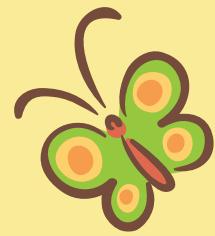
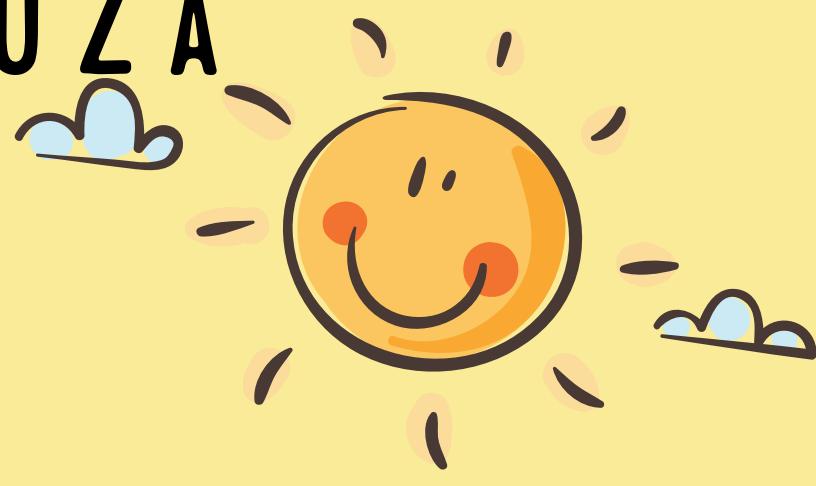


DANIELA SANCHES DE SOUZA

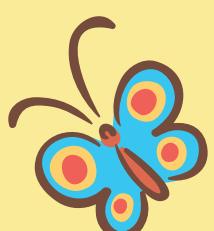


Brincadeiras de Ontem, Inclusão de Hoje: Um Guia Lúdico para o Desenvolvimento de Habilidades Sociais no TEA



Autores

Daniela Sanches de Souza
Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho



Audiodescrição da capa (acessível via QR Code)



Ficha Catalográfica

S729b

Souza, Daniela Sanches de

Brincadeiras de ontem, inclusão de hoje: Um guia lúdico para o desenvolvimento de Habilidades Sociais no TEA/ Daniela Sanches de Souza, Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho. – 2025.

70 f.; il.

Produto educacional (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-Grandense, Câmpus Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós -graduação em Ciências e Tecnologias da Educação, 2025.

1. Tecnologias na educação. 2. Transtorno do Espectro Autista. 3. Habilidades Sociais. 4. Inclusão escolar. I. Ferreira Filho, Raymundo Carlos Machado (aut.), II. Título.

CDU: 378.046-021.68:376

Catalogação na fonte elaborada pelo Bibliotecário

Vitor Gonçalves Dias CRB 10/1938

Câmpus Pelotas Visconde da Graça

Ficha Técnica



Autora:

Daniela Sanches de Souza

Orientador:

Prof. Dr. Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho

Design:

Messina Morales Medina

Revisão:

Jaison Marques Luiz

Acessibilidade:

Audiodescrição: Maximira Rockembach

TILS: Luciane Kaster

Responsável pela apresentação das brincadeiras:

Gabriela Hax



Lista de figuras

Figura 1 - Entrada do Parque ALPAPATO	12
Figura 2 - Banco em formato de gafanhoto (Spiriball)	13
Figura 3 - Girassol Oscilante	13
Figura 4 - Trepa-Trepa	14
Figura 5 - Flor Falante	14
Figura 6 - Labirinto Natural	15
Figura 7 - Escorregador Taquari	15
Figura 8 -Balanços	15
Figura 9 - Infográfico Níveis de Suporte do TEA	19
Figura 10 -Peteca comercial e peteca com material alternativo.	27
Figura 11 -Alunos jogando peteca no ALPAPATO	28
Figura 12 - Brincando com Peteca no Escorregador Taquari	28
Figura 13 - Iniciando brincadeira da peteca no Labirinto Natural	28
Figura 14 - Corda utilizada e que compõe o Kit Lúdico	31
Figura 15 - Utilizando brinquedo do ALPAPATO para pular corda.....	32
Figura 16 - Elástico entregue no Kit Lúdico.....	35
Figura 17 - Brincando de elástico no ALPAPATO.....	36
Figura 18 - Brincando de elástico no ALPAPATO 2.....	36
Figura 19 - Bolinhas de gude entregues no Kit Lúdico.....	40
Figura 20- Brincando de bolinha de gude no ALPAPATO.....	41
Figura 21- Brincando de bolinha de gude no ALPAPATO 2.....	41
Figura 22- Brincando de “Mamãe, posso ir?’ no ALPAPATO.....	43
Figura 23- Pé de lata confeccionado e entregue aos alunos no Kit.....	46
Figura 24- Andando de pé de lata no ALPAPATO.....	47
Figura 25- Andando de pé de lata no labirinto do ALPAPATO.....	51
Figura 26- Elefante Colorido utilizando a Flor Falante.....	51
Figura 27 - Em busca das cores.....	51
Figura 28 - Giz escolar para desenhar a amarelinha.....	54
Figura 29 - Entendendo a amarelinha.....	55
Figura 30 - Amarelinha.....	55
Figura 31 - Passa Anel com a participação das mães.....	58
Figura 32 - Conhecendo e explorando as Cinco Marias.....	61
Figura 33 - Recebendo o Kit Lúdico.....	63



Sumário



<u>Lista de Figuras.....</u>	4
<u>Compromisso com a acessibilidade.....</u>	6
<u>Apresentação.....</u>	8
<u>Introdução</u>	9
<u>1. O Espaço da Pesquisa: ALPAPATO.....</u>	11
<u>2. O que é o Transtorno do Espectro Autista?.....</u>	17
<u>3. Habilidades Sociais.....</u>	20
<u>4. O Brincar como Estratégia de Intervenção Pedagógica no TEA.....</u>	22
<u>4.1 Por que brincar com crianças com TEA?.....</u>	22
<u>4.2 O brincar como intervenção pedagógica.....</u>	22
<u>4.3 Critérios para escolha e adaptação das brincadeiras.....</u>	23
<u>4.4 Objetivos das brincadeiras no contexto do projeto.....</u>	23
<u>5. Guia de Brincadeiras Tradicionais Adaptadas para Crianças com TEA.....</u>	24
<u>5.1 Peteca.....</u>	25
<u>5.2 Pular corda.....</u>	29
<u>5.3 Pular elástico.....</u>	33
<u>5.4 Bolinha de gude.....</u>	37
<u>5.5 Mamãe,_posso ir?.....</u>	41
<u>5.6 Pé de lata.....</u>	44
<u>5.7 Elefante colorido.....</u>	48
<u>5.8 Amarelinha.....</u>	52
<u>5.9 Passa anel.....</u>	56
<u>5.10 Cinco Marias.....</u>	59
<u>6. Considerações sobre a Aplicação no ALPAPATO.....</u>	62
<u>7. Orientações para Avaliação das Interações Sociais.....</u>	64
<u>7.1 Por que avaliar?.....</u>	64
<u>7.2 O que observar nas brincadeiras?.....</u>	64
<u>7.3 Como registrar as observações?.....</u>	65
<u>7.4 Roteiro de perguntas para reflexão e registro qualitativo.....</u>	65
<u>7.5 Recomendações éticas e práticas.....</u>	66
<u>8. Conclusão.....</u>	67



04



Compromisso com a Acessibilidade

Este e-book foi cuidadosamente concebido para ser inclusivo e acessível a todos os leitores, respeitando os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem, que preconiza a oferta de múltiplos meios de representação, expressão e engajamento, a fim de atender à diversidade de estilos de aprendizagem, necessidades sensoriais e condições cognitivas (Rose e Meyer, 2002).

Com o objetivo de eliminar barreiras e ampliar o acesso ao conteúdo, foram incorporados os seguintes recursos de acessibilidade:

- Audiodescrição dos elementos visuais essenciais, permitindo que pessoas com deficiência visual compreendam os contextos e as ilustrações do material;
- Intérprete de Libras nos vídeos vinculados às brincadeiras, garantindo acessibilidade para pessoas surdas usuárias da Língua Brasileira de Sinais e seus mediadores. Também serão disponibilizados legendas e audiodescrição, de modo a ampliar o acesso do conteúdo produzido;
- Fonte OpenDyslexic utilizada em todos os textos longos, com espaçamento ajustado para facilitar a leitura fluente por pessoas com dislexia.

A OpenDyslexic, uma fonte desenvolvida por Abelardo Gonzalez (2011), com o objetivo de facilitar a leitura por pessoas com dislexia, apresenta um design específico com formas amplas, espaçamento generoso e base espessa, o que contribui para reduzir o efeito de inversões e fusões entre letras — uma característica frequente entre leitores com dislexia. Embora não seja unanimidade científica, seu uso tem sido reconhecido como um recurso acessível para promover maior autonomia e conforto visual em contextos educacionais (Gonzalez, 2011; Rello & Baeza-Yates, 2013).

Além disso, o projeto gráfico do e-book foi elaborado em tons suaves e layout arejado, evitando poluição visual ou excesso de estímulos. Essa decisão está alinhada às orientações de acessibilidade cognitiva para pessoas com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH) e



Transtorno do Espectro Autista (TEA), que se beneficiam de ambientes com baixa sobrecarga sensorial, organização visual clara e previsibilidade no design (APA, 2022; Baron-Cohen et al., 2009).

Assim, este e-book não apenas compartilha experiências pedagógicas inclusivas, mas encarna em sua forma os valores que defende, promovendo acessibilidade real e significativa.



Apresentação



Este e-book nasce do encontro entre pesquisa acadêmica, sensibilidade pedagógica e a potência transformadora do brincar. Resultado de uma investigação realizada no contexto do mestrado profissional, ele tem como objetivo principal apresentar, de forma acessível e prática, como as brincadeiras tradicionais podem atuar como instrumentos valiosos para o desenvolvimento das habilidades sociais em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Mais do que um compêndio de atividades, este material oferece um guia de mediação intencional: um convite a professores da educação básica, profissionais da educação especial, cuidadores e famílias para revisitarem jogos da infância — como amarelinha, passa anel e peteca — sob a perspectiva da inclusão, da afetividade e da aprendizagem social.

As orientações aqui contidas são fruto da escuta atenta, da observação sistemática e da análise microgenética de encontros lúdicos cuidadosamente mediados. Cada sugestão de brincadeira propõe não apenas o “como fazer”, mas também o “por que brincar”, articulando práticas educativas com fundamentos teóricos da Psicologia Histórico-Cultural e da Educação Inclusiva.

Este guia acredita que o brincar não é algo “extra” no cotidiano dos nossos alunos, mas um espaço legítimo de desenvolvimento humano, onde vínculos se constroem, regras são negociadas e emoções são compartilhadas. E mais: que toda criança, inclusive a criança com TEA, pode — e deve — participar dessas experiências em condições de pertencimento, escuta e respeito às suas singularidades.

**“Brincar é mais do que passatempo
— e construção de vínculos, de
regras sociais e de afetos.”**

Seja bem-vindo(a) a essa jornada lúdica e transformadora.





Introdução

Este e-book é fruto de uma pesquisa de mestrado desenvolvida no âmbito do Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação (PPGCITED), do Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Visconde da Graça (CaVG). Seu propósito é registrar, sistematizar e compartilhar uma proposta pedagógica fundamentada nas brincadeiras tradicionais infantis como estratégia para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

A pesquisa teve como objetivo geral investigar como brincadeiras tradicionais podem favorecer o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com TEA, além de verificar, com base em análise microgenética, quais contextos lúdicos se mostraram mais promissores para o avanço de interações positivas, cooperação, comunicação e expressão emocional.

As intervenções foram realizadas no Parque Anna Laura Parque para Todos – ALPAPATO, espaço educativo e inclusivo localizado no Campus CAVG, com um grupo de crianças com TEA de diferentes idades e perfis. Ao longo de seis encontros presenciais, os participantes foram convidados a experimentar diferentes brincadeiras da cultura popular – como peteca, corda, amarelinha, bolinha de gude, entre outras –, sempre mediadas por profissionais com experiência em educação especial e desenvolvimento infantil.

A análise dos dados evidenciou que, quando propostas com intencionalidade e sensibilidade, as brincadeiras tradicionais promovem aproximação entre pares, protagonismo infantil, trocas comunicativas espontâneas e aprendizagens sociais significativas. A estrutura cultural dessas brincadeiras – com regras claras, papéis compartilhados e espaço para improvisação – mostrou-se altamente favorável à emergência de condutas sociais complexas em crianças com TEA, corroborando o entendimento de que o brincar é um terreno fértil para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (Vygotsky, 1991; Brougère, 2002; Del Prette & Del Prette, 2017).

Este e-book, portanto, compartilha as experiências vividas durante a pesquisa, oferecendo aos leitores um repertório de brincadeiras tradicionais, com sugestões de mediação, variações possíveis e orientações para aplicação em diferentes contextos educativos. Seu conteúdo pode ser utilizado por professores, profissionais da educação especial, terapeutas e familiares interessados em promover uma abordagem lúdica e culturalmente significativa no trabalho com crianças com TEA.



09



1.O espaço da pesquisa: ALPAPATO

As atividades relatadas neste e-book aconteceram no Parque Anna Laura – Parques para Todos (ALPAPATO), localizado na zona urbana de Pelotas/RS, dentro do Campus Visconde da Graça (CAVG) do Instituto Federal Sul-rio-grandense (IFSUL). Mais do que um parque, o ALPAPATO é um espaço que reúne educação, recreação, inclusão e memória afetiva, oferecendo um ambiente ao ar livre pensado para todas as crianças, com e sem deficiência.

Idealizado em homenagem a Anna Laura Petlik Fischer, uma menina que faleceu precocemente em 2012, o parque nasceu do desejo de seus pais de transformar o luto em ação social, promovendo inclusão e acessibilidade por meio do brincar. Com cerca de 2000m², é um espaço integrado à natureza, com trilhas, gramados, brinquedos acessíveis, áreas arborizadas e equipamentos de convivência, cuidadosamente dispostos para estimular a imaginação, a cooperação e o desenvolvimento integral das crianças.

Durante os encontros realizados para esta pesquisa, diversos locais do parque foram explorados com intencionalidade pedagógica:

- Gramado central: cenário principal para brincadeiras como peteca, amarelinha, corda, bolinha de gude e outras dinâmicas corporais em grupo;
- Estruturas de madeira e brinquedos acessíveis: integradas ao brincar de forma espontânea, especialmente nos momentos de exploração livre;
- Mesas ao ar livre e bancos sob as árvores: utilizados para atividades de acolhida, construção de materiais, conversa com as famílias e o piquenique de encerramento;
- Áreas sombreadas: locais importantes para pausas, deslocamentos e aproximações mais tranquilas entre as crianças.

A escolha por esse espaço se deu por sua ambiência natural e integradora, reconhecida por favorecer o desenvolvimento infantil, principalmente quando associada ao brincar compartilhado e à mediação pedagógica intencional. Estudos



realizados no próprio ALPAPATO, como os de Fernandes (2022), Centeno (2025) e Basílio (2024), destacam o potencial do parque para fortalecer vínculos, estimular a criatividade e promover o bem-estar socioemocional, especialmente de crianças com deficiência.

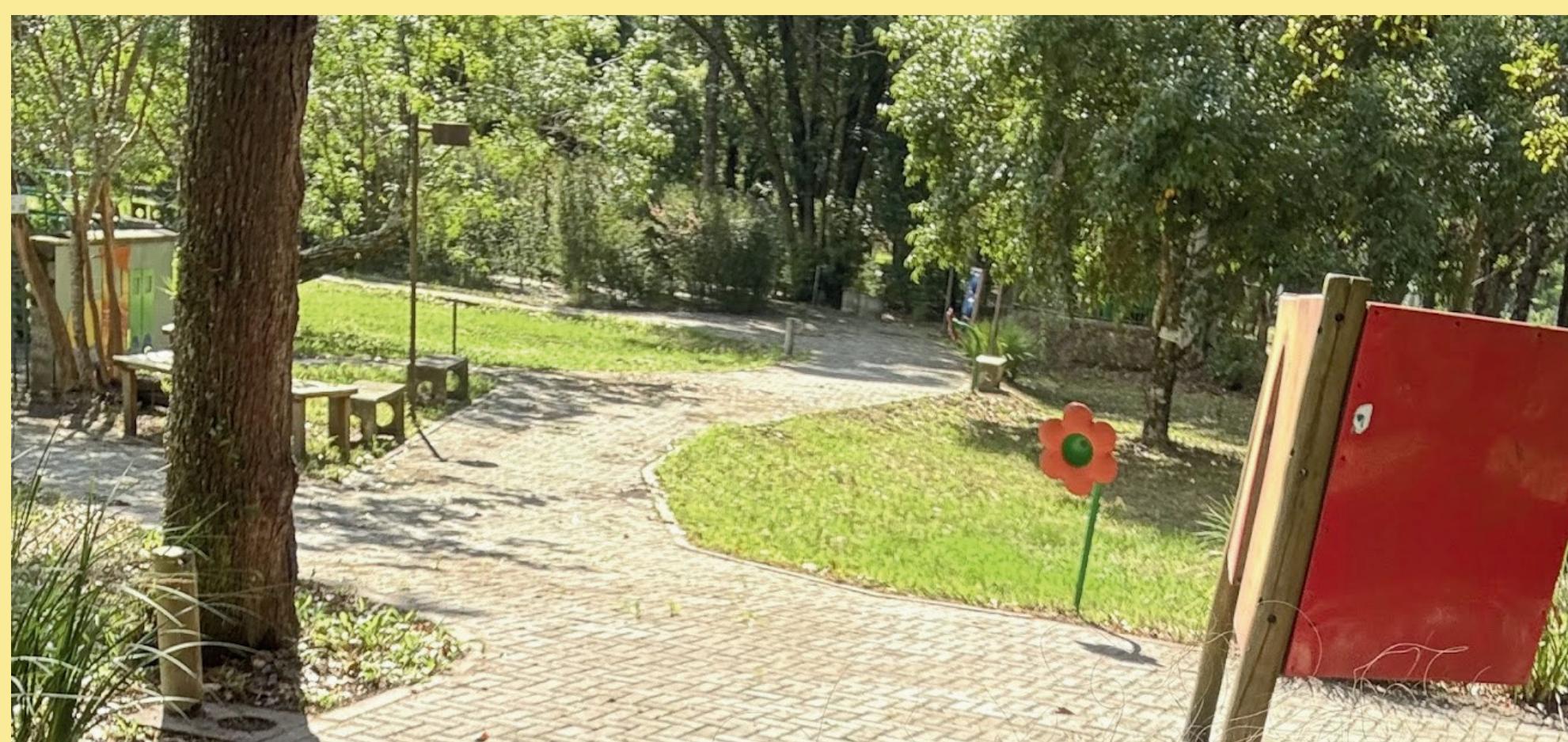
Como destaca Centeno (2025), o ALPAPATO contribui para o "desemparedamento da infância", aproximando as crianças de experiências mais livres, humanas e respeitosas às suas singularidades.

Combinando acessibilidade, tecnologia, lazer e inclusão, o ALPAPATO se consolida como um território fértil para propostas pedagógicas inovadoras, como a que deu origem a este material. Ele foi o cenário vivo da construção de vínculos, do florescimento das habilidades sociais e da redescoberta do brincar como linguagem essencial da infância.

Quer conhecer o espaço onde tudo aconteceu? Que tal fazer um tour virtual pelo ALPAPATO? No site oficial da iniciativa “Anna Laura – Parques para Todos”, você pode explorar imagens do parque construído no IFSul – Campus Visconde da Graça, por meio de visualizações integradas ao Google Maps.

Para que você possa visualizar com mais clareza o cenário desta pesquisa, [clique aqui](#) e descubra o ALPAPATO-Pelotas em detalhes.

Figura 1 - Entrada do Parque



Fonte: Acervo Pessoal

Ao percorrer os caminhos do ALPAPATO, o visitante encontra, logo à direita, equipamentos interativos como o banco em formato de gafanhoto (Spiriball) e o painel com espelho distorçor, que despertam a

curiosidade e convidam à exploração sensorial. Segundo pela trilha, destaca-se uma escultura lúdica conhecida como Singer Azul, instalada em frente a outro espelho, agora com efeito caleidoscópico, que estimula a percepção visual e a ludicidade.

Figura 2 - Banco em formato de gafanhoto (Spiriball)



Fonte: <https://alpapato.org.br/parque-ifsul-peLOTAS/>

Nas proximidades, encontra-se o Girassol Oscilante, uma peça que combina movimento e cor, seguido por uma bancada interativa chamada Ciça, o tradicional Trepa-Trepa e, em poucos metros adiante, a Flor Falante — uma instalação sonora que remete à brincadeira de telefone sem fio.

Prosseguindo pelo percurso, avista-se uma segunda Flor Falante, reforçando a proposta de jogos sonoros, e logo adiante está o painel de sons, um convite para experimentações auditivas.

Figura 3 - Girassol Oscilante



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 4 - Trepa-Trepa



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 5 - Flor Falante



Fonte: Acervo Pessoal

Em frente, o visitante se depara com um labirinto natural, formado por plantas, que estimulam a orientação espacial e a autonomia das crianças. Mais adiante está o escorregador com estrutura Taquari, que oferece acesso tanto por escadas quanto por rampa, garantindo inclusão e mobilidade.

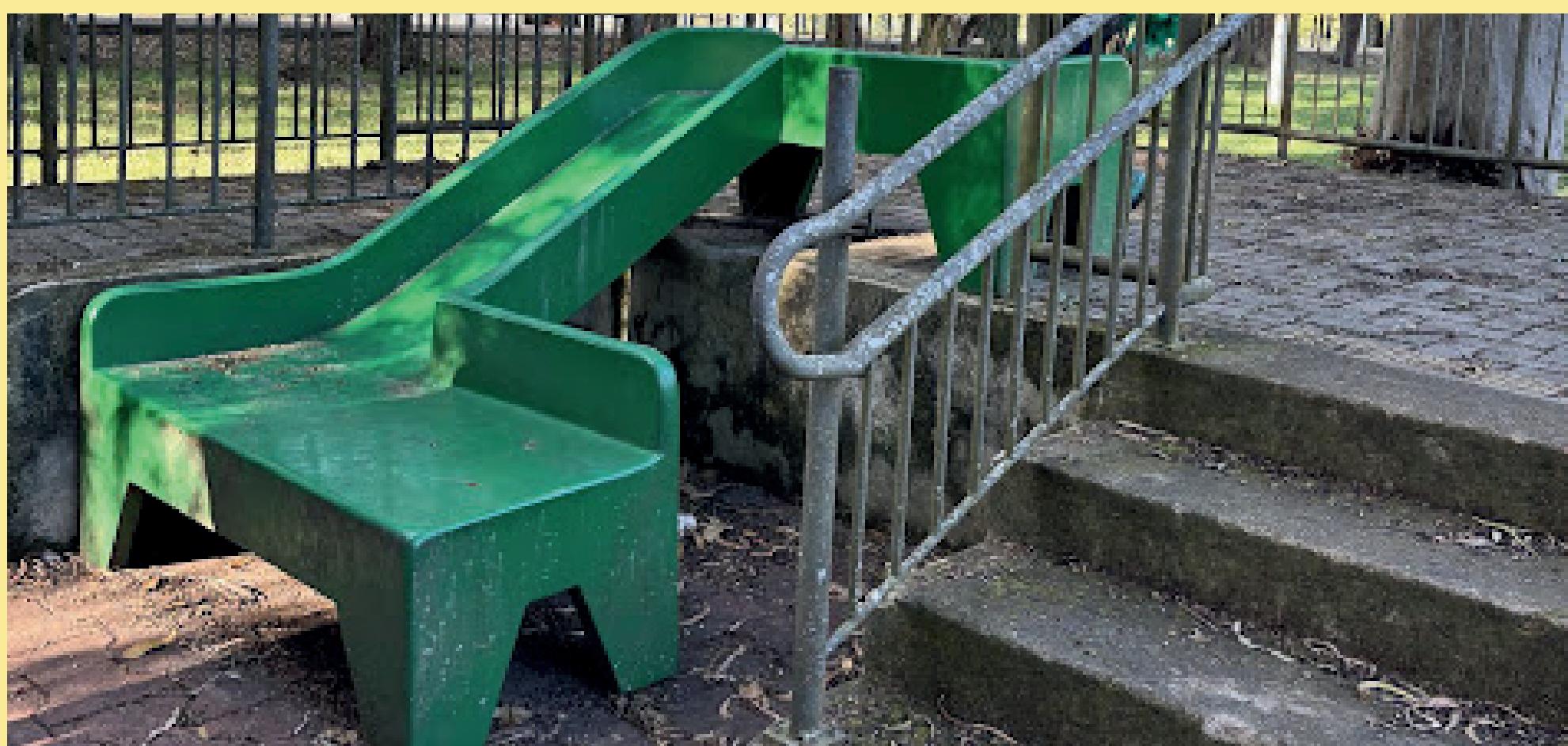


Figura 6 - Labirinto Natural



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 7 - Escorregador Taquari



Fonte: Acervo Pessoal

Finalizando o trajeto, surgem os equipamentos de balanço: um frontal, voltado para experiências sensoriais e posturais, e um balanço duplo com assentos em formato de astronauta, que amplia as possibilidades de interação entre pares e favorece a socialização.

Figura 8 - Balanços



Fonte: Acervo Pessoal



Ao longo da leitura deste material, você encontrará mais imagens reais do Parque ALPAPATO, integradas às descrições das brincadeiras realizadas com as crianças. Essas imagens foram inseridas com o objetivo de ilustrar os espaços utilizados durante as atividades, ajudando o leitor a visualizar como o ambiente contribuiu para a construção de interações sociais, descobertas lúdicas e aprendizagens significativas. É importante destacar que todas as imagens utilizadas contam com autorização formal dos responsáveis legais pelas crianças, obtida por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), em conformidade com os preceitos éticos aplicáveis à pesquisa com seres humanos e com as diretrizes da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD).



2. O que é o Transtorno do Espectro Autista?

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição do neurodesenvolvimento que afeta a forma como uma pessoa percebe o mundo, se comunica e interage socialmente. Ao longo do tempo, a compreensão sobre o autismo passou por transformações significativas, tanto em termos científicos quanto sociais.

No início do século XX, o autismo era frequentemente confundido com outros quadros psiquiátricos, sendo, muitas vezes, associado de forma equivocada à esquizofrenia infantil. Os primeiros estudos mais sistematizados surgiram com os trabalhos de Leo Kanner (1943), que descreveu o que chamou de “autismo infantil precoce”, e de Hans Asperger (1944), que analisou um grupo de crianças com funcionamento intelectual preservado, mas com dificuldades marcantes na comunicação e na interação social.

Com o avanço das pesquisas, o termo “espectro” passou a ser utilizado para refletir a ampla diversidade de manifestações do autismo, reconhecendo que cada pessoa com TEA é única — com suas próprias potencialidades, interesses, formas de aprender e de se relacionar com o mundo.

Hoje, o TEA é compreendido a partir de uma perspectiva neurodiversa, que reconhece a existência de diferentes formas de funcionamento neurológico, todas igualmente válidas. Isso significa que o foco não está mais apenas nos “déficits”, mas também nas características e competências das pessoas com TEA.

Segundo o DSM-5 (Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, 5^a edição), o diagnóstico do TEA considera dois grandes domínios:

- Dificuldades persistentes na comunicação e interação social;
- Padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades.

Essas manifestações podem variar em intensidade, contexto e momento de vida, o que justifica a ideia de um espectro.



Além disso, fatores sensoriais, como hipersensibilidade a sons, cheiros ou texturas, também fazem parte das características do TEA.

Na educação, é fundamental adotar práticas inclusivas e responsivas, que respeitem o ritmo de cada criança, favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais, emocionais e cognitivas. Como lembra Vygotsky (1997), o desenvolvimento acontece na relação com o outro, mediado pelo ambiente e pelas interações sociais. Por isso, o brincar compartilhado e intencional, em contextos ricos de sentido, pode ser uma ferramenta poderosa para o crescimento das crianças com TEA.

Essa perspectiva é reforçada por autores contemporâneos como Bosa (2018) e Schwartzman (2011), que defendem que a inclusão de pessoas com TEA deve considerar tanto os desafios quanto as possibilidades — ampliando oportunidades de participação, autonomia e pertencimento.

Com a publicação do DSM-5 (APA, 2013), os critérios diagnósticos para o TEA passaram a incluir uma classificação por níveis de suporte, com o objetivo de orientar as intervenções conforme o grau de necessidade de cada pessoa. Essa categorização não pretende rotular ou limitar o potencial das crianças, mas sim favorecer práticas educacionais e terapêuticas mais ajustadas às suas demandas.

É importante lembrar que esses níveis não são fixos: o desenvolvimento, as experiências sociais e o suporte adequado podem promover avanços significativos ao longo do tempo. Como reforça Amaral (2021, p. 93), “o autismo não é estático; é um modo de ser que pode se transformar nas trocas com o outro e com o mundo”.

Para facilitar a compreensão dos diferentes níveis de suporte no Transtorno do Espectro Autista (TEA), foi elaborado o infográfico a seguir. Ele resume, de forma visual e objetiva, as principais características associadas a cada nível, conforme descrito no DSM-5 (APA, 2013). Essa representação gráfica permite uma leitura rápida e intuitiva sobre os graus de apoio que podem ser necessários para crianças com TEA em contextos educacionais e sociais, servindo como guia para professores, familiares e demais profissionais da área da educação inclusiva.



Figura 9 - Infográfico Níveis de Suporte do TEA



Fonte: Autoria Própria



3. Habilidades Sociais

As habilidades sociais são comportamentos aprendidos, manifestados em situações interpessoais, que possibilitam interações eficazes, éticas e emocionalmente ajustadas com outras pessoas. Fundamentadas na perspectiva de Del Prette e Del Prette (2006, 2012), essas habilidades envolvem desde a capacidade de iniciar e manter conversas, lidar com críticas e defender-se de forma assertiva, até expressar sentimentos, pedir ajuda e respeitar normas sociais. São, portanto, componentes centrais do desenvolvimento infantil, diretamente associados ao bem-estar emocional, à inclusão e à formação de vínculos positivos.

Para os autores, é fundamental distinguir habilidades sociais (comportamentos observáveis e ensináveis) de competência social (avaliação contextual da eficácia desses comportamentos). O desenvolvimento dessas habilidades ocorre em ambientes cotidianos, como a família, a escola e a comunidade, e exige experiências interativas mediadas por adultos sensíveis e intencionais.

Entre as principais classes de habilidades sociais descritas por Del Prette e Del Prette (2006), destacam-se:

1. Habilidades de comunicação (escuta ativa, iniciar e manter conversas);
2. Habilidades de civilidade (cumprimentos, agradecimentos);
3. Empatia (compreender e se colocar no lugar do outro);
4. Assertividade (defesa de direitos com respeito);
5. Autocontrole da agressividade (lidar com frustrações e conflitos);
6. Expressão de sentimentos positivos (afeto, carinho, alegria);
7. Habilidades sociais acadêmicas (respeito a regras, participação, pedir ajuda).

No caso das crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), o desenvolvimento dessas competências exige atenção redobrada. Segundo a DSM-5 (APA, 2013), um dos critérios diagnósticos do TEA é a dificuldade persistente na comunicação social e na reciprocidade. Bosa (2002) observa que essas crianças enfrentam barreiras na compreensão das



regras sociais implícitas, o que pode resultar em isolamento e baixa autoestima, mesmo em ambientes inclusivos.

Por isso, intervenções pedagógicas planejadas, como as baseadas no ensino estruturado de habilidades sociais, são fundamentais para apoiar esses alunos. Estratégias como o uso de roteiros sociais, dramatizações, jogos simbólicos e histórias sociais (Gray, 2010; Machado & Bosa, 2016) têm se mostrado eficazes. Nessas intervenções, o brincar ocupa lugar de destaque.

Autores como Kishimoto (2008) e Brougère (2010) destacam o brincar como uma linguagem essencial da infância, que favorece a empatia, a negociação de regras, a resolução de conflitos e a vivência de papéis sociais diversos. Brincadeiras tradicionais, quando adaptadas e mediadas intencionalmente, se revelam ferramentas potentes para o desenvolvimento da comunicação, da cooperação e da confiança.

Neste projeto, as brincadeiras escolhidas foram estruturadas com base nessas referências teóricas, visando explorar prioritariamente as seguintes habilidades sociais:

- Empatia e escuta ativa, por meio de jogos de faz-de-conta e brincadeiras cooperativas;
- Expressão de sentimentos positivos, estimulada em atividades de roda e jogos que envolvem troca afetiva;
- Assertividade e autocontrole, trabalhados em contextos lúdicos com regras e negociações;
- Habilidades de comunicação, incentivadas em dinâmicas que exigem turnos de fala e interação entre pares;
- Participação e respeito às regras, promovidos por meio de brincadeiras coletivas e atividades de grupo.

Ao articular teoria e prática, este material visa oferecer um repertório acessível, inclusivo e fundamentado, contribuindo para o fortalecimento das habilidades sociais de crianças com TEA por meio de experiências lúdicas significativas.



4. O Brincar como Estratégia de Intervenção Pedagógica no TEA

4.1 Por que brincar com crianças com TEA?

Brincar é uma linguagem essencial da infância. É por meio do jogo simbólico, da experimentação corporal e da interação lúdica que a criança aprende sobre o mundo, desenvolve sua criatividade e constrói significados. No entanto, para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), o brincar espontâneo pode não surgir com a mesma fluidez. Dificuldades de comunicação, rigidez comportamental e sensibilidade sensorial podem limitar ou dificultar a participação em brincadeiras coletivas.

Contudo, isso não significa ausência de interesse pelo brincar, mas sim a necessidade de mediações específicas que favoreçam o engajamento. A inclusão de crianças com TEA em atividades lúdicas exige planejamento intencional, acolhimento das diferenças e respeito ao tempo e às formas próprias de expressão de cada criança. Brincar, nesse contexto, não é apenas uma atividade recreativa: é uma intervenção pedagógica com potencial terapêutico, que promove a socialização, o desenvolvimento emocional e a vivência de papéis sociais.

4.2 O brincar como intervenção pedagógica

Este projeto foi concebido como uma pesquisa do tipo intervenção pedagógica, conforme delineado por Damiani et al. (2013), cujo foco é implementar ações educativas específicas visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem. Mais do que simplesmente observar ou descrever um fenômeno, essa abordagem pressupõe ação deliberada, acompanhamento reflexivo e avaliação dos efeitos da intervenção. O brincar foi, portanto, o eixo metodológico escolhido para estruturar uma proposta de desenvolvimento de habilidades sociais com crianças com TEA, em um contexto ao ar livre e inclusivo.

Ao planejar essa intervenção, levou-se em consideração a importância de que as interações ocorressem em situações significativas para as crianças, respeitando seu ritmo e potencializando suas formas de expressão. A mediação do



adulto foi essencial para garantir a acessibilidade das propostas, a fluidez das interações e a valorização de cada tentativa de comunicação, seja ela verbal, gestual ou afetiva.

4.3 Critérios para escolha e adaptação das brincadeiras

A seleção das brincadeiras partiu do resgate de jogos tradicionais da cultura infantil, reconhecendo seu valor pedagógico, simbólico e social. Foram priorizadas aquelas que:

- Estimulam a cooperação e a interação entre pares;
- Possuem regras simples ou facilmente adaptáveis;
- Permitem variações sensoriais, motoras e simbólicas;
- Podem ser realizadas em espaço ao ar livre com segurança.

As adaptações buscaram assegurar a participação efetiva das crianças com TEA, sem descharacterizar o espírito das brincadeiras. Algumas estratégias utilizadas foram:

- Uso de materiais visuais de apoio (cartazes, pictogramas, sinalizações no chão);
- Modelagem comportamental: o adulto ou colega demonstra a ação antes de convidar a criança a participar;
- Ajuste no tempo de duração ou no número de participantes, conforme o nível de suporte necessário;
- Encorajamento à expressão emocional por meio de gestos, sorrisos, vocalizações e celebrações coletivas.

4.4 Objetivos das brincadeiras no contexto do projeto

Cada brincadeira do projeto foi escolhida e adaptada com o propósito de favorecer determinadas habilidades sociais, conforme o repertório proposto por Del Prette e Del Prette (2006). Os objetivos centrais foram:

- Estimular a empatia, o cuidado com o outro e a observação de emoções;
- Promover a comunicação verbal e não verbal em contextos sociais significativos;
- Desenvolver a assertividade, o respeito às regras e a negociação de turnos;
- Trabalhar o autocontrole diante de frustrações em brincadeiras com alternância de sucesso e erro;
- Favorecer a expressão de sentimentos positivos, como alegria, afeto, satisfação e pertencimento.



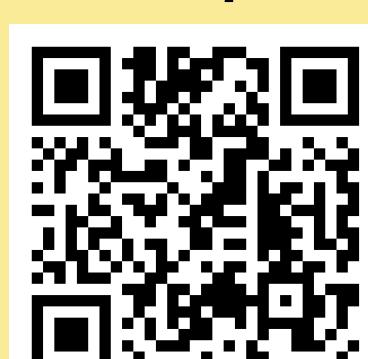
5. Guia de Brincadeiras Tradicionais Adaptadas para Crianças com TEA

Neste capítulo, apresentamos uma seleção de brincadeiras tradicionais que foram utilizadas como estratégia de intervenção pedagógica junto a crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), durante as atividades realizadas no ALPAPATO. Mais do que simples passatempos, essas brincadeiras fazem parte do repertório cultural da infância brasileira, transmitidas oralmente entre gerações e carregadas de simbolismos, valores coletivos e aprendizagens sociais.

Cada brincadeira será introduzida com um breve resgate histórico ou cultural, valorizando sua origem, seu significado no contexto da infância e sua permanência (ou transformação) ao longo do tempo. Em seguida, será apresentada contemplando as seguintes informações:

- Objetivo geral da brincadeira
- Habilidades sociais envolvidas (segundo a tipologia de Del Prette & Del Prette)
- Materiais necessários
- Número ideal de participantes
- Descrição da brincadeira original
- Adaptações para crianças com TEA
- Sugestões de mediação pedagógica
- Possibilidades de ampliação ou variação da atividade no ALPAPATO
- Sugestões de reflexão para registro da experiência e observações
- QR Code com vídeo explicativo.

O objetivo deste capítulo é fornecer um repertório acessível, fundamentado e replicável, que possa ser utilizado por educadores, terapeutas ocupacionais, psicopedagogos e familiares como apoio no planejamento de experiências lúdicas inclusivas. Acreditamos que, ao unir o valor cultural das brincadeiras tradicionais ao compromisso com a acessibilidade e a inclusão, podemos oferecer às crianças com TEA oportunidades reais de participação, desenvolvimento e pertencimento.



23



5.1 Peteca

A peteca é uma brincadeira de origem indígena brasileira, com registros que antecedem o período colonial. Segundo Cavalcanti (1994), os povos tupis já utilizavam a peteca em atividades rituais e de lazer, fabricando-a com folhas de bananeira, palha de milho e penas de aves. Com o tempo, a brincadeira foi incorporada à cultura popular e difundida em todo o país, mantendo-se como uma prática lúdica associada ao desenvolvimento da agilidade, da coordenação motora e do espírito cooperativo.

Atualmente, a peteca existe em dois formatos principais: como jogo livre, tradicional na infância brasileira, e como modalidade esportiva regulamentada, com regras e quadras próprias (Oliveira, 2003). Em ambas as versões, a brincadeira preserva seu caráter acessível, coletivo e inclusivo, sendo uma oportunidade valiosa de resgate cultural e de fortalecimento de vínculos sociais.

Objetivo geral da atividade

Desenvolver a coordenação motora fina e ampla, favorecer interações sociais, incentivar a comunicação assertiva e promover o vínculo afetivo com o grupo e a proposta lúdica.

Habilidades sociais trabalhadas

- Iniciativa de interação
- Cooperação
- Comunicação assertiva
- Respeito a turnos e regras
- Coordenação conjunta
- Nomeação do outro e reconhecimento de identidade
- Escuta ativa e expressão de preferências

Materiais necessários

- Tiras de jornal
- Tecido TNT colorido
- Fita adesiva ou elástico para prender
- Espaço ao ar livre
- Elementos do parque (labirinto natural, escorregador)

Número ideal de participantes

De 3 a 6 crianças (ou mais, com mediação estruturada)



Descrição da brincadeira original

Tradicionalmente, a peteca é lançada para o alto ou entre parceiros usando as mãos, com o objetivo de mantê-la no ar pelo maior tempo possível. O ritmo do jogo, o foco visual e a coordenação dos gestos favorecem tanto a atividade física quanto a interação social.

Adaptações para crianças com TEA

- Confecção da peteca como parte da brincadeira, favorecendo autoria e apropriação do objeto
- Exploração inicial individual (jogar para o alto e observar)
- Modelagem gestual pelo adulto, com reforço positivo
- Uso da peteca em jogos simbólicos no espaço (esconder/procurar)
- Inclusão de regras simples com alternância de turnos
- Redução de estímulos e pausas programadas conforme necessidade sensorial

Sugestão de mediação pedagógica

- Estimular conversas sobre memórias familiares e o brincar no passado
- Nomear e validar emoções e atitudes positivas durante a brincadeira
- Utilizar o nome das crianças nas interações para fortalecer vínculos
- Conduzir roda final para escuta de opiniões e sentimentos sobre a vivência

Possibilidades de ampliação ou variação nos espaços do ALPAPATO

Utilizar-se da estrutura do labirinto natural de arbustos do ALPAPATO como cenário para jogos de busca e cooperação. Inicialmente, a peteca é lançada e o grupo precisa encontrá-la juntos, favorecendo o olhar compartilhado, a escuta e a organização do espaço em equipe. Na sequência, uma criança esconde a peteca para que os demais a procurem, exercitando



iniciativa, espera e respeito às pistas do colega.

O escorregador pode ser integrado simbolicamente à brincadeira: cada criança sobe, e antes de escorregar, chama o nome de um colega, que deve buscar a peteca para ela. Essa dinâmica promove nomeação intencional, evocação da identidade do outro e atenção conjunta, mobilizando linguagem social de forma lúdica.

Registro da experiência

- O que observei durante a confecção?
- Quem tomou iniciativa de interação?
- Como lidaram com os turnos e regras?
- Houve dificuldades sensoriais ou motoras?
- Alguma adaptação foi necessária?

Figura 10 - Peteca comercial e peteca com material alternativo



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 11 - Alunos jogando peteca no



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 12 - Brincando com Peteca no Escorregador Taquari



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 13 - Iniciando brincadeira da peteca no Labirinto Natural



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo demonstrativo da confecção e instruções de uso da peteca com narração clara, audiodescrição, TILS e legenda.



5.2 Pular Corda

A brincadeira de pular corda é uma das mais antigas do repertório lúdico da infância, com registros que remontam à Antiguidade. De acordo com Opie & Opie (1969), seu formato simples – uma corda sendo girada enquanto crianças pulam – já era praticado em diversas culturas do mundo, incluindo China, Egito e Grécia. No Brasil, tornou-se especialmente popular entre meninas nas décadas de 1950 a 1980, com variações que incorporam cantigas, desafios numéricos e turnos.

Além de ser uma atividade recreativa, pular corda desenvolve habilidades motoras complexas, como ritmo, coordenação e equilíbrio, além de favorecer o convívio em grupo, o respeito às regras e a cooperação. Como ressalta Kishimoto (2010), as brincadeiras tradicionais como essa carregam memória coletiva, fortalecem vínculos intergeracionais e constituem patrimônio cultural da infância.

Objetivo geral da atividade

Promover a coordenação motora ampla, o respeito a turnos e regras, a cooperação entre pares e a construção de vínculos sociais por meio de uma brincadeira rítmica e acessível.

Habilidades sociais trabalhadas

- Cooperação
- Comunicação assertiva
- Respeito a turnos e regras
- Autocontrole diante de erros
- Incentivo à expressão emocional positiva (alegria, orgulho, empatia)
- Iniciativa para participar e interagir com o grupo

Materiais necessários

- Corda longa de pular (preferencialmente de tecido ou corda náutica macia)
- Espaço amplo, seguro e plano ao ar livre
- Opcional: Cartaz ou pictograma com os comandos visuais: “Pular”, “Esperar”, “Entrar” (Indispensável se for usado)



com aluno com TEA usuário de Comunicação Aumentativa Alternativa).

Número ideal de participantes

3 a 5 crianças (duas para girar a corda e uma ou mais para pular)

Obs.: a mediação pode adaptar o número, inclusive usando adulto para girar a corda no início.

Descrição da brincadeira original

Duas crianças seguram as pontas da corda e giram-na em movimentos amplos. A criança que vai pular entra quando a corda estiver girando e tenta pular o maior número de vezes sem errar. Em algumas versões, há cantigas ou desafios que marcam o ritmo da brincadeira.

Adaptações para crianças com TEA

- Início com pulos individuais sem corda, simulando a ação com modelagem do adulto
- Uso de comandos visuais com imagens para “esperar”, “entrar” e “pular”
- Permitir que a criança apenas “passe por baixo da corda” nas primeiras tentativas
- Redução do tempo e da velocidade da corda, aumentando gradualmente conforme o engajamento
- Garantia de espaço individual seguro, com distância adequada dos colegas
- Mediação direta na entrada e saída da corda, se necessário

Sugestão de mediação pedagógica

- Iniciar a atividade com o grupo sentado, explicando e modelando os gestos
- Nomear ações e reconhecer os esforços: “Você conseguiu esperar sua vez!”, “Você entrou com coragem!”
- Mediar os turnos com voz suave e gestos amplos, para reduzir ansiedade
- Estimular que as crianças convidem o colega a entrar: “Quem você quer chamar agora?”
- Validar cada tentativa, mesmo que a criança não pule a corda de fato



Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

A corda deve ser posicionada sobre uma área plana e sombreada, próxima às árvores centrais do parque, permitindo que as crianças pulem com liberdade de movimento e conforto térmico. Para facilitar a adaptação motora inicial, uma das extremidades da corda é presa à estrutura de madeira de um dos brinquedos fixos (como a ponte baixa ou o corrimão do escorregador), enquanto um adulto segura a outra ponta.

Essa configuração possibilita que a criança se concentre nos pulos sem se preocupar com o ritmo da corda. Quando duas crianças já estão seguras no movimento, passam a girar a corda em dupla. O ambiente aberto e sem barreiras visuais contribui para a percepção corporal e a antecipação do movimento, reduzindo a ansiedade motora e facilitando a autorregulação.

Registro da experiência

- Quais crianças demonstraram iniciativa?
- Como lidaram com a espera da vez?
- Houve resistência motora ou sensorial?
- Como reagiram ao erro ou à saída da corda?
- Alguma adaptação foi necessária para garantir participação?

Figura 14 - Corda utilizada e que compõe o Kit Lúdico



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 15 - Utilizando brinquedo do ALPAPATO para pular corda



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Pular Corda” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.3 Pular elástico

A brincadeira de pular elástico, também conhecida como “elástico” ou “jogo do elástico”, é uma variação mais recente das tradicionais atividades de pular corda. Sua origem é incerta, mas registros indicam que ela se popularizou no Brasil nas décadas de 1980 e 1990, especialmente entre meninas, tendo também sido difundida em países como Alemanha, França, China e Estados Unidos, com nomes e regras variados (MELLO, 2001).

No jogo, utiliza-se um elástico grosso amarrado nas pernas de dois participantes (ou em apoios fixos, como árvores ou cadeiras), e o objetivo é realizar sequências de saltos sobre o elástico, conforme padrões pré-definidos. A atividade envolve ritmo, atenção, memorização de movimentos e organização espacial. Como brincadeira coletiva e cooperativa, também exige respeito aos turnos, aceitação dos erros e apoio entre os pares — elementos centrais para a aprendizagem social.

Objetivo geral da atividade

Desenvolver planejamento motor, organização sequencial de ações, observação dos pares, respeito aos turnos e apoio mútuo por meio de uma brincadeira lúdica e desafiadora.

Habilidades sociais trabalhadas

- Respeito a turnos e regras
- Observação e escuta ativa
- Cooperação e apoio entre pares
- Resolução de conflitos mediados
- Superação de frustrações
- Comunicação assertiva e incentivo mútuo

Materiais necessários

- Elástico grosso de costura (de aproximadamente 3 metros)
- Espaço plano com dois apoios (árvores, cadeiras ou pernas de dois colegas)
- Sequência de padrões de movimento impressos com pictogramas (opcional, mas é um modo de torná-lo ainda mais inclusivo)



Número ideal de participantes

3 a 6 crianças (duas segurando o elástico e uma pulando; alternância de papéis)

Descrição da brincadeira original

O elástico é preso nas pernas de dois colegas ou em estruturas fixas. A criança que vai pular precisa seguir uma sequência específica de movimentos sobre, dentro ou fora do elástico. A altura vai aumentando (tornozelo, joelho, coxa, etc.) e os movimentos podem variar conforme a cantiga ou o desafio proposto.

Adaptações para crianças com TEA

- Fixar o elástico em estruturas estáveis para reduzir ansiedade e garantir previsibilidade
- Usar altura inicial baixa e subir progressivamente, conforme o interesse da criança
- Demonstrar os movimentos com modelagem corporal ou vídeos curtos
- Usar cartões visuais com a sequência dos passos
- Estimular a observação dos colegas antes da execução
- Permitir tentativas livres sem correção imediata

Sugestão de mediação pedagógica

- Iniciar com demonstração coletiva e convite à observação (“Olhem como a Ana fez”)
- Validar as tentativas, mesmo que incompletas: “Você tentou passar os dois pés, ótimo!”
- Reforçar comportamentos cooperativos: “Que legal, você esperou sua vez e ajudou o colega!”
- Evitar eliminar a criança que erra; focar na progressão e não na competição
- Realizar roda de conversa final para comentar as dificuldades e superações.

Possibilidades de ampliação ou variação

- Criar padrões personalizados (ex: “pule para dentro e dê uma volta”)
- Associar desafios com cores ou números para ampliar a complexidade simbólica



- Registrar em desenho as etapas que cada criança conseguiu completar
- Usar outros materiais (fitas elásticas coloridas, tecidos macios) para maior apelo sensorial

Registro da experiência

- Quem demonstrou iniciativa para observar e imitar os colegas?
- Como lidaram com erros ou falhas?
- Houve incentivo mútuo entre pares?
- Alguma adaptação foi necessária para garantir participação efetiva?

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO:

O elástico pode ser fixado entre duas árvores com troncos acessíveis e distanciamento apropriado, criando um espaço delimitado, mas natural, que ofereça segurança física e estética visual agradável. A proximidade da área gramada e a presença de sombra permitem que as crianças fiquem mais tempo envolvidas, sem incômodos sensoriais.

Além disso, as árvores funcionam como referência visual para posicionamento espacial, favorecendo a organização sequencial dos saltos. Quando necessário, o elástico pode ser reposicionado em troncos mais baixos ou em apoios móveis (como cadeiras) para adaptar a altura à capacidade motora das crianças, mantendo a proposta inclusiva e progressiva.

Figura 16 - Elástico entregue no Kit Lúdico



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 17 - Brincando de elástico no ALPAPATO



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 18 - Brincando de elástico no ALPAPATO 2



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Pular Elástico” com narração clara, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.4 Bolinha de gude

A bolinha de gude — também chamada de “bulita”, “búlica”, “biloca” ou “fubeca”, dependendo da região — é uma brincadeira tradicional praticada por crianças ao redor do mundo há séculos. Registros indicam seu uso desde o Egito Antigo e, posteriormente, na Europa medieval, com bolinhas de argila, vidro ou pedra (GOMES, 2004). No Brasil, a brincadeira se popularizou no século XX, especialmente entre meninos, sendo uma atividade recorrente nos recreios escolares e nas ruas de terra batida.

O jogo tradicional consiste em acertar a bolinha do adversário com a sua própria, ou em alcançar um alvo dentro de um espaço circular desenhado no chão. A brincadeira favorece a concentração, a coordenação motora fina, a paciência, a estratégia e o respeito a turnos — valores fundamentais para o desenvolvimento de competências sociais e cognitivas.

Objetivo geral da atividade

Estimular a coordenação motora fina, a concentração, a tomada de decisão, a negociação e o respeito ao espaço e às regras coletivas, por meio de uma brincadeira clássica e acessível.

Habilidades sociais trabalhadas

- Respeito a turnos e regras
- Autonomia na tomada de decisões
- Expressão de desejos e frustrações
- Leitura do comportamento do outro
- Tolerância à espera e aceitação de perdas
- Negociação e cooperação

Materiais necessários

- Conjunto de bolinhas de gude (vidro ou plástico)
- Graveto ou giz para demarcar círculos na terra
- Espaço de chão batido, preferencialmente ao ar livre e sem desníveis
- Cartões visuais com pictogramas para indicar: “esperar”, “jogar”, “parar” (opcional)



Número ideal de participantes

De 2 a 5 crianças por rodada (com possibilidade de revezamento)

Descrição da brincadeira original

Cada jogador tenta acertar a bolinha do adversário ou empurrar sua própria bolinha até um ponto-alvo dentro de um círculo no chão. Quem atingir o objetivo conquista a rodada ou marca pontos, dependendo da variação local da brincadeira. O jogo exige mira, cálculo de força e observação do adversário.

Adaptações para crianças com TEA

- Regras simplificadas: apenas tentar acertar um alvo fixo, sem competição entre pares
- Espaço individual delimitado para reduzir sobreposição de movimentos
- Uso de bolinhas maiores para facilitar a manipulação motora
- Antecipação visual com cartões de turno: “sua vez”, “esperar”, “parabéns”
- Redução do número de jogadores simultâneos para evitar sobrecarga sensorial
- Permitir o uso de suporte tátil (apoio de mão) para lançar a bolinha

Sugestão de mediação pedagógica

- Mediar os turnos com voz clara e gestos visíveis
- Estimular a criança a verbalizar sua intenção: “Você quer jogar agora ou esperar?”
- Reconhecer conquistas motoras e sociais (“Você esperou sua vez com muita calma!”)
- Permitir que a criança escolha a cor da bolinha para personalizar a experiência
- Reforçar positivamente comportamentos como incentivo ao colega ou respeito à vez do outro

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

A brincadeira é realizada sobre o solo de terra batida do parque, próximo à área das árvores e em local sombreado. O

ambiente natural favorece a demarcação dos círculos diretamente no chão com gravetos, proporcionando às crianças uma experiência sensorial e simbólica de pertencimento ao espaço. Os elementos do próprio parque podem ser inseridos na brincadeira, criando caminhos com obstáculos naturais (galhos, folhas, pedrinhas) para estimular estratégia

As árvores ao redor oferecem referências visuais estáveis e delimitadoras do espaço de jogo, além de contribuírem para um ambiente acolhedor e confortável. A possibilidade de sentar-se no chão para aguardar a vez, tocar o solo, e observar os colegas jogando contribui para a autorregulação emocional e a atenção compartilhada, ampliando o engajamento de forma espontânea e respeitosa.

Registro da experiência

- A criança compreendeu os turnos?
- Como reagiu ao erro ou à vitória do outro?
- Demonstrou interesse em observar ou ensinar o colega?
- Qual tipo de suporte foi mais necessário (visual, motor, afetivo)?

Figura 19 - Bolinhas de gude entregues no Kit Lúdico



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 20- Brincando de bolinha de gude no ALPAPATO



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 21- Brincando de bolinha de gude no ALPAPATO 2



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Bolinha de gude” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.5 “Mamãe, posso ir?”

“Mamãe, posso ir?” é uma brincadeira tradicional de comando e resposta, praticada por gerações de crianças brasileiras, especialmente no recreio escolar e nas calçadas de bairro. De raízes orais e sem autoria conhecida, a brincadeira pertence ao repertório coletivo da infância e varia ligeiramente conforme a região (CAVALCANTI, 1994). Seu formato envolve o cumprimento de ordens emitidas por um dos participantes, tradicionalmente chamado de “mamãe” (ou “chefe”, “comandante”), com respostas controladas e movimentos corporais associados a passos, pulos ou saltos.

Além de promover a motricidade ampla, a brincadeira estimula habilidades como escuta ativa, obediência a regras, antecipação, negociação e controle inibitório. Como destaca Kishimoto (2008), esse tipo de jogo de regra com interação verbal é altamente estruturante para o desenvolvimento cognitivo e social da criança.

Objetivo geral da atividade

Desenvolver o controle inibitório, a escuta ativa, a compreensão de regras sociais e a iniciativa comunicativa por meio de uma brincadeira de comando e movimento coletivo.

Habilidades sociais trabalhadas

- Escuta e atenção conjunta
- Respeito a turnos e regras
- Compreensão de papéis sociais
- Controle da impulsividade
- Comunicação assertiva (pedir, responder, negar)
- Antecipação e paciência

Materiais necessários

- Espaço amplo e plano ao ar livre
- Pictogramas de passos (pular, dar um passo, correr, girar) – opcional
- Cartaz com sequência da brincadeira (visual de “pedir”, “responder”, “agir”)



Número ideal de participantes

3 a 10 crianças (1 comandante e os demais em fileira)

Descrição da brincadeira original

Uma criança (“mamãe”) fica de costas para o grupo, de frente para as outras crianças alinhadas. Os jogadores, um a um, pedem: “Mamãe, posso ir até aí com X passos de Y?” (ex: 2 passos de formiga). A mamãe responde “sim” ou “não”, ou propõe outro número/movimento. Quem chega primeiro até a “mamãe”, sem correr ou ultrapassar sem autorização, assume o papel da próxima rodada.

Adaptações para crianças com TEA

- Redução do vocabulário e uso de pictogramas para indicar os tipos de passos (ex: pulo, formiga, gigante, girar)
- Antecipação visual da ordem do turno (“agora é a sua vez”)
- Substituição de “mamãe” por “comandante” para evitar confusão simbólica, se necessário
- Uso de tapetes ou marcações visuais para indicar posicionamento inicial e final
- Garantia de tempo maior para formular o pedido e responder
- Estimulação do pedido com apoio verbal ou modelo: “Você pode dizer: posso dar dois passos de canguru?”

Sugestão de mediação pedagógica

- Modelar o pedido com clareza: “Mamãe, posso ir com dois passos de formiga?”
- Usar cartões com imagens para ajudar na escolha do tipo de movimento
- Encorajar as crianças a formularem pedidos criativos e respeitosos
- Validar a participação de quem respeitou o turno ou esperou pacientemente
- Alternar o papel do “comandante” para estimular liderança e empatia

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

O espaço possibilita que a brincadeira seja realizada em um



dos gramados planos do ALPAPATO, delimitado com cones ou folhas para marcar a linha de início e de chegada. As árvores ao fundo servem como referência visual e simbólica de chegada. A sombra natural favorece o conforto sensorial, e o espaço aberto facilita a organização dos participantes em linha, sem sobreposição ou conflito de espaço.

Registro da experiência

- A criança compreendeu e seguiu o comando?
- Conseguiu esperar sua vez e participar com iniciativa?
- Houve identificação clara dos papéis?
- O que facilitou ou dificultou o engajamento?

Figura 22- Brincando de “Mamãe, posso ir?” no ALPAPATO



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Mamãe, posso ir?” com narração clara, laudiodescrição, egenda e intérprete de LIBRAS.



5.6 Pé de lata

A brincadeira do “pé de lata” é um clássico do brincar popular brasileiro, com registros desde o início do século XX. Tradicionalmente confeccionado com latas de alumínio, barbante e materiais reaproveitados, o brinquedo consistia em apoiar os pés sobre as latas presas por cordas e caminhar com equilíbrio. Era comum nas brincadeiras de rua e quintal, sendo considerada uma das muitas formas de expressão do brincar criativo com objetos do cotidiano (CAVALCANTI, 1994; FRADE, 2016).

O pé de lata desenvolve equilíbrio, força, coordenação motora ampla e planejamento de movimentos. Além disso, favorece a autonomia e o sentimento de realização por ser um brinquedo artesanal, muitas vezes produzido pela própria criança. Segundo Kishimoto (2010), brinquedos construídos com materiais simples potencializam o vínculo afetivo, a imaginação e a cultura do reaproveitamento.

Objetivo geral da atividade

Desenvolver equilíbrio, coordenação motora ampla, autoconfiança e iniciativa, por meio do uso de um brinquedo tradicional construído com materiais reaproveitáveis.

Habilidades sociais trabalhadas

- Iniciativa de ação e exploração do ambiente
- Cooperação (ajuda mútua para subir e equilibrar-se)
- Tolerância à frustração e persistência
- Comunicação e solicitação de ajuda
- Compartilhamento de materiais e espaço
- Reconhecimento do progresso próprio e do outro

Materiais necessários

- 2 latas de leite em pó ou similares (sem arestas cortantes)
- Corda resistente (barbante grosso ou fio de varal)
- Pregador ou fita para prender as cordas
- Espaço plano para caminhada
- (opcional) Trilha marcada com cordas, bambolês ou cones



Número ideal de participantes

De 2 a 6 crianças por vez (com rodízio e apoio mútuo)

Descrição da brincadeira original

A criança se equilibra sobre duas latas amarradas a cordas, segurando as cordas com as mãos para controlar os movimentos. Caminha-se com passadas alternadas, tentando manter o equilíbrio enquanto se percorre uma determinada distância ou trilha.

Adaptações para crianças com TEA

- Apoio inicial do adulto para subir nas latas e garantir segurança
- Trilha visual marcada no chão com cordas ou fitas coloridas
- Redução da distância percorrida nas primeiras tentativas
- Uso de “pés de lata” de menor altura, com base estável e antiderrapante
- Modelagem motora do adulto ou de um colega
- Uso de comandos visuais simples: “subir”, “andar”, “parar”

Sugestão de mediação pedagógica

- Estimular que a criança participe da confecção do brinquedo, promovendo vínculo e autoria
- Reforçar verbalmente cada tentativa (“Você conseguiu dar dois passos sozinho!”)
- Valorizar a ajuda entre colegas (“Você segurou a corda para ele, que bonito!”)
- Permitir que a criança explore o objeto no chão antes de usá-lo nos pés
- Criar percursos com desafios progressivos, sempre ajustando ao nível do grupo

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

A atividade pode ser realizada em uma das áreas planas com solo firme e gramado baixo do parque, ideal para caminhar com segurança. As trilhas do ALPAPATO podem ser aproveitadas para traçar percursos curtos, com pontos de apoio natural (como troncos baixos e cercas de madeira) que ofereçam referências visuais e oportunidades de descanso.

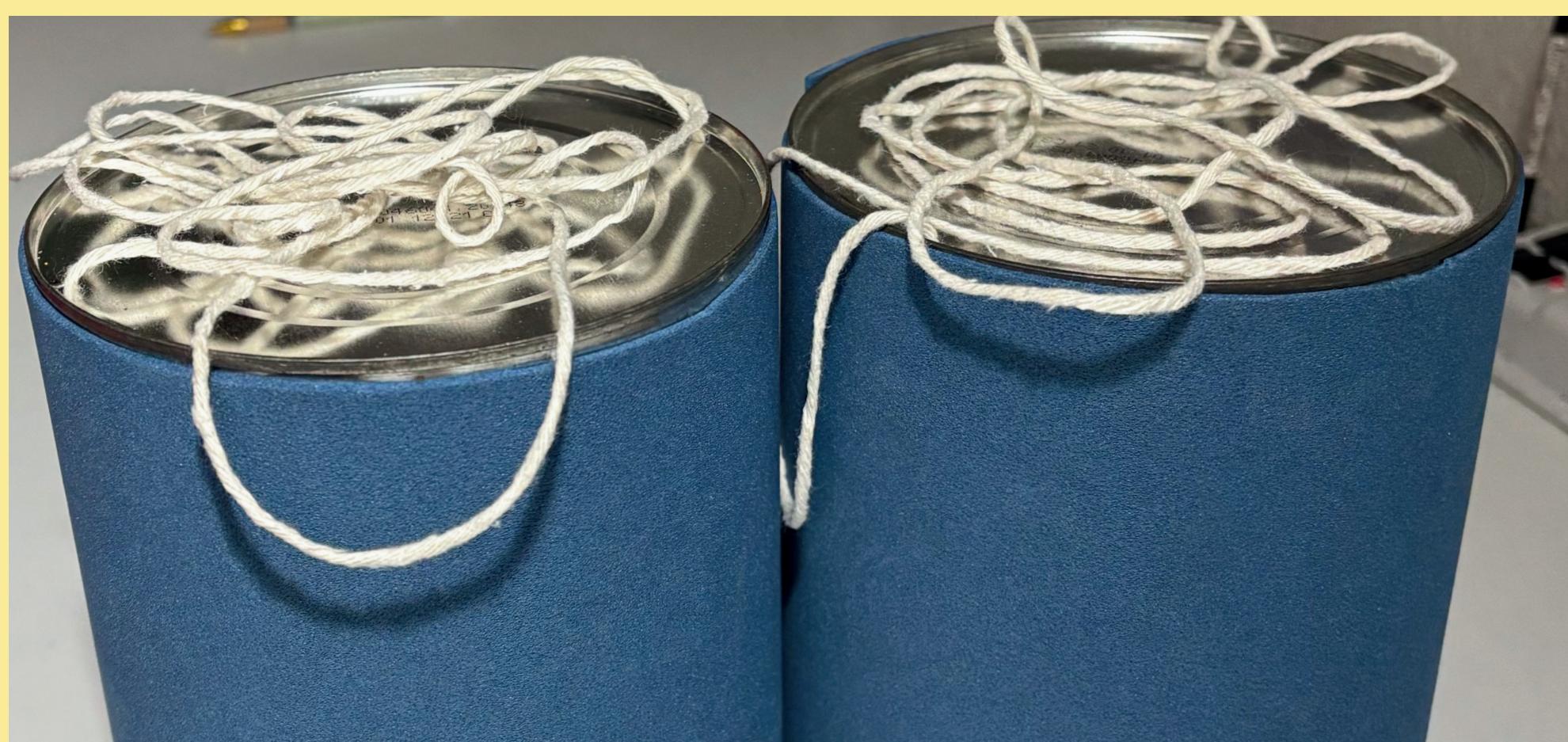
Além disso, o ambiente ao ar livre reduz o impacto sonoro e permite que as crianças testem os pés de lata com liberdade e apoio mútuo, observando umas às outras e sugerindo trajetos, favorecendo a cooperação, a persistência e o reconhecimento do progresso de cada participante. Com o amplo espaço disponível é possível montar uma “trilha da conquista” com estações de incentivo (ex: bandeirinhas, marcos coloridos, itens da natureza que devem ser recolhidos de um ponto a outro). O labirinto natural de arbustos do parque pode ser aproveitado como percurso para os pés de lata, criando um trajeto lúdico que desafia o equilíbrio e favorece a cooperação entre os colegas durante as curvas e desvios do caminho.



Registro da experiência

- A criança demonstrou iniciativa para experimentar o brinquedo?
- Solicitou ajuda? Ajudou colegas?
- Como lidou com a dificuldade de equilíbrio?
- Houve persistência após queda ou desistência?
- Que adaptações funcionaram melhor?

Figura 23- Pé de lata confeccionado e entregue aos alunos no Kit



Fonte: Acervo Pessoal



Figura 24- Andando de pé de lata no ALPAPATO



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 25- Andando de pé de lata no labirinto do ALPAPATO



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Pé de lata” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.7 Elefante Colorido

O “Elefante Colorido” é uma brincadeira tradicional bastante comum nas escolas e pátios de recreio no Brasil, especialmente entre crianças da educação infantil e anos iniciais. Sua origem é difícil de rastrear, mas ela pertence à família das brincadeiras de comando e reação, similares ao “Mamãe, posso ir?”, ao “Batata Quente” e ao “Estátua”.

Nessa brincadeira, uma criança assume o papel de “elefante” e emite comandos com base em cores. Os demais participantes devem correr e tocar em objetos do ambiente que correspondam à cor dita, o que torna o jogo especialmente propício ao uso do espaço, atenção ao entorno, pensamento rápido e mobilidade.

Objetivo geral da atividade

Estimular atenção auditiva, discriminação de cores, percepção do ambiente, mobilidade corporal ampla e interação social por meio de uma brincadeira de ação rápida e comandos verbais.

Habilidades sociais trabalhadas

- Atenção conjunta
- Respeito a comandos e regras
- Iniciativa e organização em grupo
- Interação por meio de movimento coletivo
- Controle da impulsividade
- Flexibilidade cognitiva e motora

Materiais necessários

- Espaço amplo e seguro com elementos coloridos no entorno (ou acessórios como bandeiras, tecidos ou cones de cor)
- (Opcional) Pictogramas com as cores para apoio visual
- Coletes ou crachás para marcar quem é o “elefante”

Número ideal de participantes

4 a 12 crianças (1 criança por vez como “elefante”)



Descrição da brincadeira original

Uma criança é escolhida como “elefante” e fica de frente para o grupo. Os demais estão posicionados ao fundo do espaço. O “elefante” grita: “Elefante colorido!”, ao que os outros respondem: “Que cor?”. O elefante responde com uma cor (ex: “vermelho!”), e todos devem correr e tocar em algo dessa cor no espaço. Quem não encontrar a cor a tempo ou errar, volta para o início. Em algumas variações, o “elefante” pode tentar capturar quem não tocar a cor.

Adaptações para crianças com TEA

- Uso de cartões com as cores correspondentes ao comando falado
- Permissão para caminhar (e não correr), respeitando o ritmo de cada criança
- Redução do número de participantes por rodada
- Possibilidade de usar objetos coloridos estrategicamente posicionados para facilitar o alcance visual
- Mediação direta para nomeação da cor ou ajuda para encontrar o objeto correspondente
- Criação de área segura para quem precisar de pausa sensorial

Sugestão de mediação pedagógica

- Utilizar imagens ou cartões com cores junto ao comando verbal
- Nomear e reforçar positivamente quando a criança localiza corretamente a cor
- Incentivar a nomeação da cor por parte da criança (ex: “Agora você escolhe a cor!”)
- Permitir que crianças com menos iniciativa observem as rodadas antes de participar
- Alternar quem comanda para desenvolver liderança e escuta do grupo

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

Os alunos podem utilizar-se da Flor Falante para emitir e transmitir o comando. O “elefante” (que dá os comandos de cor) fala na Flor Falante que está posicionada em um ponto do espaço. Um aluno escuta na outra flor e transmite ao grupo



a instrução. Quando o comando “Elefante Colorido!” seguido do nome da cor é dado, os participantes devem correr para tocar um objeto ou espaço com a cor mencionada. Utilizar-se da Flor Falante presente no ALPAPATO trabalha a atenção dirigida à escuta, cria antecipação e expectativa, promovendo controle da ansiedade e organização da ação e ajuda a crianças que preferem interações menos diretas ou menos próximas, mantendo envolvimento no grupo. Além disso, o uso de pistas sonoras mediadas por objetos lúdicos, aumenta o engajamento e a motivação.

O espaço natural e colorido do ALPAPATO contribui significativamente para a brincadeira, pois os elementos do parque — como brinquedos, folhas, flores, fitas nos troncos, tecidos pendurados e placas informativas — oferecem diversas referências visuais de cor.

A brincadeira pode ser realizada próxima ao campo aberto entre as árvores ou nos espaços mais próximos às instalações dos brinquedos adaptados, permitindo que as crianças se movimentem livremente e localizem as cores no ambiente real. A diversidade cromática natural também favorece a exploração do entorno, a ampliação do vocabulário e a consciência ambiental.

A diversidade oferecida pelo parque também permite trocar cores por formas geométricas ou texturas e, deste modo, ampliar a percepção sensorial dos participantes.

O educador pode utilizar-se de cartões com as cores para garantir compreensão auditiva e visual do comando. Pode-se, ainda, acrescentar adjetivos para o elefante, de modo a trabalhar as emoções e expressões faciais: “elefante alegre”, “elefante assustado”, “elefante faminto”, utilizando gestos ou sons associados.

Registro da experiência

- A criança compreendeu o comando verbal e/ou visual?
- Demonstrou iniciativa ou precisou de mediação?
- Conseguiu respeitar os turnos e o tempo de espera?
- Como reagiu ao desafio de encontrar a cor no espaço?
- Quais adaptações foram mais eficazes?



Figura 26- Elefante Colorido utilizando a Flor Falante



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 27 - Em busca das cores



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Elefante Colorido” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.8 Amarelinha

A Amarelinha é uma brincadeira ancestral, com origens que remontam à Roma Antiga, onde era praticada como um exercício militar com circuitos marcados no chão. Ao longo dos séculos, tornou-se uma das brincadeiras infantis mais difundidas do mundo, com nomes e variações em diversos países: hopscotch (Inglaterra), rayuela (Espanha), marelle (França) (GOMES, 2004). No Brasil, popularizou-se com variações regionais, como “academia”, “sapata” ou “macaca”. Consiste em pular, com um ou dois pés, sobre casas numeradas desenhadas no chão, respeitando a sequência e equilibrando-se ao recolher uma pedrinha lançada previamente. A amarelinha integra motricidade, noção espacial, contagem, controle corporal e respeito a regras — além de carregar forte valor simbólico e cultural como patrimônio lúdico da infância.

Objetivo geral da atividade

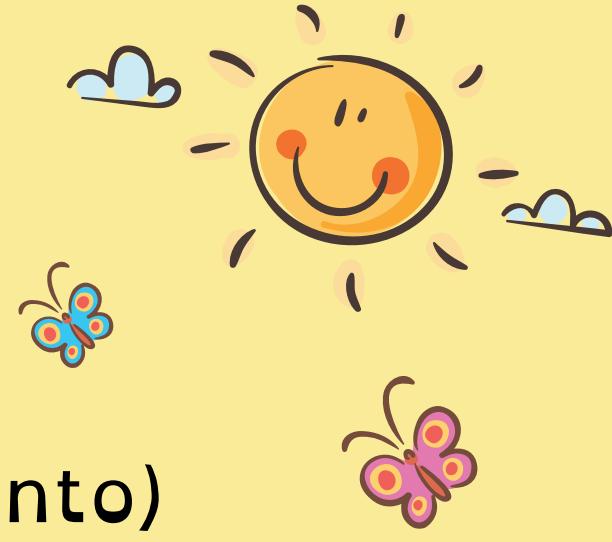
Promover coordenação motora ampla, equilíbrio, atenção, percepção espacial e respeito a regras, utilizando uma brincadeira tradicional de forma acessível e mediada.

Habilidades sociais trabalhadas

- Respeito a turnos e regras
- Tolerância à espera e ao erro
- Comunicação positiva
- Cooperação e incentivo ao colega
- Superação de frustrações
- Reconhecimento de conquistas pessoais e do grupo

Materiais necessários

- Giz colorido ou fita crepe para marcação no chão (ou uso de tapete de EVA numerado)
- Pedrinha, saquinho de areia ou objeto leve para lançar nas casas
- Pictogramas com os números (opcional)
- Espaço plano e seguro ao ar livre



Número ideal de participantes

2 a 6 crianças (uma por vez no percurso, com revezamento)

Descrição da brincadeira original

As casas numeradas são desenhadas no chão em sequência linear com bifurcações. A criança joga a pedrinha na casa 1 e percorre o trajeto pulando com um pé ou dois (conforme a casa), evitando a casa onde está a pedrinha. Na volta, precisa pegá-la sem desequilibrar. Depois, tenta o mesmo na casa 2, e assim por diante.

Adaptações para crianças com TEA

- Uso de tapetes ou painéis visuais numerados, com cores distintas para facilitar a diferenciação das casas
- Permissão para andar (em vez de pular), se necessário
- Regras simplificadas: sem o uso da pedrinha ou com ajuda para lançar
- Redução do número de casas e das exigências de sequência
- Apoio verbal e visual (“agora vai para o número 2”)
- Flexibilização da exigência de equilíbrio, valorizando a intenção e o esforço

Sugestão de mediação pedagógica

- Demonstrar o trajeto antes de convidar à participação
- Reforçar verbalmente cada avanço: “Você pulou certinho até o 3!”
- Estimular o colega a torcer e aplaudir quem está no percurso
- Respeitar o tempo da criança para se organizar antes de pular
- Incentivar a repetição para reforçar aprendizado e confiança
- Conduzir roda final para nomear conquistas e reconhecer o esforço de todos

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

A amarelinha pode ser montada sobre o espaço plano e cimentado utilizando giz colorido ou desenhado com graveto no chão de terra, uma vez que o ALPAPATO oferece ambas



opções. O ambiente ao ar livre favorece a permanência prolongada e o engajamento espontâneo.

A presença de elementos naturais ao redor — como flores, folhas e árvores — permite associar os números a cores ou texturas, enriquecendo a proposta. O espaço amplo possibilita que os colegas observem à distância com segurança, aguardando sua vez de forma tranquila. A mediação é facilitada pela estrutura do local e pelo apelo visual do entorno, promovendo experiências de concentração, equilíbrio e cooperação simbólica.

Registro da experiência

- A criança compreendeu a sequência das casas?
- Demonstrou iniciativa ou hesitação?
- Como lidou com a espera e com os erros?
- Foi capaz de incentivar colegas ou pedir ajuda?
- Quais adaptações foram mais efetivas?

Figura 28 - Giz escolar para desenhar a amarelinha



Fonte: Acervo Pessoal

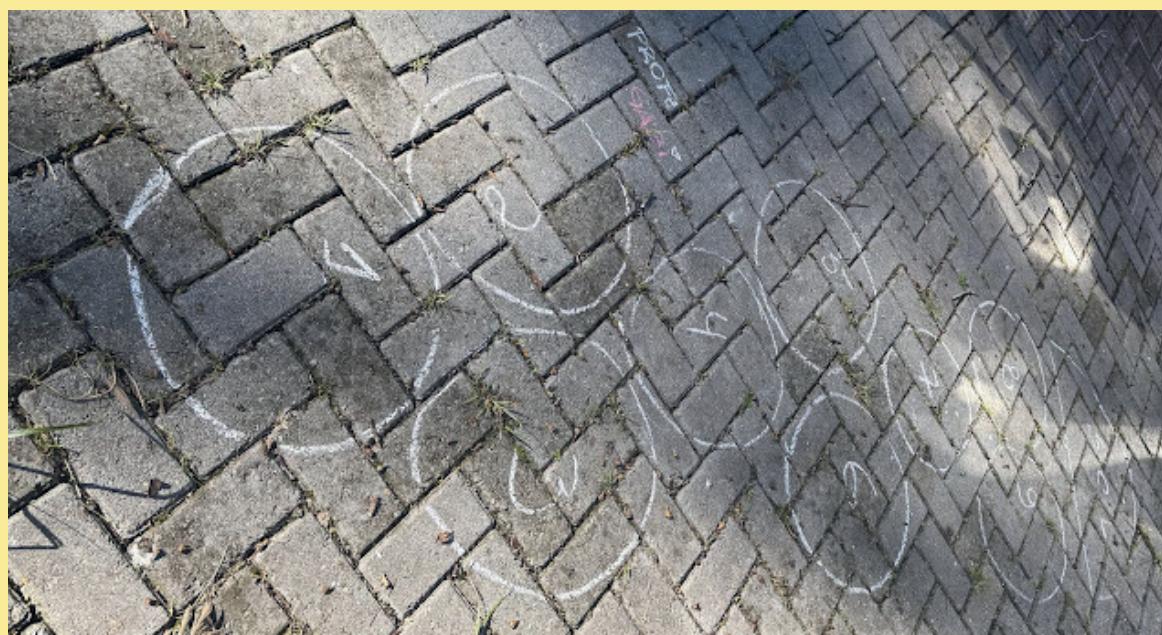


Figura 29 - Entendendo a amarelinha



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 30 - Amarelinha



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Amarelinha” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.9 Passa Anel

A brincadeira do “Passa Anel” tem origens europeias e chegou ao Brasil durante o período colonial. Foi amplamente difundida nas casas, pátios e escolas brasileiras ao longo do século XX, sendo tradicionalmente associada a aniversários, recreios e brincadeiras de roda (CAVALCANTI, 1994). Seu formato combina suspense, observação e interação simbólica: o “anel” (ou outro objeto pequeno) é passado disfarçadamente entre as mãos, enquanto uma criança tenta descobrir quem o recebeu.

Como ressalta Kishimoto (2008), essa é uma das muitas brincadeiras que trabalham a fantasia, a atenção e a leitura das intenções do outro, favorecendo o desenvolvimento de habilidades interpessoais, como empatia, controle da impulsividade e percepção não verbal.

Objetivo geral da atividade

Estimular a atenção, a leitura corporal, a concentração, a espera ativa e a interação simbólica, por meio de uma brincadeira de roda que envolve percepção e suspense.

Habilidades sociais trabalhadas

- Atenção ao outro (expressão facial e corporal)
- Controle da ansiedade
- Respeito à vez e ao sigilo do grupo
- Comunicação não verbal
- Iniciativa para participar
- Empatia e expressão de sentimentos positivos

Materiais necessários

- Um anel, pedra, botão ou outro objeto pequeno e simbólico
- Espaço plano e tranquilo para organizar uma roda
- Pictograma de “olhos fechados” ou “aguardando” (opcional)

Número ideal de participantes

4 a 10 crianças (1 passador, 1 adivinhador, os demais em roda)



Descrição da brincadeira original

As crianças formam uma roda, com as mãos em concha à frente do corpo. O “passador” caminha pela roda fingindo depositar o anel em cada par de mãos, até escolher uma criança para realmente deixá-lo. Ao final, outra criança (“adivinhador”) deve tentar adivinhar com quem está o anel. Em seguida, os papéis se invertem.

Adaptações para crianças com TEA

- Redução do número de participantes para menor estímulo sensorial
- Utilização de um objeto visualmente atrativo (colorido, texturizado) para o anel
- Apoio visual com cartões: “mãos fechadas”, “abrir os olhos”, “sua vez”
- Permitir que a criança explore o anel antes da brincadeira
- Ajudar na leitura emocional do grupo com verbalizações: “Veja quem está sorrindo...”
- Reforçar a ação simbólica de “entregar” e “receber” com apoio do educador

Sugestão de mediação pedagógica

- Modelar a brincadeira previamente, mostrando o que se espera de cada papel
- Estimular a concentração e o silêncio durante a passagem do anel
- Mediar a adivinhação com dicas suaves (“Observe quem está com as mãos fechadas”)
- Valorizar a participação de todos, independentemente do acerto
- Alternar os papéis para que todos experimentem ser passador e adivinhador

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO

A brincadeira pode ser realizada em um dos espaços sombreados e gramados próximos às árvores nativas do ALPAPATO, onde o ambiente calmo favorece a concentração. A roda pode ser organizada sobre um tapete de piquenique, para garantir conforto postural e delimitador visual.



Elementos naturais ao redor (como folhas secas, pedrinhas e flores) também podem ser utilizados como “anel”, ampliando a dimensão simbólica e sensorial da proposta. A tranquilidade do ambiente, aliada à organização previsível da roda, facilita o engajamento das crianças com TEA e promove interações espontâneas mediadas pelo suspense e pela curiosidade do grupo.

Registro da experiência

- A criança demonstrou atenção ao movimento do passador?
- Compreendeu o momento de adivinhar?
- Como lidou com a espera e o suspense?
- Demonstrou desejo de repetir a brincadeira?
- Houve comportamentos de empatia, torcida ou incentivo?

Figura 31 - Passa Anel com a participação das mães



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Passa Anel” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



5.10 Cinco Marias

A brincadeira 5 Marias é uma das mais antigas e difundidas entre as crianças no Brasil, com raízes em jogos de destreza manual praticados por diferentes culturas antigas, como os gregos e romanos. No Brasil, recebeu esse nome popularmente e ganhou diferentes variações regionais, com nomes como “jogo das pedrinhas” ou “saco de feijão”. É tradicionalmente jogada com saquinhos de pano recheados ou pedrinhas lisas e pequenas. Trata-se de uma brincadeira que envolve precisão, coordenação motora fina e sequenciamento lógico de ações. Por ser de fácil execução e pouco custosa, é amplamente acessível, podendo ser adaptada para contextos inclusivos (Kishimoto, 2007; Cavalcanti, 1994; Gomes, 2004).

Objetivo geral da atividade:

Estimular a coordenação motora fina, a atenção sustentada, o respeito a turnos e a vivência cooperativa por meio de uma brincadeira tradicional acessível, que favorece a concentração, a regulação emocional e o vínculo entre pares.

Habilidades sociais trabalhadas:

- Respeito a turnos e regras;
- Escuta ativa;
- Iniciativa de interação com colegas;
- Persistência diante de erros e frustrações;
- Valorização da conquista do outro;
- Comunicação verbal e não verbal.

Materiais necessários:

- 5 saquinhos pequenos de pano com enchimento leve (arroz, areia fina ou bolinhas plásticas);
- Superfície plana como terra batida, cimento ou madeira (piso firme);
- Esteiras ou tapetes para acomodar as crianças em roda.

Número ideal de participantes:

De 2 a 5 crianças. O jogo é mais produtivo em pequenos grupos, permitindo observação, turnos curtos e possibilidade de mediação próxima.



Descrição da brincadeira original:

A criança lança uma das “marias” para o alto, recolhe uma do chão e tenta pegar a primeira antes de cair. A sequência vai ficando mais desafiadora à medida que se recolhem duas, três ou todas as peças no mesmo movimento. Ao errar, a criança passa a vez ao colega. A brincadeira exige controle motor, atenção dividida e memorização de padrões. Tradicional em diversos contextos brasileiros, é frequentemente transmitida entre gerações e envolve oralidade, concentração e perseverança.

Adaptações para crianças com TEA:

- Uso de marias com cores vibrantes e diferentes texturas para facilitar a visualização e o toque;
- Redução do nível de complexidade nas primeiras rodadas;
- Apoio gestual e modelagem da ação pelo adulto ou colega;
- Reforço positivo mesmo nas tentativas incompletas;
- Intervalos curtos entre rodadas para manter o engajamento.

Sugestão de mediação pedagógica:

- Iniciar com demonstração individualizada;
- Estimular que as crianças observem os colegas antes de jogar;
- Incentivar comentários positivos e apoio mútuo;
- Fazer pausas para verbalizar o que está sendo aprendido (“você conseguiu pegar duas!”);
- Permitir tempo individual e respeitar os diferentes ritmos de execução.

Possibilidades de ampliação ou variação no ALPAPATO:

- Organizar circuitos com “marias” escondidas em pontos do parque, promovendo deslocamento e cooperação;
- Realizar a atividade sob as árvores do espaço plano, utilizando esteiras como marcadores individuais;
- Propor desafios em dupla, com apoio mútuo para completar as etapas.

Registro da experiência:

- Como a criança reagiu ao desafio motor da brincadeira?
- Demonstrou iniciativa para jogar ou preferiu observar os colegas?
- Como lidou com o erro e a espera pelo próximo turno?
- Houve verbalizações ou gestos de apoio entre os pares?
- A criança escolheu uma “maria” com alguma preferência sensorial (cor, textura)?
- Alguma etapa precisou ser adaptada para garantir a participação?
- Que tipo de mediação favoreceu maior engajamento?

Figura 32 - Conhecendo e explorando as Cinco Marias



Fonte: Acervo Pessoal



Vídeo explicativo da brincadeira “Cinco Marias” com narração clara, audiodescrição, legenda e intérprete de LIBRAS.



6. Considerações Finais

A produção deste guia de brincadeiras tradicionais adaptadas para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) nasceu da convicção de que o brincar, em sua forma mais genuína, é uma via potente para o desenvolvimento humano, especialmente quando mediado com intencionalidade, sensibilidade e compromisso ético com a inclusão. Ao longo da pesquisa realizada no ALPAPATO, foi possível constatar que as experiências lúdicas tradicionais, muitas vezes esquecidas ou negligenciadas no cotidiano escolar, ainda carregam força simbólica, afetiva e pedagógica — e podem ser, com as adaptações adequadas, inclusivas, significativas e transformadoras.

Durante a aplicação das brincadeiras com o grupo de crianças com TEA, observaram-se avanços sutis, porém consistentes, nas dimensões da interação social, da comunicação intencional, do respeito a turnos, da empatia emergente e da ampliação do engajamento coletivo. Tais dimensões, que compõem o repertório de habilidades sociais fundamentais à inclusão, foram favorecidas não apenas pela natureza das brincadeiras, mas pela mediação pedagógica cuidadosa, pelo ambiente acolhedor do parque e, sobretudo, pela abertura das crianças à experiência compartilhada.

O ALPAPATO se consolidou como um espaço privilegiado para a vivência dessas propostas, oferecendo elementos naturais, percursos variados e estruturas lúdicas que foram incorporadas organicamente às dinâmicas de cada atividade. Ao integrar o corpo, a natureza e a cultura, o projeto reafirmou o valor do brincar ao ar livre como estratégia pedagógica sensível às necessidades sensoriais, comunicacionais e emocionais das crianças no espectro.

É importante, contudo, ressaltar que este guia não deve ser tomado como um manual fechado ou prescritivo. Ele propõe caminhos, mas não esgota possibilidades. Cada criança é única, assim como cada grupo, cada educador, cada espaço e cada momento. Por isso, é fundamental que as brincadeiras aqui apresentadas sejam sempre (re)adaptadas com base na observação atenta, na escuta ativa e na flexibilidade diante dos interesses e necessidades dos participantes.



- A seguir, são apresentadas algumas recomendações para o uso qualificado deste material por educadores, terapeutas, famílias e demais profissionais:
- Prepare o ambiente com antecedência, considerando as características físicas do espaço e os elementos sensoriais que podem impactar a participação das crianças (ex: luminosidade, ruídos, temperatura, texturas do solo);
- Adapte o ritmo da proposta ao grupo, respeitando os tempos individuais e valorizando cada tentativa, mesmo que parcial ou incompleta;
- Inclua recursos visuais, gestuais e táticos, quando necessário, para facilitar a compreensão das regras e promover a antecipação da atividade;
- Priorize a experiência compartilhada, mais do que a execução perfeita da brincadeira. Os momentos de troca, riso, frustração, espera e cooperação são, muitas vezes, mais pedagógicos do que a atividade em si;
- Observe e registre os sinais de engajamento, mesmo que sutis: um olhar sustentado, uma aproximação voluntária, um gesto repetido, uma vocalização espontânea — todos são indícios de abertura relacional;
- Valorize o vínculo, tanto entre crianças quanto entre criança e adulto. O vínculo afetivo é o solo fértil no qual as habilidades sociais podem florescer com mais segurança;
- Incentive a participação ativa das famílias, seja na construção dos materiais, na proposição de novas brincadeiras ou no acompanhamento das experiências vividas pelas crianças. A parceria família-escola-comunidade é essencial para a continuidade do processo.

Este material busca, assim, contribuir para a construção de práticas educativas mais sensíveis, inclusivas e comprometidas com o direito de todas as crianças ao brincar. Que cada proposta aqui apresentada possa ser reimaginada, reinventada e ressignificada em múltiplos contextos, ampliando o alcance do gesto simples — e poderoso — de brincar junto.

Figura 33 - Recebendo o Kit Lúdico



Fonte: Acervo Pessoal

62



7. Orientações para Avaliação das Interações Sociais

Ao propor um conjunto de brincadeiras tradicionais adaptadas para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), é fundamental considerar não apenas a execução das atividades em si, mas também os efeitos dessas experiências no desenvolvimento das interações sociais. A avaliação, nesse contexto, não deve ter caráter classificatório ou normativo, mas sim formativo, descritivo e sensível, voltado à compreensão de avanços, interesses e necessidades específicas de cada criança.

7.1. Por que avaliar?

A avaliação das interações sociais permite:

- Identificar progressos subjetivos e comportamentais, ainda que sutis;
- Compreender o impacto das intervenções lúdicas na autonomia, comunicação, empatia e cooperação;
- Ajustar as propostas pedagógicas de forma mais responsiva às crianças;
- Compartilhar registros significativos com famílias e equipes multidisciplinares, fortalecendo a articulação entre escola, clínica e lar;
- Valorizar conquistas individuais, promovendo autoestima e pertencimento.

7.2. O que observar nas brincadeiras?

Com base nas categorias descritas por Del Prette & Del Prette (2017), Kishimoto (2010), Bosa (2002) e Gresham et al. (2006), sugerem-se os seguintes indicadores de habilidades sociais a serem observados ao longo das atividades:



Dimensão	Indicadores a Observar
Iniciativa Social	Aproxima-se dos colegas? Inicia interações? Demonstra interesse em participar da brincadeira?
Comunicação	Usa gestos, expressões, fala ou dispositivos para comunicar desejos e intenções?
Empatia	Demonstra preocupação ou atenção ao outro? Reage a emoções alheias de forma apropriada?
Respeito a regras	Aceita e segue regras simples? Tolera frustrações? Espera sua vez?
Colaboração	Coopera com os colegas? Consegue atuar em grupo para cumprir objetivos comuns?
Expressão emocional	Demonstra prazer, alegria ou envolvimento durante a brincadeira?
Autocontrole	Regula a força, espera, aceita mudanças na atividade?

7.3. Como registrar as observações?

A observação pode ser registrada de modo narrativo, descritivo ou sistematizado, respeitando o estilo e a rotina de quem acompanha a criança. Abaixo, seguem alguns exemplos práticos de formas de registro:

Data	Brincadeira	Participantes	Interações observadas	Observações gerais
10 de mai. de ...	Pular corda	3 crianças	Iniciou conversa, riu junto, esperou sua vez	Demonstrou empolgação e pediu para repetir

7.4 Roteiro de perguntas para reflexão e registro qualitativo

- A criança demonstrou vontade de participar da atividade?
- Que tipo de interação espontânea ela estabeleceu com os colegas?
- Como respondeu quando precisou esperar ou ceder a vez?
- Demonstrou reconhecimento dos colegas pelo nome ou pelo olhar?
- Como expressou emoções durante a brincadeira (sorrisos, falas, gestos)?
- Teve alguma iniciativa nova (sugeriu regras, propôs variação, cuidou do colega)?
- Como lidou com a frustração, caso a brincadeira não saísse como o esperado?



- Essas perguntas podem ser utilizadas pelo educador para alimentar relatórios, diários de bordo, reuniões de equipe ou devolutivas às famílias, servindo também como ponto de partida para ajustes pedagógicos.

7.5 Recomendações éticas e práticas

- Evite comparações entre crianças. Cada trajetória é única e cada progresso deve ser valorizado em seu contexto.
- Registre avanços individuais, mesmo que pequenos — como manter contato visual por mais tempo, tolerar esperar ou imitar um colega.
- Considere o humor, o estado físico e emocional da criança no dia, que podem influenciar fortemente seu desempenho social.
- Inclua a criança, sempre que possível, na reflexão sobre suas experiências ("O que você mais gostou?", "Quer repetir essa parte da brincadeira?", "O que foi difícil hoje?").
- Compartilhe os registros com cuidado e respeito, priorizando o fortalecimento dos vínculos com as famílias e não o julgamento das dificuldades.

8. Conclusão



A construção deste e-book foi pautada por um compromisso ético, pedagógico e científico com a promoção de práticas educacionais verdadeiramente inclusivas, que reconheçam o direito de todas as crianças ao brincar, ao convívio e à expressão subjetiva. Com base nos pressupostos da psicologia histórico-cultural (Vygotsky, 1987) e nas contribuições da literatura especializada em habilidades sociais (Del Prette & Del Prette, 2017), buscou-se delinear caminhos concretos para o fortalecimento da dimensão relacional do desenvolvimento infantil, especialmente em crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Ao resgatar brincadeiras tradicionais e recontextualizá-las no espaço do ALPAPATO, o material propôs mais do que um conjunto de atividades lúdicas: ofereceu um dispositivo pedagógico intencional, capaz de articular cultura, corpo, linguagem e interação social. Essas experiências revelaram que o brincar estruturado, mediado com sensibilidade e respeito às especificidades sensoriais e comunicativas de crianças com TEA, pode promover avanços significativos em competências como empatia, cooperação, autocontrole e expressão de sentimentos — aspectos frequentemente comprometidos, mas plenamente desenvolvíveis em contextos responsivos.

A prática vivenciada ao longo da pesquisa reforçou o entendimento de que a inclusão não se resume à presença física do aluno com deficiência no espaço escolar. Ela requer ações concretas de participação, escuta, adaptação e mediação, de modo que cada criança seja reconhecida em sua singularidade e possa estabelecer vínculos significativos com os pares e com o mundo ao seu redor. As brincadeiras aqui propostas são, portanto, estratégias pedagógicas, mas também atos políticos: afirmam o valor da infância, da diferença e do convívio como fundamentos de uma educação verdadeiramente humanizadora.

Além disso, o processo de documentação, reflexão e sistematização das experiências permitiu não apenas validar as intervenções realizadas, mas também ampliar sua possibilidade de replicação por outros educadores, terapeutas e cuidadores.

O uso de fichas descritivas, vídeos acessíveis e sugestões de mediação transforma o material em uma ferramenta prática e aplicável, sem abrir mão do embasamento teórico necessário para sustentar sua relevância no campo da Educação Inclusiva.

Conclui-se, assim, que investir no brincar como ferramenta de desenvolvimento social não é uma escolha ingênua ou secundária, mas uma estratégia fundamentada, afetiva e transformadora. Espera-se que este guia possa inspirar novas práticas, fomentar pesquisas futuras e, sobretudo, contribuir para que mais crianças com TEA possam experimentar a alegria de pertencer, participar e compartilhar, por meio da linguagem universal do brincar.



Referências

ALVES, Rubem. A alegria de ensinar. Campinas: Papirus, 1994.

BOSA, Cleonice Alves. Autismo: intervenções psicoeducacionais. Porto Alegre: Artmed, 2002.

BRASIL. Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.

BRASIL. Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva. Ministério da Educação, 2008.

BROUGÈRE, Gilles. Brincar e aprender: o jogo na infância. Porto Alegre: Artmed, 2002.

CÉSAR, Ana Maria. Inclusão escolar: promovendo o sucesso. Porto Alegre: Mediação, 2005.

DEL PRETTE, Almir; DEL PRETTE, Zilda A. P. Psicologia das habilidades sociais na infância: teoria e prática. Petrópolis: Vozes, 2005.

FERREIRA FILHO, Raymundo Carlos Machado. O lugar das tecnologias na formação de professores: uma perspectiva crítico-reflexiva. Pelotas: EDUCAT, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

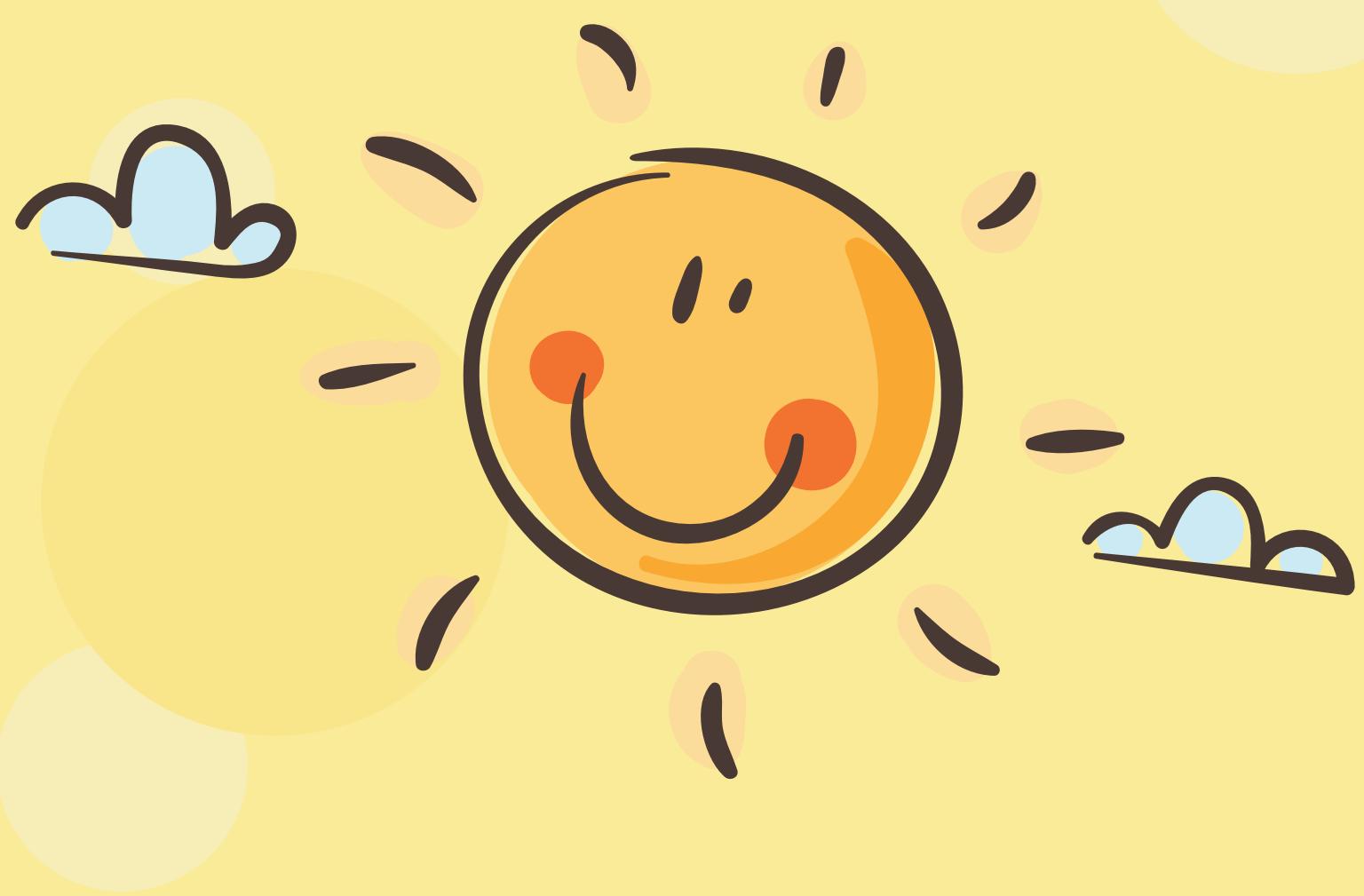
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sociocultural. São Paulo: Scipione, 1993.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documentos de identidade: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WILLIAMS, Ruth. Inclusão: construindo uma sociedade para todos. São Paulo: Moderna, 2002.



Brincar é a linguagem da infância. É através dela que a criança fala, sente e aprende a viver em sociedade.

Lev Vygotsky (inspirado em sua teoria)



Audiodescrição da contracapa (acessível via QR Code)

