharem melhor suas rotinas.

É necessário pontuar que o transtorno causará déficits no funcionamento do cérebro da criança, que, por sua vez, ao se encontrar em processo de desenvolvimento, possivelmente, irá ter como consequência atrasos na fala, na aprendizagem e na aquisição de seus gestos motores (SOARES; NETO, 2015, p. 447).

Conforme descrito acima, podemos perceber que uma interação desse indivíduo com o meio no qual ele está inserido é benéfico para que cada vez mais estimule e aperfeiçoe as

habilidades, sendo que na infância temos um maior aprimoramento de habilidades motoras básicas. Podemos perceber ainda que um diagnóstico tardio acarretará um tempo maior para o desenvolvimento de suas habilidades.

[...] compreender as características motoras do desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro do autismo por meio do mapeamento dos principais instrumentos de avaliação motora disponíveis na literatura é de suma relevância para que se tenha um referencial das principais informações dos testes disponíveis e dos principais resultados desenvolvimentistas das avaliações que são realizadas em crianças com transtorno do espectro do autismo. Por fim, esse mapeamento irá nortear os profissionais acerca de como se trabalhar para a estimulação e desenvolvimento das carências comportamentais de cada indivíduo (SOARES; NETO, 2105, p. 448).

Por meio do acompanhamento de um profissional capacitado, juntamente com seu diagnóstico precoce de TEA, traz melhorias quanto ao desenvolvimento de habilidade motoras em crianças com autismo.

O oferecimento de atividades aquáticas adequadas à criança constitui-se em um dos principais fatores que contribuem para o desenvolvimento das suas capacidades motoras. Na criança, um dos principais objetivos para que consigamos um desenvolvimento, em busca de saúde e equilíbrio, é desenvolver o gosto pela atividade, através de objetivos claros, dentro de sua capacidade psicomotora (ZULIETTI; SOUSA, 2002, p. 9).

A utilização de uma metodologia adequada fez-se necessária, desde que que respeite as fases de desenvolvimento de uma criança, fazendo com que ela se interesse pela atividade, e ganhe contribuições no desenvolvimento de suas capacidades motoras.

Para Brougère (1998), a cultura lúdica é um conjunto de ações que permitem tornar-se possível o jogo. A cultura lúdica é composta por procedimentos que permitem iniciar a atividade do brincar, já que produz uma realidade diferente da vivenciada no seu cotidiano. A cultura lúdica compreende as características do jogo, não se limitando apenas aos jogos com regras.

Segundo Mendes (2015), nos dias de hoje o jogo torna-se um aliado indispensável ao desenvolvimento das crianças, por ajudar a desenvolver suas capacidades de aprendizagem. O reflexo atual sobre a atividade lúdica gira em torno do jogo e seu significado para determinadas culturas, a criação de novos brinquedos juntamente com o resgate das brincadeiras do passado, a

criação de espaços determinados para que possa exercer o jogo, e o papel principal que os familiares e professores de Educação Física devem exercer para que se possa vivenciar as atividades lúdicas.

É de extrema importância compreender o estágio evolutivo de cada criança, com o objetivo de proporcioná-las um estilo de jogo mais viável, para que não exija habilidades desproporcionais ao participante, subestimando-o, limitando dessa forma as possibilidades lúdicas. As habilidades da criança é que delimitará o tipo de jogo que se deve realizar (MENDES, 2015).

O jogo faz com que a criança desenvolva seu pensamento, descubra o gosto de criar, apreender a cooperar. Estimular a atividade lúdica é contribuir para o processo de desenvolvimento da criança, seja ele intelectual, afetivo-emocional e social (GARAIGORDOBIL, 2005 apud MENDES, 2015).

O jogo não se restringe apenas a uma atividade divertida, ele ajuda as crianças a conhecerem seus limites e potencialidades. Segundo Mendes (2015), o jogo proporciona o desenvolvimento psicossocial do ser humano, a aquisição de saberes, a formação da personalidade, interagindo juntamente com a ideia da criatividade e do prazer.

De acordo com Brougère (1998), o jogo é onde se constrói uma cultura lúdica. Para o autor existe uma enorme relação entre jogo e cultura, sendo que o jogo produz a cultura que ele mesmo deseja para existir. Sendo essa uma cultura rica, bastante diversificada e complexa.

Almeida e Shigunov (2000) destacam que quanto maior for o contato das crianças com os brinquedos, maior será sua capacidade de imaginação, podendo assim superar barreiras e desenvolver sua criatividade. Todavia as possibilidades que a atividade lúdica fornece para as crianças são inúmeras, independentemente da utilização dos brinquedos ou não. É importante proporcionar as crianças esse contato com as atividades lúdicas, estimulando-as a usufruir em várias fases de sua vida.

Para Machado (2016), a atividade lúdica é completa e traz diversos benefícios, além de desenvolver a aprendizagem, fato esse extremamente importante para a criança autista. O indivíduo com TEA pode apresentar dificuldades de aprendizagem, o que pode ser suprimido através do desenvolvimento de atividades lúdicas.

Segundo Mendes (2015), as crianças com TEA, encontram desafios no que tange a apropriação de experiências relacionadas à atividade lúdica, impactando assim o seu desenvolvimento. Uma das características comuns em crianças autistas é a ausência de comunicação e interação social com outras pessoas. A partir do jogo a criança pode assumir um papel principal na sua aprendizagem seja ela dentro ou fora do ambiente escolar.

De acordo com Wolfberg (2013), o jogo aborda a exploração, o prazer, e aprendizagem. A criança autista possui a característica de manipular os objetos, mas não os explorar, não cumprindo assim o objetivo do jogo, não se pode afirmar se há ou não o prazer em realizar a manipulação. Os autistas tendem a ter seus interesses diferenciados das demais crianças. O jogo para eles desenvolve de maneira repetitiva, sendo solitária sua participação, havendo até mesmo a restrição em relação ao seu imaginário. Pode concluir que para as crianças com TEA nas atividades lúdicas, não há exatamente um jogo, e sim uma manipulação dos objetos ou parte deles.

Mendes (2015), afirma que para estabelecer um planejamento didático em que preze a motivação constante, só pode acontecer caso as atividades lúdicas estejam presentes no dia-a-dia dos professores. É importante que o professor se atente que a inclusão das atividades lúdicas como práticas pedagógicas é necessário para a contribuição do desenvolvimento do aprende e pensar nas crianças. Fazendo com que a criança interaja mais com o meio em que vive, além dessa ser um a forma mais fácil de aprendizagem para elas (PIAGET, 1998 apud MACHADO, 2016).

Machado (1998) mostra que o lúdico é primordial para o desenvolvimento da criança autista. Mas para que esse desenvolvimento de fato possa acontecer, faz-se necessário que o professor tenha um certo conhecimento das metodologias que devem ser aplicadas tanto no âmbito escolar como fora dele, além de conhecer as especificidades e necessidades de seus crianças. Desta forma o trabalho com o lúdico, representa um desenvolvimento global da criança autista.

Dos Santos (2018), sustenta a ideia de que para as crianças com TEA, deve haver meios de avaliação do desenvolvimento global de modo a facilitar o seu processo de aprendizagem e para isso deve-se estabelecer avaliações psicomotoras.

O termo psicomotricidade foi criado por Dupré, no ano de 1907, o qual destacou o paralelismo existente entre o desenvolvimento motor e a evolução intelectual, no qual o pensamento, conhecimento e o raciocínio necessitam de uma vivência motora e corporal em relação ao meio inserido e as pessoas (SILVA; CRUZ; SOUZA, 2017). A Associação Brasileira de Psicomotricidade (ABP, 2020), define como sendo a ciência que estuda o homem através de seu corpo em movimento, em relação ao mundo a qual pertence. Sendo sustentado por três conhecimentos: o intelecto, o afeto e o movimento.

Para Dos Santos (2018), a psicomotricidade é uma área de estudo que possui a finalidade de proporcionar o desenvolvimento infantil através de exercício que envolva a ludicidade, estabelecendo uma diversão atrelada a capacidade motora, o raciocínio e a criatividade.

De acordo com Cordeiro (2018), a psicomotricidade é a base fundamental para o processo de aprendizagem das crianças, visando o conhecimento e domínio do seu próprio corpo. Entre as mais variadas formas de intervenção de atividades relacionadas as crianças com TEA. Desta forma, a psicomotricidade relacional a qual define o corpo da criança como prioritário aos seus aspectos cognitivos, privilegiando assim a relação afetiva do indivíduo primeiramente consigo mesmo depois com o outro, pode ser importante para a compreensão dos efeitos do lúdico para as crianças autistas.

### **3 OBJETIVOS**

#### **3.1 Geral**

O objetivo deste estudo foi verificar os comportamentos psicomotores e socioafetivos de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), a partir de atividades lúdicas desenvolvidas de forma remota.

#### **3.2 Específicos**

- Avaliar a metodologia remota utilizada durante a prática de atividades lúdicas para crianças autistas.

- Analisar o comportamento das crianças autistas durante a prática de atividades lúdicas.
- Avaliar os comportamentos psicomotores e socioafetivos das crianças autistas antes e após a prática de atividades lúdicas.

#### **4 JUSTIFICATIVA**

As crianças com TEA, em sua maioria, apresentam diferenças em seus comportamentos. Mas em alguns casos podemos perceber algumas características comuns, as quais se apresentam na forma de alterações da comunicação, do seu imaginário, dificuldade de manter contato visual, e repetição de sons e falas (KLIN, 2006).

O lúdico parece ser uma alternativa para minimizar os sintomas do TEA nas crianças. Pois para Mendes (2015), existem inúmeras definições a respeito do lúdico e jogo, mas seguindo a lógica educacional, podemos caracterizar o jogo como sendo uma atividade necessária que as crianças realizam, independentemente de sua cultura, classe social, proporcionando diversão voluntária e espontânea. Através do jogo a criança pode desenvolver um repertório imenso de habilidades, seja ela social, comunicativa e psicomotora, assumindo um papel de protagonista em relação a aprendizagem.

Segundo Wolfberg (2013), existem poucos profissionais com conhecimento adequado para fazer com que a criança com autismo tenha a experiência do jogo, atrelado a isso, a autora destaca a rejeição de outras crianças, quando percebem que crianças com autismo, possuem certa dificuldade na socialização e interpretação das regras do jogo. O intuito do presente estudo é entender como que a criança com autismo possa ter a vivência de atividades lúdicas, por meio de jogos e brincadeiras, em um ambiente domiciliar, haja visto a situação de pandemia em que estamos passando.

## **5 METODOLOGIA**

### **5.1 Tipo de pesquisa**

Este estudo se caracteriza-se como uma pesquisa experimental, pois de acordo com Fonseca (2002), a pesquisa experimental é capaz de delimitar diferentes variáveis e checar se os resultados encontrados apresentam significância a partir da análise dos dados obtidos.

### **5.2 Participantes**

A pesquisa contou com 13 (treze) crianças com TEA, 12 (doze) do sexo masculino e uma do sexo feminino, que frequentam o projeto de extensão do NEPE em Paradesporto do DEF/UFLA, juntamente com seus familiares responsáveis. Foi considerado como assentimento a frequência e participação das crianças nas atividades, sendo excluídas da pesquisa aquelas crianças com a frequência abaixo de 25% da participação nas atividades lúdicas.

### **5.3 Instrumento e procedimento de coleta de dados**

Primeiramente foi realizado um contato via o aplicativo do WhatsApp com os responsáveis pelas crianças, explicando como iriam ocorrer as atividades lúdicas. À medida que os familiares sinalizavam o interesse na participação das atividades, eles eram adicionados a um grupo no WhatsApp, e esse grupo era o principal meio de contato com as crianças e também seus familiares.

As atividades lúdicas eram disponibilizadas durante três dias na semana: segunda-feira, quarta-feira e sexta-feira. O grupo era composto por dois monitores e cada um ficava responsável pelo envio das atividades durante a semana, revezando entre si, uma semana era um monitor e na outra semana, o outro. Desta forma, neste estudo serão representadas as atividades das semanas ímpares. Os responsáveis pelas crianças recebiam o vídeo explicativo de como deveria ser realizadas as atividades lúdicas do dia sempre na parte da manhã.

O grupo foi criado no dia 25 de setembro de 2020, e a primeira atividade ocorreu no dia 14 de outubro do mesmo ano e finalizou em 26 de março de 2021, com intervalo de 19 de dezembro de 2020 à 24 de fevereiro de 2021, totalizando em 15 semanas de intervenção. As crianças foram divididas em três grupos conforme as suas idades. O grupo 1 contava com dois participantes do sexo masculino de 3 e 4 anos de idade. O grupo 2 contava com seis participantes, sendo cinco do sexo masculino e uma do sexo feminino com idades entre 6 e 9 anos de idade. O grupo 3 contava com cinco participantes do sexo masculino de 10 e 11 anos de idade.

Antes e após as aulas com as atividades lúdicas, foi aplicado o teste da Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de Rosa Neto (2002) em que a criança foi avaliada conforme sua motricidade fina, motricidade global, equilíbrio e lateralidade.

#### **5.4 Análises dos dados coletados**

Os dados foram analisados a partir de *feedbacks* enviado pelos familiares das crianças via o grupo no WhatsApp, e foram registrados os relatos que envolveram áudios, vídeos, fotos e mensagens de texto.

## **6 RESULTADOS**

### **6.1 Escala de Desenvolvimento Motor (EDM)**

Na primeira semana foram aplicadas as atividades do teste da Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de Rosa Neto (2002), dividido em 3 dias (segunda-feira, quarta-feira e sexta-feira).

#### **6.1.1 Primeira dia do teste**

O grupo 1 realizou a atividade “Construção de uma ponte” (Foto 1), para a avaliação da motricidade fina das crianças. O material utilizado na atividade foi tampinhas de garrafa pet. Foram necessárias seis tampinhas. As tampinhas se encontravam embaralhadas sobre uma mesa. Os familiares deveriam sentar-se na frente dos seus filhos e realizar primeiramente a atividade,

depois pedir para que as crianças reproduzissem. O objetivo da atividade era colocar duas tampinhas como base de sustentação da ponte e uma tampinha deveria ser colocada por cima representando a ponte, era necessário a utilização de três tampinhas, porém as outras três ficavam expostas na visão das crianças que poderiam construir sua ponte a partir dessas três que sobraram ou desmontar a que seus familiares construíram e a partir dessas tampinhas, montar a sua ponte.

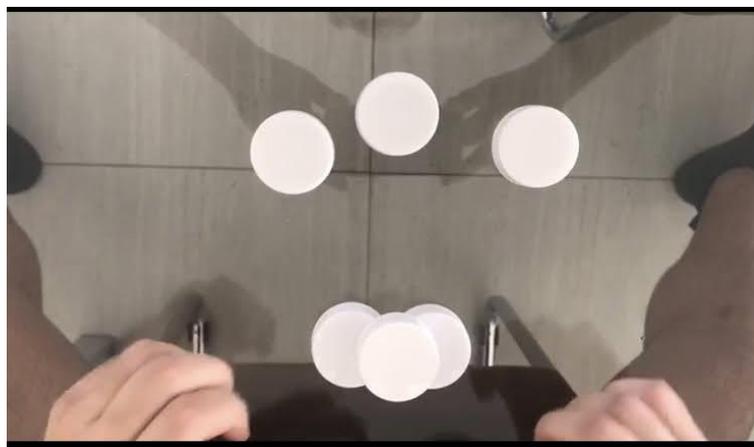


Foto 1. Construção da ponte.

O grupo 2 realizou a atividade “Labirinto” (Figura 1). Nessa atividade foi disponibilizado para as crianças e seus familiares uma imagem do labirinto que eles deveriam realizar. Os familiares poderiam imprimir essa imagem ou optar por realizar o desenho. A criança sentada em uma mesa deveria com um lápis na mão percorrer todo o caminho desde a entrada do labirinto até a sua saída, assim que terminar, deve ir imediatamente para o segundo labirinto, realizando a mesma dinâmica que o primeiro. Ao terminar, aguardar por trinta segundos e começar o mesmo exercício só que agora utilizando a mão esquerda. Como erro foi computado ultrapassar mais de duas vezes as linhas do labirinto com a mão dominante e ultrapassar por mais de três vezes com a mão não dominante; ultrapassar o tempo limite e levantar o lápis do papel mais de uma vez. A atividade tinha duração de um minuto e vinte segundos para a mão dominante e um minuto e vinte e cinco segundos para a mão não dominante. Cada criança teve duas tentativas com cada mão.

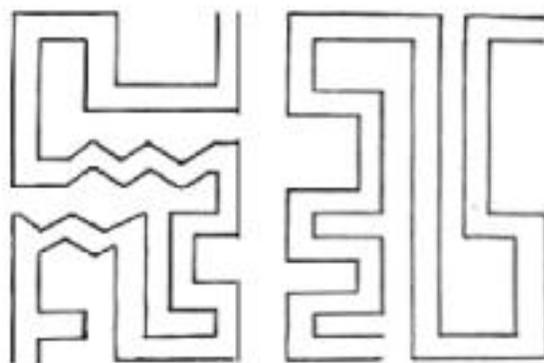


Figura 1. Labirinto.

O grupo 3 realizou a atividade “Círculo com o polegar” (Fotos 2 e 3). Nessa atividade a criança teve como objetivo realizar primeiramente um retângulo com as mãos na qual o indicador da mão direita se encontrava com o polegar da mão esquerda e o indicador da mão esquerda encontrava com o polegar da mão direita. Feito isso eles realizaram movimentos de rotação, desenhando imaginariamente uma circunferência com os dedos das mãos. Essa manobra deve ser realizada com a maior velocidade possível, o objetivo era realizar dez movimentos. Passados esses primeiros movimentos, a criança deveria fechar os olhos e realizar a mesma dinâmica também por dez segundos. Elas tiveram três tentativas com os olhos abertos e três tentativas com os olhos fechados. Classificava como erro movimentos em que os dedos não se encontravam na realização da circunferência imaginária.



Foto 2. Fazendo o retângulo com as mãos.



Foto 3. Finalizando o movimento da circunferência imaginária.

### 6.1.2 Segundo dia do teste

O grupo 1 realizou a atividade “Saltar sobre uma corda” (Foto 4). Nessa atividade uma corda foi colocada no chão para que as crianças realizassem o salto, caso a família não possuísse o recurso da corda, foi explicado em um vídeo explicativo que poderia ser adotado uma camisa enrolada ou até mesmo uma toalha para que se assemelhasse ao formato de uma corda. O objetivo da dinâmica era a criança posicionar em frente a corda ou similar e com os pés juntos saltar por cima de uma corda ou similar, sem impulso e com as pernas flexionadas. Foi considerado erro pés separados, perder o equilíbrio, cair e tocar os pés na corda ou similar. Foram realizadas três tentativas, dessas, duas teriam que ser positivas.



Foto 4. Criança realizando o salto sobre a corda.

O grupo 2 realizou a atividade “Caminhada em linha reta” (Foto 5). A atividade consistia em percorrer dois metros em linha reta, posicionando de forma alternada o calcanhar de um pé contra a ponta do outro pé. As crianças realizaram essa atividade com os olhos abertos. Foram considerados como erro afastar-se da linha e afastar um pé de outro. Cada criança teve um total de três tentativas para realizar a atividade.



Foto 5. Caminhando em linha reta.

O grupo 3 realizou a atividade “Pé manco com uma caixa de fósforos” (Foto 6). Nessa atividade, as crianças se posicionaram com os joelhos flexionados, formando um ângulo de 90° (reto), braços relaxados ao longo do corpo. Foi colocada no solo a 25 cm de distância da ponta do pé que se encontrava repousado no solo uma caixa de fósforos. O objetivo da criança é conseguir empurrar essa caixa de fósforos até o ponto situado a 5 metros de sua posição inicial. Foi considerado como erro ultrapassar em mais de 50 cm o ponto fixado, tocar no chão com o pé que se encontrava flexionado e movimentos exagerados com os braços. Cada criança tinha um total de três tentativas.



Foto 6. Posição inicial da atividade “Pé manco com uma caixa de fósforos”.

### 6.1.3 Terceiro dia do teste

O grupo 1 realizou a atividade “Equilíbrio com o tronco flexionado” (Figura 2). Nessa atividade a criança permanece com os olhos abertos, pés juntos e mãos apoiadas nas costas. O objetivo da dinâmica é flexionar o tronco e permanecer durante 10 segundos. Como erro foi adotado a flexão das pernas durante o movimento, além de mover os pés. Cada criança teve duas tentativas para realizar a atividade.

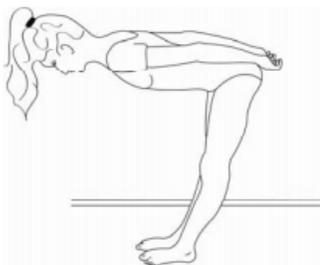


Figura 2. Flexão de tronco.

O grupo 2 realizou a atividade “Pé manco estático” (Figura 3). Nessa atividade, as crianças permanecem com os olhos abertos, flexionam o joelho esquerdo formando um ângulo de 90° (reto), os braços permanecem esticados ao longo do corpo. Após permanecer por dez segundos nessa posição, eles fazem uma pausa de trinta segundos e realizam novamente a atividade só que agora com o joelho direito flexionado formando um ângulo de 90°. Foram considerados como erro baixar mais de três vezes a perna flexionada e tocá-la ao chão. Cada criança teve um total de três tentativas com cada uma das pernas.



Figura 3. Pé manco estático.

O grupo 3 realizou a atividade “Equilíbrio na ponta dos pés com os olhos fechados” (Figura 4). Essa atividade, as crianças ficaram na ponta dos pés, com os olhos fechados, e os braços alongados ao longo do corpo mantendo os pés e as pernas juntas. Eles realizaram três tentativas de quinze segundos cada. Foi considerado como erro tocar o chão com os calcanhares e não manter-se na ponta dos pés durante os quinze segundos.



Figura 4. Equilíbrio na ponta dos pés.

## **6.2 Desenvolvimento das atividades lúdicas para crianças autistas**

As atividades lúdicas foram desenvolvidas na segunda, terceira, quarta e quinta semanas, a fim de proporcionassem melhora nos resultados obtidos pelos participantes no teste aplicado na primeira semana de atividades.

### **6.2.1 Primeira aula**

O grupo 1 realizou a atividade “Movimentar uma tampinha sobre um tracejado” (Foto 7). Nessa atividade, foi pedido para que os familiares das crianças desenhasse um tracejado em uma folha A4 de modo que a criança pudesse visualizar e com o auxílio de uma tampinha de garrafa pet realizar o movimento durante todo o percurso já existente, primeiro com a mão dominante e depois com a mão não dominante, é muito importante que a criança faça com calma para que não possa sair do tracejado feito pelos seus responsáveis, é importante também que a criança realize

um movimento contínuo durante o percurso, sem realizar paradas e sem levantar a tampinha da folha.



Foto 7. Criança realizando a movimentação da tampinha sobre o caminho tracejado.

O grupo 2 realizou a atividade “Ligar figuras idênticas” (Foto 8). Em uma folha A4, foram realizados cinco desenhos do lado esquerdo da folha e cinco desenhos do lado direito da folha, os desenhos realizados do lado esquerdo tinham seu semelhante na parte direita, porém em ordem aleatória, de modo que a criança consiga observar os desenhos iguais e com o auxílio de um lápis, giz, caneta ou qualquer similar realizar a ligação entre eles.

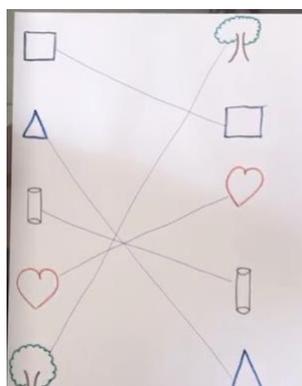


Foto 8. Ligação de figuras semelhantes.

O grupo 3 realizou a atividade “Manipular objetos com as mãos”. Foram utilizados três objetos diferentes durante essa dinâmica uma bolinha construída de papel, uma bolinha de meia e uma tampinha de garrafa pet. A atividade consistia em arremessar esses objetos e depois pegá-

los. Fazendo com um objeto de cada vez. Primeiro na posição estática arremessaram os objetos com a mão direita e pegaram com a mão esquerda, depois arremessaram com a mão direita e pegaram com a mão esquerda, três tentativas para cada objeto com cada uma das mãos. Como variação da atividade foi proposto que eles arremessassem os objetos pra cima batessem uma palma e depois pegassem, jogassem pra cima com a mão dominante e com a mão não dominante tocar a ponta do nariz e depois pegar os objetos.

### 6.2.2 Segunda aula

O grupo 1 realizou a atividade “Jogo da memória adaptado” (Foto 9). Foi feito três desenhos, um em cada folha A4, os desenhos escolhidos foram um sol, uma árvore e uma casa, como não tínhamos o acesso a impressora, optamos por colocar desenhos fáceis de serem reproduzidos. O desenho foi feito bem no centro da folha de modo que ao recortássemos essa folha, poderíamos perceber certa simetria na figura. Portanto assim que terminado o desenho um corte foi realizado no meio da folha. Os desenhos ficaram sobre a mesa e os familiares deveriam mostrar pra criança que tal imagem representava o sol, outra imagem a casa e por fim a imagem que representava a árvore. Feito isso os familiares embaralhavam as imagens e as crianças montavam novamente a imagem que eles viram visualmente, sempre que montaram as imagens, os familiares falavam o nome do desenho para que a criança já pudesse memorizar e saber qual o nome da imagem quem eles estavam visualizando.



Foto 9. Árvore, sol e casa.

O grupo 2 realizou a atividade “Contornar seu nome” (Foto 10). Em uma folha A4, os responsáveis pela criança escreveram o nome da criança e dessa forma com o auxílio de uma caneta, lápis giz ou similar, a criança foi seguindo o tracejado de seu nome até que o completasse. Como variação para a atividade, poderia colocar o nome completo da criança ou de algum familiar como nome da mãe, do pai ou do irmão (a). Depois de completar o nome com a mão dominante, a criança deveria fazer toda a dinâmica novamente só que agora com a mão não dominante.

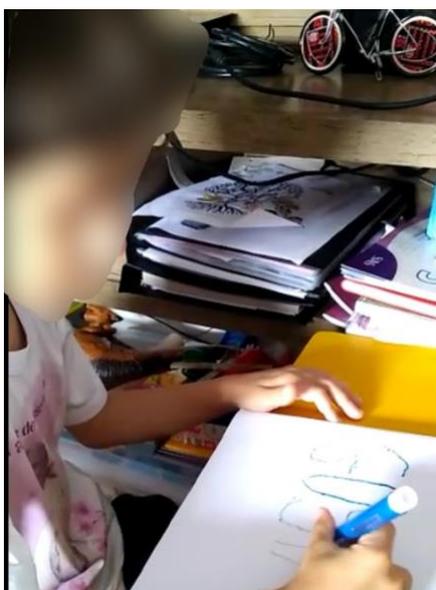


Foto 10. Criança reproduzindo seu nome.

O grupo 3 realizou a atividade “Bola ao cesto” (Foto 11). Nessa atividade foi necessário fazer uma bolinha de papel, e para dar maior firmeza a bolinha, encapamos ela com durex, outra maneira de ter uma bolinha era colocar uma meia por dentro da outra criando assim uma bola de meia. Para representar o cesto, utilizamos um balde. A criança deveria ficar a certa distância do cesto e arremessar a bola para dentro do cesto, a maneira que ia acertando, afastava-se mais do alvo. O arremesso foi realizado com a mão dominante e com a mão não dominante completando a atividade, realizamos o arremesso com as duas mãos.



Foto 11. Bola ao cesto.

### 6.2.3 Terceira aula

O grupo 1 realizou a atividade “Montar o quebra cabeça realizando o deslocamento” (Foto 12). Foram utilizadas as mesmas figuras utilizadas na quinta aula (sol, árvore, casa). A atividade foi realizada em um espaço amplo da casa das crianças, a uma distância de cinco metros foram colocadas às figuras, para que as crianças visualizassem e memorizasse qual era o desenho correto. Feito isso os responsáveis pelas crianças embaralharam as figuras para darem início a atividade. O objetivo das crianças era deslocar até as figuras, pegar uma de cada vez e trazer para o ponto de partida, voltar e pegar a figura correspondente a primeira que tinha pegado, para aí sim montar novamente a figura. Caso a criança pegasse uma peça que não completava a figura, apenas colocava a peça no ponto de partida e voltava para tentar encontrar a peça semelhante. A atividade encerra quando todas as figuras forem montadas corretamente.



Foto 12. Início do quebra cabeça.

O grupo 2 realizou uma atividade “Circuito” (Foto 13). Nessa atividade foi utilizado um par de sapato, um tapete e uma vassoura. A criança iniciava a dinâmica no ponto de partida onde se encontrava um sapato, realizava uma corrida até o tapete e com as duas pernas saltava o tapete, prosseguia na corrida até encontrar a vassoura, chegando nela realizava um salto somente com a perna direita, ultrapassando a vassoura e continuava correndo até encontrar o outro sapato, logo depois a criança refazia o caminho, correndo até a vassoura só que agora realizando o salto com a perna esquerda ultrapassando a vassoura, corria até o tapete e realizava o salto com as duas pernas novamente, até chegar ao local onde foi iniciada a atividade.



Foto 13. Circuito.

O grupo 3 realizou a atividade “Bola ao cesto” (Foto 14). Tivemos uma adaptação nessa atividade, as crianças colocaram uma bolinha de papel sobre um caderno e tinham como objetivo acertar o cesto localizado a cinco metros de distância do ponto inicial, eles realizavam a atividade com a mão dominante segurando o caderno, depois com a mão não dominante e por último com as duas mãos segurando o caderno. Como variações, poderia usar tampinhas de garrafa pet no lugar da bolinha de papel.



Foto 14. Criança realizando a atividade “Bola ao cesto”.

#### 6.2.4 Quarta aula

O grupo 1 realizou a atividade “Colorir” (Foto 15). Foi passado aos familiares dois desenhos para que eles pudessem fazer para que seus filhos desenhasse, poderia optar por imprimir as imagens também. A criança assim que recebeu o desenho teria a missão de colori-lo, sem ficar preocupado em utilizar as cores corretas ou até mesmo colorir dentro dos espaços desenhados, eles ficaram livres para colorir da maneira que achavam melhor.



Foto 15. Desenhos para as crianças colorirem.

O grupo 2 realizou a atividade “Recortar e colar” (Foto 16). Nessa atividade, as crianças tiveram que recortar o papel, amassar e colar sobre um tracejado ou desenho realizado pelos familiares. Os familiares poderiam escolher em fazer um desenho ou até mesmo um tracejado. Caberia as crianças preencher todo esse desenho ou tracejado com o papel recortado.



Foto 16. Criança colando as bolinhas de papel.

O grupo 3 realizou a atividade “Caça ao tesouro” (Foto 17). Os responsáveis tiveram que escrever em um pedaço de papel letras do alfabeto de forma que completasse o nome de seus filhos juntamente com outras letras para dificultar um pouco a atividade. Depois tiveram que esconder pela casa todas essas letras e a criança tinha como objetivo encontrar todas as letras que formava o seu nome. Assim que achava uma letra de seu nome levava até um canto da casa e voltava para buscar as outras, completadas todas as letras, a criança tinha que organizar elas e formar o seu nome.

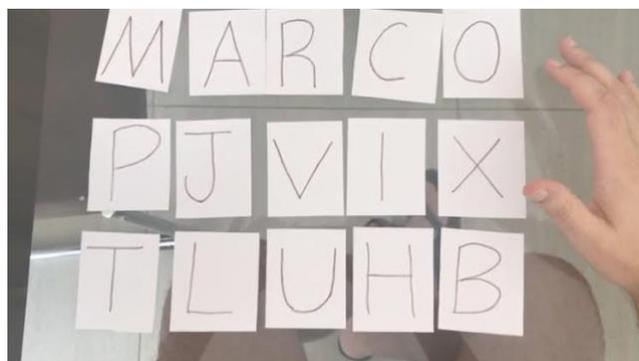


Foto 17. Modelo do “Caça ao tesouro”.

### 6.2.5 Quinta aula

O grupo 1 realizou uma atividade de equilíbrio (Foto 18). Eles tinham que andar em cima de uma linha desenhada por seus responsáveis, o objetivo era tentar manter o máximo de contato do pé da criança com a linha desenhada pelos responsáveis. Nas primeiras tentativas, os responsáveis, poderiam segurar as mãos das crianças, para que elas pudessem entender como era o caminho que tinha de percorrer.



Foto 18. Caminhando sobre a linha.

O grupo 2 realizou a atividade “Amarelinha adaptada” (Foto 19). Nessa atividade foi desenhada a amarelinha e as crianças tinham de saltar com um pé apenas quando tinha um quadrado desenhado e saltar com os dois pés quando tinha dois quadrados desenhados. Eles não

precisavam jogar uma pedrinha para começar a atividade, apenas realizar os saltos dentro dos quadrados.



Foto 19. Amarelinha.

O grupo 3 realizou uma atividade de equilíbrio e coordenação (Foto 20). Eles tinham de caminhar com uma fruta na palma da mão dominante, depois caminhar com a fruta sobre a mão não dominante e por último, caminhar com a fruta sobre a cabeça, em todas as atividades, eles não poderiam deixar a fruta cair, caso caísse, retornava a sua posição de origem e começava a atividade novamente.



Foto 20. Equilíbrio.

### 6.2.6 Sexta aula

O grupo 1 realizou uma atividade em que consistia em amassar uma bolinha de papel e colocar dentro de um alvo (Foto 21), para representar esse alvo podemos colocar vasilhas ou qualquer outro pote. As crianças permaneceram sentadas e depois de amassar as bolinhas de papel eles teriam que pegá-las e arremessar dentro do alvo que se encontrava na sua frente. Nessa atividade observamos bem detalhado qual era a mão dominante da criança e se ela interagiu com sua mão não dominante na atividade.



Foto 21. Bolinhas de papel.

O grupo 2 realizou uma atividade de coordenação motora (Foto 22). Foi desenhado no chão algumas circunferências com o intuito da criança colocar o pé dentro, foi feita na vertical e na horizontal de forma aleatória de modo que a criança colocasse o pé conforme estava o desenho. Uma sugestão passada para os responsáveis das crianças foi colocar um sapato ao lado da criança e caso o sapato estivesse na vertical, a criança deveria fazer o mesmo, e caso estivesse na horizontal a criança repetiria o gesto.



Foto 22. Seguir o desenho corretamente.

O grupo 3 também realizou um atividade de coordenação motora, só que com os membros superiores (Foto 23), as crianças ficaram sentados em uma cadeira e a sua frente encontrava-se duas bolas de meias, poderia ser bolinhas de papel ou até mesmo tampinhas, a única necessidade era que as cores deveriam ser diferentes. Os responsáveis pelas crianças tinham a função de falar uma das cores das bolas de meias que estavam em cima da mesa e as crianças deveriam pegar essa bola com a mão trocada ao lado que se encontrava, por exemplo: a bola de meia branca está em frente a mão direita da criança e o responsável fala para pegar a bola branca, como essa bola encontra-se na reta da mão direita da criança, ele só pode pegar essa bola com a mão esquerda, que representa a mão contrária ao lado da bola de meia.



Foto 23. Coordenação de membros superiores.

### 6.2.7 Sétima aula

O grupo 1 realizou novamente a atividade “Colorir” (Foto 24), porém com algumas restrições. Foi passado para os responsáveis novamente um desenho, eles poderiam seguir esse desenho ou até mesmo realizar um que fosse mais viável de ser feito. Depois de realizado o desenho, os responsáveis deveriam com o auxílio de uma caneta, contornar todo o desenho delimitando aquela área para a criança. A criança deveria realizar a pintura do desenho de uma maneira que tentasse sair com o lápis de cor o mínimo possível do contorno do desenho, os responsáveis poderiam estar do lado auxiliando e falando para a criança tentar não sair tanto do contorno do desenho.

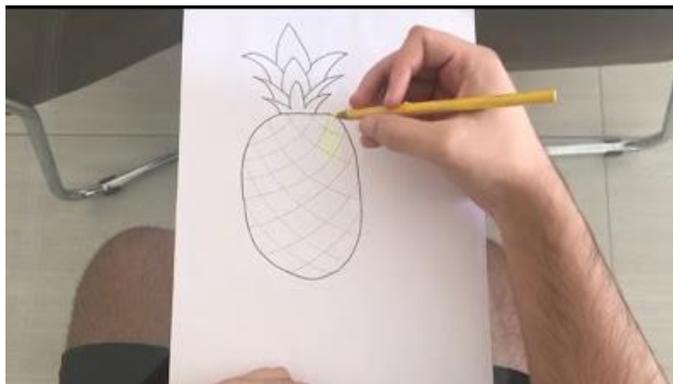


Foto 24. Desenho sendo colorido.

O grupo 2 realizou a atividade “Amassar e colar bolinhas de papel” (Foto 25), porém dessa vez eles tinham de preencher por completo um desenho realizado pelos responsáveis, as crianças recortavam as bolinhas de papel, amassava e passava um pingo de cola, posteriormente colavam no contorno do desenho e também preenchendo toda a figura.

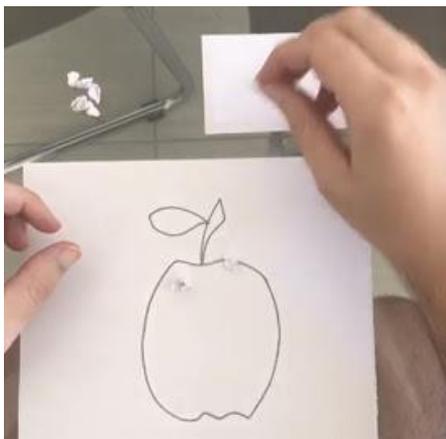


Foto 25. Desenho preenchido com bolinhas de papel.

O grupo 3 realizou a atividade de coordenação motora, eles tinham de fazer um molde de uma de suas mãos (Foto 26), caso não conseguissem contornar sua própria mão, os responsáveis deveriam realizar a tarefa, depois de contornada a mão no papel A4, com o auxílio de uma tesoura sem ponta, as crianças realizaram o recorte da moldura de sua mão.



Foto 26. Molde da mão.

### 6.2.8 Oitava aula

O grupo 1 realizou a manipulação de objetos com as mão no meio líquido (Foto 27). Foi passado aos responsáveis pelas crianças um tutorial de como realizar a dobradura de algumas figuras, as figuras selecionadas foram um barco, avião e estrela. Em uma forma cheia de água, as crianças teriam que manipular esses objetos dentro do meio líquido, eles poderiam ficar a vontade para fazerem qualquer movimento na água, caso tivessem algum brinquedo em casa também poderia ser utilizado na dinâmica.



Foto 27. Manipulação de objetos no meio líquido.

O grupo 2 realizou a atividade “Bocha adaptada” (Foto 28). Foi passado aos responsáveis um desenho que eles deveriam estar realizando para delimitar o campo de jogo da bocha, as

bolinhas utilizadas no jogo, nós adaptamos com tampinhas de garrafa pet, as crianças utilizaram sete tampinhas, sendo de três cores distintas, uma deveria ser neutra e as outras seis, três deveriam ser de uma cor e três de outra cor diferente das já selecionadas. A atividade deveria ser realizada em dupla. Iniciava com um sorteio para ver quem jogava a tampinha neutra primeiramente, quem vencesse começaria o jogo arremessando a tampinha branca e jogando uma tampinha da cor escolhida, depois era a vez do seu oponente jogar a tampinha escolhida. Venceria a partida quem tiver ao final de todas as jogadas o maior número de tampinhas próximas da tampinha neutra.



Foto 28. Jogo de Bocha adaptada.

O grupo 3 realizou a atividade “Tiro com arco adaptado” (Foto 29). Nessa atividade os responsáveis pelas crianças desenharam um alvo conforme figura disponibilizada no grupo do whatsapp, os materiais necessários para a atividade era uma goma de elástico e uma bolinha de papel encapada com durex. A criança tinha como objetivo acertar o alvo colocado na parede através do arremesso com a bolinha presa na goma de elástico.



Foto 29. Tiro com arco adaptado.

### 6.2.9 Nona aula

O grupo 1 realizou uma atividade que envolvia a percepção das cores, juntamente com o raciocínio (Foto 30). Foram colocados três diferentes potes com um pedaço de papel colado indicando que cor deveria ser depositada nele. As crianças utilizaram três tampinhas de cores diferentes, eles tinham que se deslocar com a tampinha na mão, uma de cada vez com o auxílio de seus responsáveis que a todo o momento falavam para eles quais as cores que estavam em suas mãos, enquanto isso a criança teria que se deslocar até o pote que representava a cor da sua tampinha e colocá-la, feito isso retornava a posição inicial e começa a atividade novamente até completar todas as tampinhas.



Foto 30. Potes com as respectivas cores.

O grupo 2 realizou a atividade “Salto com arremesso de uma bolinha” (Foto 31). As crianças precisaram de um par de sapatos e uma bolinha para realizar a atividade. Eles corriam até os sapatos, posicionavam ao lado, realizavam saltos laterais ultrapassando os sapatos e por fim arremessavam a bolinha para outro familiar. Os saltos eram variados em um momento realizavam-se saltos para a direita e em outro momento saltos para a esquerda. Realizados os saltos para a direita arremessava a bolinha com a mão direita, saltos realizados para a esquerda, arremessava a bolinha com a mão esquerda.

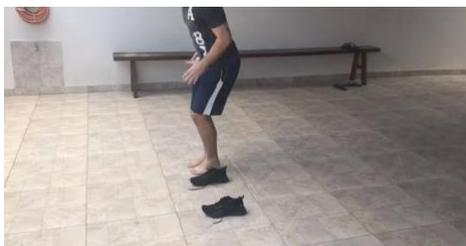


Foto 31. Saltos laterais.

O grupo 3 realizou a atividade “Manipulação de objetos com os pés” (Foto 32). A criança que tivesse uma bola em casa poderia realizar a atividade com ela, caso não possuísse esse recurso, utilizaria bola de papel ou até mesmo bola de meia. A atividade consistia em realizar caminhos contornando objetos que estivesse em sua casa controlando a bolinha com seus pés. Depois de contorná-los realizava um chute com a bolinha para algum familiar, primeiro fazia esse percurso com a perna dominante depois com a perna não dominante.



Foto 32. Manipulação de objetos com os pés.

#### **6.2.10 Décima aula**

O grupo 1 realizou a atividade de coordenação motora (Foto 33), nessa atividade foi enviado para os responsáveis uma folha A4 com cinco desenhos do lado esquerdo da folha e os mesmo desenhos do lado direito, porém em ordem aleatória, os responsáveis realizavam também a ligação entre os objetos para seus filhos, além de ligar os responsáveis, falavam em voz alta para a criança qual era o nome do objeto. A criança deveria, com o dedo indicador da sua mão dominante apenas passar por cima do tracejado realizado por seus responsáveis, as crianças deveriam tentar não retirar o dedo da folha enquanto fazia a ligação entre os objetos.

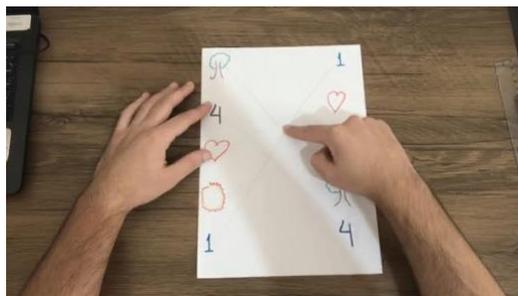


Foto 33. Liga o de objetos semelhantes.

O grupo 2 realizou a atividade “Contornar os n meros” (Foto 34). Nessa atividade, os respons veis desenharam diversos n meros em uma folha A4, e as crian as realizaram o contorno desses n meros revezando entre um n mero com a m o dominante e outro n mero com a m o n o dominante e assim por diante.

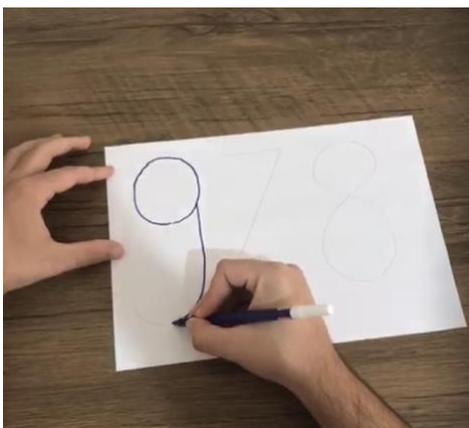


Foto 34. Contornando os n meros.

O grupo 3 realizou a atividade “Boliche adaptado” (Foto 35). Nessa atividade, foi utilizado tr s garrafas pet e uma bolinha de papel. Foram colocadas duas garrafas uma ao lado da outra e uma garrafa no centro dessas duas, as crian as ficavam a uma dist ncia de dois metros aproximadamente e arremessavam a bolinha de papel tentando derrubar o m ximo de garrafas poss vel. A atividade foi realizada com a m o dominante e com a m o n o dominante da crian a.



Foto 35. Boliche

### 6.2.11 Décima primeira aula

O grupo 1 realizou a atividade “Salto vertical” (Foto 36). Nessa atividade foi necessário a utilização de três rodos ou vassouras que ficaram separadas cerca de um metro uma da outra, as crianças deveriam realizar saltos com as duas pernas ultrapassando os rodos ou vassouras, assim que saltasse esse primeiro obstáculo, passava para o segundo e posteriormente o terceiro.

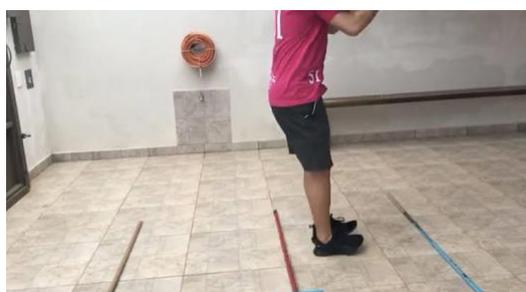


Foto 36. Saltando obstáculos.

O grupo 2 realizou uma atividade que envolvia o equilíbrio estático com uma perna e o equilíbrio dinâmico sobre duas linhas desenhadas paralelamente (Foto 37). Primeiramente, foram desenhadas no chão duas linhas paralelas de cinco metros aproximadamente, a criança chegava perto do início e permanecia estático com o joelho direito flexionado formando  $90^\circ$  durante dez segundos, passado esse tempo ele caminhava sobre as duas linhas desenhadas paralelamente, assim que terminasse o percurso, voltava a ficar na posição estática só que agora com o joelho esquerdo flexionado a  $90^\circ$  durante os mesmo dez segundos, passado esse tempo a criança realizava o caminho sobre as duas linha paralelas.



Foto 37. Equilíbrio dinâmico.

O grupo 3 realizou a atividade “Equilíbrio estático com uma perna” (Foto 38). Nessa atividade utilizamos três pares de sapatos, os quais ficaram dispostos em linha reta separados por cerca de um metro cada, a criança caminhava até o primeiro sapato, ficava do lado direito do sapato, flexionava o joelho esquerdo e pegava o sapato que estava no chão com a mão direita, feito isso devolvia o sapato no chão e caminhava para o sapato seguinte, até completar todos. Depois de completar todos, voltava o percurso só que dessa vez ficava ao lado esquerdo dos sapatos, flexionava o joelho direito e pegava o sapato no chão com a mão esquerda, feito isso devolvia o sapato no chão e caminhava para a próxima estação até completar todo o percurso.



Foto 38. Equilíbrio estático.

### 6.2.12 Décima segunda aula

O grupo 1 realizou a atividade “Empilhar tampinhas de garrafa pet” (Foto 39). Ao todo foram selecionadas seis tampinhas, elas ficaram dispostas para as crianças sobre uma mesa todas

elas embaralhadas, as crianças tiveram que pegá-las e começar a empilhar sem deixar que a tampinha caísse, caso derrubasse a tampinha teria que começar a empilhar novamente até que as seis tampinhas estejam empilhadas.



Foto 39. Tampinhas empilhadas.

O grupo 2 realizou a atividade “Montar um quebra cabeça” (Foto 40). Nessa atividade, foi disponibilizado para os responsáveis um desenho de uma casa, depois todas as partes dessa casa foram recortadas. As crianças antes de recortarem as partes da casa deveriam colori-la. Assim que terminasse de colorir os responsáveis pegavam as partes recortadas da casa e embaralhavam, as crianças tiveram que montar a casa toda novamente como se fosse uma peça de um quebra cabeça.



Foto 40. Atividade de quebra cabeça.

O grupo 3 realizou a atividade “Recorte de figuras” (Foto 41). Foram disponibilizadas três figuras geométricas em uma folha A4, e nessa atividade as crianças tiveram que utilizar uma

tesoura sem ponta para realizar o corte das formas geométricas, essa atividade foi realizada com a mão dominante da criança.



Foto 41. Recorte de figuras geométricas.

### 6.2.13 Décima terceira aula

Nessa aula todos os grupos realizaram a mesma atividade. Nessa dinâmica foi trabalhado a lateralidade das crianças (Foto 42), tanto dos membros superiores quanto dos membros inferiores. Primeiro realizamos a lateralidade dos pés. A atividade foi chutar uma bola, a criança soltava a bola da mão e realiza um chute, para essa atividade utilizamos uma bola de meia ou uma bola de papel, ficando a critério dos responsáveis pela escolha do material.



Foto 42. Lateralidade dos pés.

A segunda atividade foi a lateralidade das mãos (Foto 43), na qual foram colocados três objetos sobre uma mesa, um pente, um livro e um relógio, caso os responsáveis não tivessem esses objetos, poderia ser qualquer um desde que diferente um do outro. Os responsáveis falavam para as crianças pegarem um objeto de cada vez, até que todos tenham sido pegos pela criança, sempre um objeto por mão.



Foto 43. Lateralidade das mãos.

Na sexta semana foi aplicação novamente o teste da Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de Rosa Neto (2002), exatamente da mesma forma que foi aplicado na primeira semana, para compararmos os resultados obtidos antes das aulas com os resultados obtidos depois das aulas.

### 6.3 Desenvolvimento psicomotor das crianças autista

O Gráfico 1 mostra a quantidade de aula que foi realizada por criança. Assim, foram excluídos os resultados das crianças 2, 6, 7 e 13 pois eles não completaram o número mínimo de exigência na frequência das atividades que era de 25% (5 aulas).

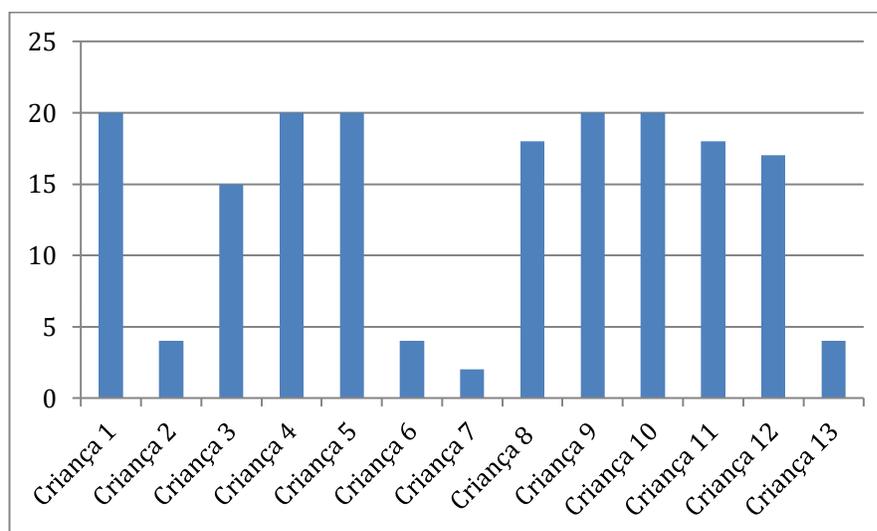


Gráfico 1. Número de aulas realizadas por cada criança.

A tabela 1 mostra o êxito da criança com TEA nas atividades do teste da Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) antes do desenvolvimento das atividades lúdicas.

Tabela 1. Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de crianças autistas **antes** da intervenção com atividades lúdicas.

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Construção de uma ponte</b>	<b>Saltar uma corda</b>	<b>Equilíbrio com o tronco</b>
1	1	Conseguiu	Conseguiu	Não conseguiu
	2	<i>Conseguiu</i>	<i>Conseguiu</i>	<i>Não conseguiu</i>

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Labirinto</b>	<b>Caminhar em linha reta</b>	<b>Pé manco estático</b>
2	3	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	4	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	5	Não conseguiu	Conseguiu	Não conseguiu
	6	<i>Conseguiu</i>	<i>Conseguiu</i>	<i>Não conseguiu</i>
	7	<i>Conseguiu</i>	<i>Conseguiu</i>	<i>Conseguiu</i>
	8	Não conseguiu	Conseguiu	Não conseguiu

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Círculo com polegar</b>	<b>Pé manco com caixa de fósforos</b>	<b>Equilíbrio ponta dos pés</b>
3	9	Não conseguiu	Não conseguiu	Conseguiu
	10	Não conseguiu	Não conseguiu	Conseguiu
	11	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	12	Não conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	13	<i>Não conseguiu</i>	<i>Não conseguiu</i>	<i>Conseguiu</i>

Já a tabela 2 mostra o êxito da criança com TEA nas atividades do teste da Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) após o desenvolvimento das atividades lúdicas.

Tabela 2. Escala de Desenvolvimento Motor (EDM) de crianças autistas **após** a intervenção com atividades lúdicas.

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Construção de uma ponte</b>	<b>Saltar uma corda</b>	<b>Equilíbrio com o tronco</b>
1	1	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	2	X	X	X

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Labirinto</b>	<b>Caminhar em linha reta</b>	<b>Pé manco estático</b>
2	3	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	4	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	5	Não conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	6	X	X	X
	7	X	X	X
	8	Conseguiu	Conseguiu	Não conseguiu

<b>Grupo</b>	<b>Criança</b>	<b>Círculo com polegar</b>	<b>Pé manco com caixa de fósforos</b>	<b>Equilíbrio ponta dos pés</b>
3	9	Conseguiu	Não conseguiu	Conseguiu
	10	Não conseguiu	Não conseguiu	Conseguiu
	11	Conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	12	Não conseguiu	Conseguiu	Conseguiu
	13	X	X	X

X = não realizou o teste.

Referente aos dados encontrados no grupo 1, podemos perceber a evolução da criança 1 no teste de equilíbrio após as atividades realizadas. Essa criança teve 100% de participação na atividade, a criança 2 teve seus resultados excluídos pois não atingiu a quantidade mínima necessária que era de participação em cinco aulas, de acordo com sua mãe, ficou muito corrido para ela aplicar as atividades, pois se mudaram de casa durante esse período e seu filho tinha

muitas atividades da escola para realizar e isso era muito pra ela já que não tinha a ajuda de ninguém para realizar as tarefas com o filho, e ainda de acordo com a mãe, as atividades eram muito repetidas.

No grupo 2, tivemos dois crianças com os resultados excluídos, as crianças 6 e 7. A criança 4 manteve os resultados referentes a aplicação do primeiro teste e concluiu o período de atividades com 100% de participação nas atividades. A criança 8 teve uma melhora no teste de motricidade fina, ele obteve 90% de participação nas atividades, e segundo seu responsável, a atividade do labirinto, foi a que ela teve maior dificuldade em realizar. De acordo com a mãe, a criança tem muita dificuldade em segurar o lápis, a mãe aponta que essa atividade ela realizou na presença da Terapeuta Ocupacional, segundo ela as atividades realizadas em casa tem ajudado muito a criança na musicoterapia e no atendimento com a psicóloga.

No grupo 3, tivemos um criança com os dados excluídos, trata-se da criança 13, segundo seu responsável, seu filho não tinha condições de fazer nenhuma atividade física porque estava com tosse a mais de trinta dias. A criança 10 apresentou 100% de frequência nas atividades, porém não obteve melhora nos dois testes que não conseguiu completar, trata-se do teste do círculo com o polegar e do pé manco com caixa de fósforos, mas conseguiu manter seu resultado no teste de equilíbrio na ponta dos pés. A criança 12 teve 80% de frequência nas atividades e não conseguiu melhorar seu desempenho na atividade do círculo com o polegar, de acordo com seu responsável a criança não teve nenhuma resistência quanto às atividades, mas trocava muito as mãos e os pés durante a realização das tarefas.

De acordo com os responsáveis, um dos motivos pelos quais não foi possível a realização das atividades deve-se ao fato das crianças apresentarem resistência quanto a dinâmica da tarefa, segundo eles tinha dia que a criança não queria fazer a atividade de forma alguma.

A responsável por um criança disse que teve alguns dias que tinha que fazer todas as atividades com a criança, até mesmo a dos outros grupos, para haver variedades e a criança ter interesse na atividade.

De 13 crianças, quatro tiveram seus resultados excluídos, representando 31% das crianças autistas e nove crianças tiveram seus resultados considerados válidos, totalizando 69% das crianças participantes da pesquisa. Das nove crianças aptos, quatro crianças (45%) apresentaram melhora em pelo menos um dos testes aplicados; cinco crianças (55%) mantiveram seus

resultados em pelo menos um dos testes aplicados; três crianças (33%) não conseguiram obter êxitos tanto na primeira aplicação do teste quanto na segunda aplicação do teste, sendo os testes: “Pé manco estático” do grupo 2 (uma criança), “Círculo com o polegar” do grupo 3 (uma criança) e “Pé manco com caixa de fósforos” do grupo 3 (duas crianças).

## **7 DISCUSSÃO**

De acordo com Da Costa Lins (2020) é possível observar que a vida não só da criança como também de toda sua família é totalmente modificada com os acontecimentos da pandemia. Os pais são muito afetados devido a mudança de rotina de seus filhos, como a ausência física da escola nesse período e a obrigação de continuarem realizando os trabalhos e as atividades dentro de casa.

Esse fato foi muito corriqueiro nos feedbacks apresentados pelos familiares, os quais relataram que acumulavam muitos exercícios seja da escola, ou dos projetos que a criança participava. Isso de certa forma foi determinante para que houvesse um número baixo aulas realizadas pela criança.

Apesar dos percalços, as famílias conseguem organizar-se muito bem para que as crianças não sejam atrapalhadas na aquisição do conhecimento (DA COSTA LINS, 2020). A partir dessa análise, vemos que as crianças que participaram de mais aulas, ou seja, conseguiram realizar um número maior de atividades, tiveram seus resultados satisfatórios.

Da Costa Lins (2020) enfatiza que as aulas deva apresentar uma mudança quanto a sua didática pós-pandemia, a autora acredita que novas pesquisas devem ser feitas para que possamos ter uma metodologia diferente no período pós-pandemia. A formação dos professores também deve ser levada em conta diante de tudo que envolveu a aprendizagem das crianças durante a pandemia, ela acredita que a descobertas de novas metodologias acrescentará muito na formação das crianças.

Segundo Dias (2021) existem diversos tipos de questionamentos referente a socialização da criança com TEA em relação ao enfrentamento da pandemia. De certa forma a criança fica prejudicada, comprometendo toda uma rede de possibilidades que ela teria caso estivesse em contato com outras crianças favorecendo o desenvolvimento de ambas quanto aos processos de

socialização. De certa forma o papel da família é muito importante, pois são eles que vão amenizar os possíveis prejuízos da criança quanto ao seu desenvolvimento socioafetivo.

Dias (2021) ainda ressalta que as crianças com TEA apresentarão inúmeras dificuldades no processo educativo tendo em vista que o transtorno exige atividades relacionadas diretamente para a criança, materiais adaptados as suas necessidades, além do conhecimento pedagógico por parte dos professores.

Da Silva Diniz (2020) apresenta que diante do contexto vivido na pandemia devido a COVID-19, a relação entre professor e aluno esta cada vez mais distante fisicamente, sendo dependente de apenas um único recurso que é a tecnologia, que infelizmente não é acessível para toda a população para que possa haver uma comunicação. De acordo com a autora para que possa haver a aprendizagem um dos pontos principais é a interação com o meio ao qual está inserido e a relação com o outro, diante do atual cenário, estamos quebrando a relação professor-aluno prejudicando o desenvolvimento social e afetivo, principalmente de crianças com TEA.

## **8 CONCLUSÃO**

De acordo com os resultados analisados, podemos concluir que as atividades propostas auxiliaram no desenvolvimento psicomotor das crianças, e após a aplicação do segundo teste percebeu-se que nenhuma criança regrediu em relação aos resultados obtidos na primeira aplicação. Vale destacar que as crianças realizaram atividades em um ambiente não adequado para a prática, em conformação remota, sem contato direto com os professores e outras crianças, prejudicando seu comportamento socioafetivo.

A metodologia utilizada durante as aulas remotas foram assertivas para o desempenho das crianças, mas não existiu o contato direto entre o professor e a criança, interferindo em alguns dos resultados que permaneceram iguais tanto na primeira quanto na segunda aplicação do teste. De fato, a pandemia trouxe algumas barreiras para o aprendizado das crianças, principalmente na relação socioafetiva, quanto a psicomotricidade. Mesmo assim, tivemos resultados satisfatórios tendo em vista a dificuldade de realizar atividades em ambientes domiciliar, não propícios para a prática de atividade lúdicas, sem a mediação do professor e sem o contato com outras crianças.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998.

CAMARGO, Sígla Pimentel Höher; RISPOLI, Mandy. Análise do comportamento aplicada como intervenção para o autismo: definição, características e pressupostos filosóficos. **Revista Educação Especial**, v. 26, n. 47, p. 639-650, 2013.

CHICON, José Francisco; SÁ, Maria das Graças Carvalho Silva; FONTES, Alayne Silva. Natação, ludicidade e mediação: a inclusão da criança autista na aula. **Revista da SOBAMA, Marília**, v. 15, n. 1, p. 15-20, 2014.

CORDEIRO, Leilane Crislen; DA SILVA, Diego. A contribuição da psicomotricidade relacional no desenvolvimento das crianças com transtorno do espectro autista. **Faculdade Sant'Ana em Revista**, v. 2, n. 1, 2018.

DA COSTA LINS, Maria Judith Sucuira. Limites e Possibilidades da Aprendizagem de Crianças na Pandemia. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**, v. 12, n. 28, p. 555-569, 2020.

DA SILVA DINIZ, Lara Thayná et al. Percepção de professores sobre o processo de ensino e aprendizagem em tempos de pandemia. 2020

DE ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro; SHIGUNOV, Viktor. A atividade lúdica infantil e suas possibilidades. **Journal of Physical Education**, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2000.

DIAS, Adelaide Alves; SANTOS, Isabelle Sercundes; DE ABREU, Adams Ricardo Pereira. Crianças com transtorno do espectro autista em tempos de pandemia: contextos de inclusão/exclusão na Educação Infantil. **Zero-a-Seis**, v. 23, n. Especial, p. 101-124, 2021.

DOS SANTOS, Évelyn Crys Farias; MÉLO, Tainá Ribas. Caracterização psicomotora de criança autista pela escala de desenvolvimento motor. **Divers@!**, v. 11, n. 1, p. 50-58, 2018.

FERNANDES, Jorge Manuel Gomes de Azevedo. **Psicomotricidade** abordagens emergentes. São Paulo Manole 2012 1 recurso online ISBN 9788520451724.

GUEDES, Nelzira Prestes da Silva; TADA, Iracema Neno Cecilio. A produção científica brasileira sobre autismo na Psicologia e na Educação. **Psicologia: teoria e pesquisa**, v. 31, n. 3, p. 303-309, 2015.

KLIN, Ami. Autismo e síndrome de Asperger: uma visão geral. *Brazilian Journal of Psychiatry*, v. 28, p. s3-s11, 2006.

LUTEREK, Lilian Patricia; MACHADO, Adriana Lurdes. Contribuição da atividade lúdica no desenvolvimento do criançaa criança autista no ensino regular. 2016.

MARSHALL, Christian R. et al. Structural variation of chromosomes in autism spectrum disorder. **The American Journal of Human Genetics**, v. 82, n. 2, p. 477-488, 2008.

SOARES, Angélica Miguel; CAVALCANTE NETO, Jorge Lopes. Avaliação do comportamento motor em crianças com transtorno do espectro do autismo: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Educação Especial**, v. 21, n. 3, p. 445-458, 2015.

SOUZA, Déborah Crystina et al. A Psicomotricidade aquática com crianças autistas. **Encontro Internacional de Formação de Professores e Fórum Permanente de Inovação Educacional**, v. 10, n. 1, 2017.