



UNILEÃO- CENTRO UNIVERSITÁRIO LEÃO SAMPAIO
CURSO DE FISIOTERAPIA

KAROLYNE BALDOINO RAMOS

**A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS
COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UMA REVISÃO
INTEGRATIVA**

JUAZEIRO DO NORTE
2021

KAROLYNE BALDOINO RAMOS

**A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS
COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UMA REVISÃO
INTEGRATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Fisioterapia do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio, como pré-requisito para obtenção de nota na disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso I, Projeto de pesquisa.

Orientador: Prof.^a Maria Zildanê Candido
Feitosa Pimentel

JUAZEIRO DO NORTE
2021

KAROLYNE BALDOINO RAMOS

**A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS
COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UMA REVISAO
INTEGRATIVA**

DATA DA APROVAÇÃO: ____ / ____ / _____

BANCA EXAMINADORA:

Professor (a) Esp. Maria Zildanê Candido Feitosa Pimentel
Orientador

Professor (a)
Examinador 01

Professor (a)
Examinador 02

JUAZEIRO DO NORTE
2021

ARTIGO ORIGINAL

**A LUDICIDADE NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR DAS CRIANÇAS
COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA (TEA): UMA REVISÃO
INTEGRATIVA**

Autores: Karolyne Baldoino Ramos¹ e Maria Zildanê Candido Feitosa Pimentel²

Formação dos autores

*1-Acadêmica do curso de Fisioterapia da faculdade Leão Sampaio.

*2-Professor do Colegiado de Fisioterapia do Centro Universitário Dr. Leão Sampaio.

Correspondência:

Palavras-chave: Pediatria, Ludicidade, Autismo.

RESUMO

Introdução: O transtorno do espectro autista (TEA) se caracteriza por comprometimentos de áreas diferentes no desenvolvimento da criança, comprometendo mais o gênero masculino, ainda não se apresenta uma definição etiológica comprovada, surgindo a partir do segundo ano de vida afetando o período do desenvolvimento infantil, no entanto, a área mais afetada pela doença é a neurológica considerando que as causas do TEA ainda permanecem desconhecidas, sendo classificados em dois graus distintos, o autismo clássico e o autismo de alto desempenho, o lúdico está relacionado a jogos e brincadeiras que irão estimular os conhecimentos das crianças que apresentam TEA, proporcionando uma boa condição no seu desenvolvimento. **Objetivo:** compreender o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento motor das crianças com TEA. **Método:** Trata-se de um estudo de revisão integrativa cuja abordagem é descritiva. Espera-se que essa pesquisa seja benéfica para os profissionais da área da saúde na qual trabalha com reabilitação, e acadêmicos passando os conhecimentos adquiridos ao longo da pesquisa, **Resultados:** Foram selecionados 7(sete) artigos onde os estudos analisaram a utilização de jogos no desenvolvimento motor das crianças autistas. **Conclusão:** Os brinquedos para as crianças Espectro Autistas são apresentados como uma metodologia para a prática docente que busca o alcance e o desenvolvimento desta criança, melhorando a cognição do autista por meio do brincar e das interações.

Palavras-chave: Pediatria, Ludicidade, Autismo.

ABSTRACT

Introduction: Autistic Spectrum Disorder (ASD) is characterized by impairments in different areas in the child's development, compromising more the male gender, there is still no proven etiological definition, arising from the second year of life, affecting the period of development. However, the area most affected by the disease is neurological, considering that the causes of ASD are still unknown, being classified into two different degrees, classic autism and high performance autism, the playful is related to games and games that they will stimulate the knowledge of children who have ASD, providing a good condition for their development. **Objective:** to understand the role of recreational activities in the motor development of children with ASD. **Method:** This is an integrative review study whose approach is descriptive. It is expected that this research will be beneficial for health professionals in which it works with rehabilitation, and academics passing on the knowledge acquired during the research. **Results:** Seven (7) articles were selected where the studies analyzed the use of games in the motor development of autistic children. **Conclusion:** Toys for Autistic Spectrum children are presented as a methodology for teaching practice that seeks the reach and development of this child, improving autistic cognition through play and interactions.

Keywords: Pediatrics, Playfulness, Autism.

INTRODUÇÃO

O transtorno do espectro autista (TEA) se caracteriza por comprometimentos de variáveis áreas diferentes no desenvolvimento da criança, comprometendo mais o gênero masculino, ainda não se apresenta uma definição etiológica comprovada, surgindo a partir do seu segundo ano de vida afetando o período do desenvolvimento infantil, no entanto, a área mais afetada pela doença é a neurológica, considerando que as causas do TEA ainda permanecem desconhecidas, sendo classificados em dois graus distintos, o autismo clássico e o autismo de alto desempenho. (NASS et al., 2019).

Estimativas apontam que de acordo com os critérios de inclusão o número de autistas pode variar de 2 a 113 casos a cada 10.000 mil habitantes. No Brasil existem poucos estudos que abordam essa epidemiologia, o primeiro estudo foi realizado na América Latina identificando uma prevalência de 0,88% de casos de autismo em uma população de 1.470 crianças. As limitações das pesquisas brasileiras mostram uma carência de dados epidemiológico em relação á condição do autista, a prevalência do autismo tem aumentado nos últimos anos, duplicando seu número de casos desde o ano de 2000 para 2014. (GUEDES et al., 2015).

Estudos observaram que as crianças diagnosticadas com TEA eram inteligentes e tinham uma grande capacidade de memorização, mesmo apresentando dificuldades afetivas, foram criados escalas, critérios e questionamentos para então diagnosticar a doença através de uma avaliação do quadro clínico. (NASS et al., 2019).

O tratamento para que possa minimizar os sintomas do TEA é feito através de medicamentos psicofarmacológico para controle dos sintomas associados ao quadro, necessitando também de outras abordagens para melhoria da sua qualidade de vida, como: terapia de grupo, psicoterapia, e terapia comportamental, dependendo do que se apresenta do transtorno partindo de criança para criança. O TEA se manifesta em indivíduos de diferentes raças e em todos os grupos socioeconômico, apresentando uma deficiência intelectual em torno de 30% dos casos sendo freqüentemente associado a outros transtornos psiquiátricos, quando se é detectado temos como regra a estimulação precoce, o seu diagnostico tardio e

intervenção atrasada nas crianças com TEA pode acarretar prejuízos no seu desenvolvimento global. (ARAUJO et al., 2019).

O lúdico está relacionado a jogos e brincadeiras que irão estimular os conhecimentos das crianças que apresentam TEA, proporcionando uma boa condição no seu desenvolvimento, sua finalidade é promover interação social e conhecimentos assim cada atividade lúdica tem um papel diferente para a criança. (NASCIMENTO, 2020). Esses jogos auxiliam de diversas formas em seu crescimento psicomotor, ou seja, na motricidade fina e ampla, assim como em sua ampliação de habilidades dos pensamentos, o brincar e o jogar são indispensáveis para a saúde emocional, física e intelectual da criança, a atividade lúdica promove um aprendizado que visa uma amplificação saudável e habilidades motoras, diminuindo a agressividade. (DE ASSIS, 2017)

Essa pesquisa tem como objetivo compreender como o uso das atividades lúdicas influencia na evolução do desenvolvimento motor das crianças com TEA

METODOLOGIA

CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

O presente estudo trata-se de uma revisão integrativa de caráter descritivo com abordagem qualitativa. Segundo Chicon (2020), é possível observar que a ludicidade como ferramenta que possibilita ao desenvolvimento uma aprendizagem significativa diante das suas interações com o outro e com o meio.

Para Jung (2020), O lúdico proporciona uma aprendizagem que fortalece a construção de sua identidade pessoal favorecendo suas habilidades e seu desenvolvimento.

Nascimento (2021), fala que as aprendizagens permeadas pelo uso brincadeiras e jogos diversos são importantíssimas para os alunos autistas, pois ele

trabalha o desenvolvimento, em qualidade em suas múltiplas, habilidades e suas funções com o plano cognitivo, social, emocional e motriz.

SELEÇÃO DA AMOSTRA E PERÍODO DA PESQUISA

A seleção de amostra se deu por meios de levantamento de textos acadêmicos publicados em bibliotecas eletrônicas como BVS (Biblioteca Virtual da Saude), MEDLINE, PEDRO, LILACS. A seleção se deu por meio dos DeCS(Descritores em ciência da saúde), onde a busca resultou em: “Autismo infantil”, “Jogos e Brinquedos” e “Transtornos das Habilidades Motoras”, e os seus respectivos termos em inglês: “childautism”, Games AndToys”, and “ Motor Skill Disorders” combinados pelo indicador booleano “AND”.

CRITÉRIOS DE INCLUSÃO

Foram incluídos artigos científicos de estudos randomizados, casos clínicos e estudo de caso encontrado nas bases de dados supracitados disponíveis na íntegra e de forma gratuita, publicados em português e inglês, entre janeiro de 2018 e dezembro de 2021, que contemplasse ao menos dois dos descritores propostos.

CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO

Foram excluídos artigos que não apresentarem significância com relação à temática abordada, artigos pagos como também artigo de revisão, incompletos, duplicado além de trabalhos que ofereceram tese e comentários.

COLETA DE DADOS E PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

O período de levantamento de dados se deu de agosto de 2021 estendendo-se até novembro de 2021 a partir de um apanhado geral de dados secundários disponíveis nas bases de dados, após esse período foi realizada leitura, análise e interpretação de cada artigo, para tabulação de dados e preparação dos resultados e discussão.

Inicialmente foi estabelecido a pergunta norteadora e os descritores da pesquisa, para que realizasse uma busca nas bases de dados através do cruzamento dos descritores obtendo-se um total de 29.700 artigos, logo após foi selecionado os anos dos estudos (2.400 artigos) selecionado no idioma na língua portuguesa e inglesa, foi realizado uma leitura criteriosa e detalhada desses artigos restando então 7 artigos para construção desta revisão, com identificação do protocolo utilizados e principais resultados, sendo utilizados como amostra final para análise e discussão dos resultados.

RESULTADOS

Após o levantamento dos dados da pesquisa, constituiu-se um total de 2.400 artigos encontrados em mídia online, após a implementação dos critérios de elegibilidade, demonstrados na fase da coleta de dados, obteve-se um total de 7 artigos para essa revisão, foram analisados dados como autor, ano do estudo, título, objetivo, desenho do estudo, resultados e desfecho. (Quadro 01)

| Artigo | Autor/a no | Título | Objetivo | Desenho do estudo | Resultados | Desfecho |
|--------|---------------------|--|---|---|--|---|
| A1 | Santos et al., 2018 | Caracterização psicomotora de criança autista pela escala de desenvolvimento motor | Como objetivos pretendeu-se verificar o desenvolvimento psicomotor de uma criança autista | Trata-se de uma pesquisa de estudo de caso, descritiva. | A classificação do TEA é aceita como transtorno do desenvolvimento. Os critérios para a incapacidade intelectual destacam que, além da avaliação de aprendizagem, é necessário determinar a capacidade | Pode-se concluir que, como esperado, a criança autista avaliada pela EDM apresenta atraso no DNPM, sendo identificado um atraso de 2 anos na criança com TEA do presente estudo, principalmente em relação à motricidade global, equilíbrio e linguagem/organização temporal, alterações essas que ocorrem de forma não linear e podem repercutir |

| | | | | | | |
|----|----------------------|---|--|---|---|---|
| | | | | | funcional adaptativa. | no processo de aprendizagem. |
| A2 | Silva, 2021 | A contribuição do brincar e dos jogos psicomotores no desenvolvimento dos alunos com transtorno do espectro autista-TEA | Analisar e relacionar a influência da brincadeira e dos jogos psicomotores sobre a vida e no desenvolvimento tanto educativo quanto cognitivo, afetivo e motor dos alunos que apresentam o Transtorno do Espectro Autista (TEA). | Trata-se de uma pesquisa aplicada, qualitativa, descritiva e de campo. | Realizou-se a pesquisa bibliográfica onde as ideias fundamentadas dos autores, procuram enfatizar que embora o aluno autista venha apresentar movimentos repetitivos e tem comportamentos estereotipados que prejudicam a interação social é possível através de estímulos. | Conclui-se que tanto o brincar quanto os jogos psicomotores são estratégias relevantes no processo de desenvolvimento de várias importantes para aquisição da aprendizagem, principalmente aquelas que o aluno autista tem mais dificuldade, a sensorio motora, os jogos psicomotores propiciam ao autista conhecer seu próprio corpo, para aprender a realizar tarefas cotidianas, rotineiras, conquistando assim a autonomia. |
| A3 | Chicon et al., 2020 | O movimento e a emergência do jogo de Papéis na criança com autismo | O estudo objetiva compreender aspectos do percurso de desenvolvimento do jogo de papéis em crianças com autismo, tendo por eixo principal o movimento. | Caracteriza-se e como uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso, que enfoca o jogo protagonizado de três crianças com autismo, durante atividades lúdicas em uma brinquedoteca universitária. | O estudo leva a indagações sobre o percurso de desenvolvimento do jogo de papéis em crianças com autismo e o lugar do movimento nesse processo: como evolui a brincadeira dessa criança? Que aspectos estão envolvidos nesse percurso? De que maneira o movimento e a expressão corporal se configuram? | É pelo movimento que a criança estabelece os primeiros contatos com o Brinquedo, que configura uma atividade lúdica. Por meio do movimento, ela interage com o meio físico e com o outro, que orienta, indica, destaca elementos do real e os significa junto com a criança, conforme parâmetros definidos no plano cultural. |
| A4 | Klinger et al., 2015 | Análise clínica do brincar de crianças do espectro autista | Comparar o brincar livre em crianças do espectro autista por meio de dois instrumentos distintos. | Avaliação observacional fornece um olhar qualitativo que permite confirmar ou refutar dados do protocolo. | Os resultados obtidos com o uso do protocolo e da transcrição revelam pontos de convergência e divergência, como a análise da funcionalidade e nível de simbolismo no | O protocolo apresentou-se efetivo para captar o brincar entre as mães e Matias e Caio, mas menos eficaz na análise das interações de Lancelot e sua mãe. |

| | | | | | | |
|----|---------------------|--|---|---|--|--|
| | | | | | brincar das crianças. | |
| A5 | Gomes et al., 2019. | Produzindo quis digitais para indivíduos portadores do transtorno no espectro autista. | Trabalhar as características de crianças com TEA ensinando novas habilidades e comportamentos ajudando na interação motora e interação social. | Trata-se de um estudo de caso de forma quantitativa no qual foi realizado um Quis e testado em crianças portadora do transtorno espectro autista. | Ele constitui com um recurso pedagógico que motiva o desenvolvimento e auxilia no processo de aquisição de conhecimento, além de possibilitar uma melhoria nos seus aspectos sociais. | O jogo apresenta ao portador do TEA dentro de uma dinâmica onde treina a linealidade de raciocínios provendo um aprendizado eficaz melhorando seu desenvolvimento motor. |
| A6 | Jung, Silva 2020 | A lego terapia como metodologia de intervenção clínica em um contexto de transtorno do espectro autista. | Tem por objetivo saber como os pais percebem a influência da metodologia Lego terapia na criança com Tea. | Trata-se de pesquisa qualitativa de caráter Descritivo e exploratório. | O estudo conciliou a técnica de observação, e a aplicação de questionários após a realização de uma atividade de forma lúdica apresentando intervenções através de bloquinhos de montagem LEGO®. | Análise realizada possibilitou entender a importância da metodologia lúdica, inserida em contexto clínico. O lúdico proporciona ao indivíduo expandir as idéias, fortalecendo e construindo sua identidade pessoal, bem como suas habilidades e potenciais. |
| A7 | Diaz et al., 2021 | O futebol como programa esportivo para crianças com TEA no ensino fundamental. | Promoção e o incentivo à atividade física e esportiva do grupo de pessoas com TEA, além de preparar todas as crianças para que possam praticar qualquer tipo de esporte | Trata-se de um estudo de caso de forma quantitativa. | Os resultados obtidos ao final da pesquisa foram positivos, o que permitiu justificar a promoção da atividade física e esportiva como alternativa de lazer para pessoas com TEA. | Foi elaborado um programa de treinamento esportivo baseado em jogos de futebol pré-esportivos. As sessões serviram para potencializar as aptidões físicas e sociais de forma a produzir uma melhoria geral em ambas e, dessa maneira, transferir as suas competências e aprendizagem para outros contextos |

DISCUSSÕES

Santos (2018) Devido às alterações do SNC o desenvolvimento neuropsicomotor da criança com TEA é atípico, com distúrbios do movimento em padrões estereotipados; distúrbios de relacionamento, com preferência ao isolamento, distúrbios da fala e da linguagem, com manifestações de ecolalia; distúrbio de percepção, indivíduos com a dificuldade ou incapacidade de perceber, discernir algo importante ou irrelevante, por isso é importante avaliar seu DNPM, com objetivo de traçar uma estimulação precoce para iniciar uma avaliação educacional e conduzi-la a uma boa evolução.

Silva (2021) fala que o brincar trás benefícios tanto na aprendizagem educativa, afetiva, cognitiva quanto na interativa, considerando que criança com TEA produz movimentos repetitivos possuindo dificuldades na comunicação e socialização surge o questionamento de que as atividades lúdicas através dos jogos psicomotores podem ser relevantes no processo de ensino e aprendizagem, na interação consigo e com o mundo, no seu desenvolvimento de capacidades que irá proporcionar uma interação terapêutica com intuito de amenizar o estresse sentido pelo autista.

Com isso, o lúdico estimula os conhecimentos da criança, ao mesmo tempo em que proporciona uma melhor condição no seu desenvolvimento físico, motor, social e emocional, favorecendo sua aprendizagem, essas atividades são essenciais principalmente nas escolas onde favorece o aprendizado de forma significativa e dinâmica, para isso é importante saber que as atividades só são consideradas lúdicas quando sua finalidade é de promover interação e o conhecimento de uma forma prazerosa, cada tipo de atividade tem um devido papel diferente no momento da aprendizagem razão haver uma infinita variedade destas atividades. A ludicidade tem papel importante nos níveis cognitivos e afetivos ajudando no seu desenvolvimento com relação à sociedade, sendo considerável para que a criança possa conhecer seus limites assim construindo seus conhecimentos.

Chicon et al., (2020) tem como principal objetivo compreender o sentido do movimento da criança com autismo, em situações lúdicas a motricidade vai se diferenciando, alicerçada na dimensão simbólica e, a partir dela, em processos

afetivos e cognitivos. Desse modo, constatou a impossibilidade de abordar o movimento da criança com autismo de forma desarticulada de outras esferas do desenvolvimento e de sua própria constituição psíquica, o que remete ao pensamento psicomotor de Levin quando diz que dentro do contexto de desenvolvimento humano o corpo é uma ferramenta de aprendizado que ajuda a criança a aprender, o que na criança com TEA essa abordagem lúdica ser ainda mais importante.

Sendo assim, Klinger (2015) também tem o objetivo de observar como as atividades lúdicas promovem e estimulam o desenvolvimento das crianças com transtorno do espectro autista (TEA), onde favorece o desenvolvimento infantil em múltiplos aspectos, considerando a caracterização dos jogos e brincadeira, é importante apresentar que o jogo possui regras específicas, tempo determinadas e indicação de vencedor, enquanto que as brincadeiras são mais flexíveis. Observa-se que esses jogos acabam preparando a criança não somente para o momento da brincadeira em si, mas também aprendizados para toda a vida possibilitando além de reforçar dentro do aspecto das habilidades motoras, os aspectos cognitivos, afetivos e emocionais.

Jung (2020) observou que o método LEGO® irá proporcionar uma forma lúdica e dinâmica de reconhecimento de seus saberes essenciais e as competências dos sujeitos. Diante disso, essa metodologia estimula a união entre exercícios manuais e cerebrais, ao juntar as pequenas peças e pensar em conceitos, os indivíduos desenvolvem tanto o lado direito do cérebro (responsável pelos pensamentos lógicos), quanto o esquerdo (responsável pelo pensamento intuitivo e emocional).

Gomes (2019) mostra a utilização de um quiz na aprendizagem em diversas áreas do conhecimento aonde vem se mostrando muito eficaz, o quiz é uma estratégia clássica para a produção de jogos com propósitos, trabalhando linearidade de acontecimentos com crianças neuroatípicas com contação de histórias.

Os jogos de exercício como caminhar, correr, andar de bicicleta, amarelinha... São denominados jogos sensório motores e auxiliam de diversas formas no desenvolvimento de fatores psicomotores da criança que vão desde a melhora da

tonicidade até a coordenação motora fina, assim como também se observa um bom resultado no desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetiva e social, o brincar e o jogar são indispensáveis para a saúde emocional, física e intelectual da criança essas atividades lúdicas promovem um estado de mais tranquilidade, atenção, concentração e menos agressividade resultando em ações e reações equilibradas .

Diaz 2021 fala às dificuldades que meninos e meninas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) têm para realizar exercícios físicos e esportes, o que de certa forma vem contribuir para problemas a nível motor e de socialização que acaba por resultar na baixa participação em atividades físicas e esportivas com seus companheiros, por isso observando esse panorama da criança com TEA , a dificuldade de se relacionar e a importância de estimular a motricidade da criança é que o trabalho com jogos de futebol vem ganhando espaço junto as essas crianças. Abordagens educativas /terapêuticas que serviram para potencializar as aptidões físicas e sociais de forma a produzir uma melhoria geral em ambas e, dessa maneira, transferir as suas competências e aprendizagem para outros contextos, vale salientar que não só o futebol mas todos os jogos que permitem um trabalho maior com o corpo e em equipe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de a criança com TEA apresentar dificuldades de comunicação, interação social e pensamento imaginativo, que interferem no modo de brincar, ela é completamente capaz de se desenvolver brincando e de compartilhar interesses e experiências com os pares, esses momentos lúdicos incentivam o brincar funcional cruciais para o desenvolvimento das habilidades sociais, pois possibilitam a construção de uma relação funcional e prazerosa com seus pares, iniciando a capacidade de imitação e, por fim, aumentando o repertório simbólico.

Conclui-se que brincar para as crianças Espectro Autista é apresentado como uma metodologia para a prática docente que busca o alcance e o desenvolvimento desta criança, melhorando o desenvolvimento da criança Espectro Autista por meio do brincar e das interações.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO. **Transtorno do espectro do autista**. 2019.

CHICON, Ivone Martins de Oliveira, Mônica Frigini Siqueira. **O MOVIMENTO E A EMERGÊNCIA DO JOGO DE PAPÉIS NA CRIANÇA COM AUTISMO** . 2020

DE ASSIS, Mônica R. O lúdico no processo de desenvolvimento da imaginação e criatividade na criança. **educação e cultura em debate**, v. 3, n. 2, p. 113-130, 2017

DÍAZ, Ricardo Moreno, José Luis López. **O futebol como programa esportivo para crianças com TEA no ensino fundamental**. 2021

GOMES, Ellen C, Aguiar , Victor T. **Produzindo Quiz Digitais para Indivíduos Portadores do Transtorno do Espectro Autista**. 2019

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.

KLINGER, Ana Paula Ramos Souza. **Análise clínica do brincar de crianças do espectro autista**. 2015

NASCIMENTO, Larissa Freire de Avelar. **A importância da ludicidade no desenvolvimento infantil**. 2020.

NASS, Isabelle Rittes et al. A caixa de Max: atividades lúdicas para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). **Research, Society and Development**, v. 8, n. 1, p. e1381540-e1381540, 2019.

SANTOS, Tainá Ribas. **Caracterização psicomotora de criança autista pela escala de desenvolvimento motor**. 2018

SILVA. **A contribuição do brincar e dos jogos psicomotores no desenvolvimento dos alunos com transtorno do espectro autista–Tea**.

SILVA, Hildegard Susana Jung. **A lego®terapia como metodologia de intervenção clínica em um contexto de transtorno do espectro autista**. 2020

