

O AUTISMO E A LUDICIDADE NO TRABALHO PEDAGÓGICO

Roseane do Oliveira Ribeiro Garcia - Rede de Ensino Doctum

RESUMO

O objetivo principal a ser abordado nesta pesquisa é apresentar a importância do lúdico como recurso pedagógico na educação inclusiva, tendo em vista que este é um recurso que pode e deve ser utilizado pelos professores para facilitar e viabilizar a aprendizagem do aluno. A pesquisa apresenta procedimentos de referencial bibliográfico que é desenvolvido a partir de material já elaborado, construído principalmente de livros, artigos científicos e material eletrônico, visto que proporciona uma proximidade com a questão abordada. Após a realização de um levantamento bibliográfico sobre o tema, foi possível concluir que os jogos, brinquedos e brincadeiras aproximam a criança autista de um mundo de possibilidades, neste sentido, é por meio do lúdico que a criança adquire um conhecimento acessível experienciando diferentes formas de constituir saberes. Portanto, a utilização deste recurso pedagógico contribui significativamente para o desenvolvimento das habilidades motoras, sociais, físicas e comportamentais de cada indivíduo, assim como seu desenvolvimento psicológico, respeitando o tempo e a singularidade de cada autista.

Palavras-chave: Inclusão, Lúdico, Autista, Educação Inclusiva.

ABSTRACT

The main objective to be addressed in this research is to present the importance of the ludic as a pedagogical resource in inclusive education, considering that this is a resource that can and should be used by teachers to facilitate and enable the student's learning. The research presents bibliographic reference procedures that are developed from already developed material, mainly built from books, scientific articles and electronic material, since it provides proximity to the issue addressed. After carrying out a bibliographic survey on the subject, it was possible to conclude that games, toys and play bring the autistic child closer to a world of possibilities, in this sense, it is through the ludic that the child acquires an accessible knowledge by experiencing different ways of constituting knowledge. Therefore, the use of this pedagogical resource contributes significantly to the development of motor, social, physical and behavioral skills of each individual, as well as their psychological development, respecting the time and singularity of each autistic.

Keywords: Inclusion, Ludic, Autistic, Inclusive Education.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo está inserido na área da educação Inclusiva e tem como objetivo apresentar contribuições para que o professor utilize o lúdico como recurso pedagógico fundamental na educação não só com os alunos ditos normais, mas também, e, principalmente para as crianças com TEA. Para uma educação que priorize a inserção do aluno autista respeitando suas particularidades através da observância dos moldes de comportamento apresentados, incentivando a interação entre os pares, oportunizando através de estratégias lúdicas o desenvolvimento das habilidades e potencialidades do aluno, partindo do seu conhecimento

prévio, potencializando a construção do saber.

A pesquisa científica apoderou-se das concepções teóricas de Jean Piaget e Eugênio Cunha especificamente sobre o desenvolvimento intelectual dentro do contexto dos estágios de aprendizagem do autista, buscando compreender como são desenvolvidas as estruturas do funcionamento da mente humana.

Como se sabe, o autismo é considerado uma perturbação neuropsicológica grave que afeta o desenvolvimento global e a capacidade de comunicação da criança. A origem do autismo é desconhecida, mas acredita-se que seja decorrente de fatores genéticos, neurobiológicos, psicológicos e/ou ambientais (Secretaria de saúde do Paraná, 2022).

As dificuldades de interação social, de comunicação e de comportamento são características principais do autismo. Cada uma dessas dificuldades varia de grau de intensidade e podem interferir com o desenvolvimento global da criança (Secretaria de saúde do Paraná, 2022).

O objetivo geral deste trabalho é pesquisar aspectos do processo educacional que contribuem para o desenvolvimento e aprendizagem de alunos com TEA. Para tanto, alguns objetivos específicos se fazem necessários, tais como, identificar quais recursos podem ser utilizados para estimular o desenvolvimento de alunos com autismo; reconhecer o brincar como ferramenta de trabalho efetivo de todas as áreas do conhecimento para o desenvolvimento integral do ser humano e; identificar a importância do trabalho docente de forma lúdica no contexto pedagógico.

O tipo de pesquisa utilizado foi básico e descritivo em relação aos objetivos, visto que, segundo Gil (1996), proporciona uma proximidade com a questão.

Os procedimentos de coleta dos dados supracitados, foram levantados através de pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem qualitativa, com o intuito de analisar criticamente os dados coletados, relacionando-os para a interpretação.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Inclusão

Discutir a inclusão, atualmente, é falar de uma inovação, cujo significado tem sido muito distorcido, transformando-se em um movimento muito polemizado pelos mais diferentes segmentos, tanto educacionais quanto sociais. No entanto, inserir alunos com NEE toda ordem, mais graves ou menos severos no ensino regular nada mais é do que garantir o direito

de todos à educação, como preconiza a Constituição Brasileira.

O princípio democrático da educação para todos só se ratifica nos sistemas educacionais que se especializam em todos os alunos, não inclusive os alunos com TEA. A inclusão, como consequência de um ensino de qualidade para todos gera novos posicionamentos e é um motivo a mais para que os educadores aperfeiçoem suas práticas. É uma inovação que implica num esforço de atualização e reestruturação das condições atuais da educação brasileira.

O que dá fundamento a inclusão como uma perspectiva para as pessoas com deficiência é, sem dúvida, a qualidade de ensino nas escolas públicas e privadas, de modo que se tornem aptos para responder às necessidades de cada um dos seus alunos, de acordo com as suas especificidades, sem cair nas teias da Educação Especial e suas modalidades de exclusão.

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

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

Segundo Guebert (2007,P.38), o currículo escolar pode ser totalmente adaptado permitindo inserir, eliminar, completar e buscar novas alternativas, para garantir a aprendizagem. Os conteúdos também podem ser alterados sendo desenvolvido através do nível dos alunos.

É importante que os profissionais da educação desenvolvam habilidades específicas relacionadas à inclusão de alunos com autismo, como por exemplo, ser capaz de entender como o aluno se comunica, como se comporta, como se relaciona com os outros e qual é a melhor maneira para interagir com ele.

2.2 O lúdico

Desde que o lúdico deixou de ser visto como um jogo ou só o brincar e passou a ser parte do processo educacional, pode-se observar que o desenvolvimento psicomotor e social do educando ocorre através do aprimoramento nas habilidades motoras, físicas, intelectuais e

morais da criança e no seu reconhecimento como indivíduo pertencente ao âmbito escolar.

O lúdico não é apenas divertimento, é um recurso que proporciona ao aluno facilidade no processo de aprender, construindo o conhecimento e se desenvolvendo inclusive na comunicação. Segundo Almeida (1987), por meio da brincadeira a criança sente a necessidade de partilhar com o outro.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2008, p. 41).

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades inatas e indispensáveis a sua formação. Brincando a criança mostra-se operante. Segundo Kishimoto (2009), a perspectiva piagetiana compreende a brincadeira como ação assimiladora, apresentando-se na forma de expressão da conduta, dotada de característica metafórica, espontânea e prazerosa. Deste modo, pode-se refletir que a brincadeira possui um lugar fundamental no desenvolvimento de toda criança, pois fornece a ela um ambiente planejado de várias atividades.

2.2 O lúdico no desenvolvimento da criança autista

Essa modalidade de aprendizagem configura-se em pegar um brinquedo e brincar de um modo diferente, até mesmo o jogar, sendo uma estratégia para entrar na brincadeira do autista e seguir seu ritmo, o educador oportuniza o momento ideal para criar expectativas na criança, observar o momento de silenciar e permitir espaço, esse fluxo de conexão docente versus discente é um engajamento que consiste num desafio.

O professor que interage com autistas, precisa investigar o que proporciona prazer ao seu aluno autista, partindo desta investigação, introduzir a ludicidade para adquirir outros níveis de satisfação e enriquecer assim sua qualidade educacional.

Nenhuma aprendizagem é possível se não houver nenhuma base lúdica, se não houver prazer, se o espaço não é dado ao jogar, jogar é conceitualmente diferente de jogo: o jogo é concreto, o jogar é o imprevisto” (GÓMEZ, 2016, p. 536).

De acordo com Cunha (2018), o processo de construção do conhecimento do aluno com autismo demonstra similaridades com os demais alunos, mas, contradiz quando o assunto se refere a atenção, principalmente se estiver atrelada a realidade do professor, vale pontuar que, o aluno é protagonista de seu saber, ou seja, para promover o ensino e aprendizagem

deve-se partir do campo de interesse do aluno autista.

2.3 ludicidade e psicomotricidade

Ludicidade pode ser definida como sendo qualquer atividade que, ao ser executada nos dá prazer. Por meio da ludicidade a criança tem oportunidade de aprender a socializar, a conviver com outras crianças, a ganhar e perder, a esperar sua vez, lidar com as frustrações, conhecer e explorar o mundo, entre outras coisas, além de facilitar a convivência entre a criança e o professor. Antunes (2004, p.21) aborda que ludicidade se processa em torno do grupo levando em consideração, também, às necessidades individuais. Recrear é educação, satisfazer-se o espírito estático do ser humano, oferecendo possibilidades culturais.

As atividades lúdicas tem papel fundamental na estruturação do psiquismo do educando, pois é no ato de brincar que se faz o uso dos elementos da fantasia e realidade, iniciamos um processo de distinção entre o real do Imaginário, desenvolvendo não só imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedade, explora habilidades e à medida que assumir múltiplos papéis, desenvolve competências cognitivas e interativas.

De acordo com Antunes (2004, p. 25) é através da ludicidade que o educando estrutura e constrói seu mundo interior e exterior. Dessa forma, a ludicidade pode ser considerada um instrumento do qual a criança/educando se vale efetiva suas primeiras grandes realizações, que por meio de trazer, expressa a si própria, suas emoções e fantasias:

Para o desenvolvimento da psicomotricidade na criança e as atividades lúdicas da capacidade de brincar desempenha papel fundamental, pois, dessa maneira, o desenvolvimento da psicomotricidade ocorre de forma lateral e agradável. (ANTUNES, 2004, p. 25)

A ludicidade é um instrumento de estimulação prático utilizada em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. É uma forma global que expressão que envolve todos os domínios da natureza, apresentando grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual, social e didático para o educando. As atividades lúdicas promovem o desenvolvimento da criatividade e da espontaneidade da criança. Ou seja, os jogos contribuem de forma prazerosa no desenvolvimento integral da criança: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade:

O jogo é uma atividade social, pois Depende de regras de convivência e de regras imaginárias que são discutidas pelas crianças construindo-se o maritimidade de imagens e interpretação. Por meio do jogo a criança reconhece as suas potencialidades e aprendi a superar suas próprias limitações. Por isso que deve existir uma atitude de respeito com relação a capacidade criadora/inventiva da criança. (OLIVEIRA, 2005, p.64)

Usados e brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida do ser humano verdade transformando a sua existência. O lúdico se faz presente e acrescenta ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas: afetividade. Jogando e brincando, o educando/criança terá oportunidades de desenvolver capacidades indispensáveis a sua cultura formação, tais como, concentração e habilidades perceptuais psicomotoras, como afirma Antunes (2004, p. 13) A criança aprende quando brinca, quando se exercita. Através de brincadeiras, o educando envolve-se no jogo e sente necessidade de partilhar com outro, socializando-se:

Com atividades lúdicas, a criança desenvolve a coordenação motora, atenção, movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do seu corpo, direção a seguir e outros, participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais, desenvolvendo livremente a expressão corporal favorecendo a criatividade e as funções orgânicas físicas. Como benefício físico, a ludicidade satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade das crianças é através das atividades psicomotoras: jogos, atividades lúdicas e brincadeiras, a criança irá explorar o mundo, diferenciando aspectos espaciais, reelaborando o seu espaço psíquico, ligações afetivas e domínio do seu próprio corpo. (ANTUNES, 2004, p. 23)

As brincadeiras, atividades lúdicas, são sempre meio conducente para transformação do desenvolvimento cognitivo da criança, projeto um futuro construtivo, vivência e consciência ecológica e percepção do equilíbrio do mundo que as rodeiam. O "jogar" é uma maneira excelente de perceber a relação entre ordem e desordem, entre a organização e o caos, entre equilíbrio e o desequilíbrio dos sistemas biológicos e sociais. Aqui só que não encontra oportunidade de brincar e relacionar-se criativamente com ambiente através de desafios, apresenta dificuldades no seu desenvolvimento psicomotor e cognitivo.

Por esta razão, é de extrema importância que todos os profissionais que trabalham na área educacional, considerarem e aplicarem os benefícios da psicomotricidade na criação e desenvolvimento das atividades lúdicas, desafiadoras, com abordagem e solução de problemas, compactador do desenvolvimento psicomotor e cognitivo da criança/educando.

Ao brincar, o educando desenvolve melhor seu processo de adaptação à realidade aprendendo a lidar de forma cada vez mais intencional como seu corpo, situando-o em um contexto que é reconhecível para si. Desse modo, de acordo com Oliveira (2005, p. 49), quanto mais se amplia a realidade externa da criança, sua imaginação, sonho, fantasia em forma de desafios ou problemas a serem resolvidos nas atividades lúdicas, mas elas serão necessidades internas de utilizarem Tais experiências em função das demandas que as rodeiam:

É extremamente importante resgatar o lúdico e a implantação da psicomotricidade não somente nas aulas de educação física, mas no processo educacional como um todo, a fim de que esse processo trabalhe com a diversidade cultural e desperte a vontade de aprender nas crianças. Aplicamos, assim, a verdadeira finalidade da psicomotricidade: desenvolver e justificar o corpo sobre o ponto de vista estático e dinâmico, contribuindo para o aperfeiçoamento total do indivíduo. (OLIVEIRA, 2005, p. 81)

Ao elaborar seu espaço físico, suas ligações afetivas e dominar seu próprio corpo, a criança constrói suas interações sociais Antunes 2004 p32. Essa experiência adquirida segundo os princípios psicomotores, participando das atividades lúdicas, observando as outras crianças e manipulando objetos. As brincadeiras são sempre um agente de transformação no processo de desenvolvimento cognitivo da criança.

Segundo Vygotsky (1991, p.85):

A essência de brincar é a possibilidade de que a criança tem de se evidenciar, de maneira simbólica, suas modificações, seus planos, suas intenções, querendo uma nova relação entre as situações reais e preenchendo suas próprias necessidades. Atividades lúdicas podem proporcionar nas crianças o desenvolvimento da memória visual, auditiva, sinestésica; a orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões); a coordenação motora viso-manual (ampla e fina); a percepção auditiva, visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação), raciocínio lógico-matemático, expressão linguística (oral e escrita), o planejamento e a organização. (VYGOTSKY, 1991, p. 85)

Piaget (1990, p. 94) classificou os jogos em três fases:

1. Jogos de exercício sensório motor: O ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente atividade lúdica física uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer de funcionamento, estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples, como agitar os braços, sacudir os objetos, emitir som, caminhar, pular, correr, etc. Embora esses jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os dois anos, eles se mantêm durante toda a fase da infância até a fase adulta, como por exemplo, andar de bicicleta.
2. Jogos simbólicos: aparece predominantemente entre os dois e seis anos. A função desse tipo de atividade lúdica que consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar, dessa maneira, a realidade, sendo uma maneira de se auto expressar. Esses jogos de faz de conta possibilitam à criança a realização de sonhos e fantasias, revelação de conflitos, medos e

angústias, aliviando tensões e frustrações.

3. Jogos de regras de esportes começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente da fase dos 7 aos 12 anos. Esse tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo. Os jogos de regras são classificados em jogos de exercício sensório-motor, por exemplo o futebol, e intelectual, por exemplo o xadrez. O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis impostas pelo grupo, sendo que o seu descumprimento é normalmente é penalizado, e uma forte competição entre os ouvindo. O jogo de regras pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Esse jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitam desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

Podemos afirmar que existe uma relação direta entre brincadeiras corporais e a psicomotricidade. Neste aspecto, as brincadeiras podem ser consideradas um meio de aprimorar as funções neuropsicomotoras e fortalecer conexões neurais da criança, pois é brincar com o corpo, a criança precisa de estado de atenção, requeremos controle corporal em situações de deslocamento no espaço, percepção do seu corpo, tonalidade muscular, organização espaço-temporal e um controle viso-manual.

Acrescentamos, também, no fato de que quando a criança brinca e conjunto, isso venha ser uma rica experiência de socialização, pois em contato com outro, a criança aprende a tomar conta dos seus impulsos e a respeitar o espaço do outro. (ALVES, 2006, p. 57)

O jogo, exercícios corporais e a brincadeira fazem parte do mundo da criança. E quando utilizados como agentes motivacionais para o processo de ensino-aprendizagem, como maneiras de explicar argumento, como atividade, compõem o importante fator Educacional, favorecendo o desenvolvimento psicomotor, psico-físico-social e cognitivo da criança. Nada melhor para o educando sentir a realidade do que lhe foi ou lhe será apresentado por meio daquilo que ele mais gosta de fazer: brincar.

Auxilia a psicomotricidade no processo de ensino-aprendizagem por meio da ludicidade, como instrumento didático-pedagógico com a finalidade de contribuir no desenvolvimento cognitivo do educando, tem-se a oportunidade de realizar uma mediação corporal expressiva, na qual educador, o professor especializado ou o terapeuta estudam e contenção condutas inadequadas e adaptadas em diversas situações, geralmente ligados a corante desenvolvimento e maturação psicomotora, de aprendizagem, comportamento ou diâmetro psicoafetivo.

Ao se falar da importância da psicomotricidade não se trata apenas da criança realizar uma corrida de obstáculos, o mais rapidamente possível, mas desenvolver seu corpo e sua mente

de maneira equilibrada para que ao desenvolver novas habilidades, tanto cognitivas quanto motoras, tais processos se desenvolvem de maneira serena e contrabalanceada, para que Progressos em outras áreas não estacionem ou até mesmo regredam: é preciso compreender que a criança não pode entrar seus esforços em todos os setores ao mesmo tempo, e sim, equilibrar corpo e mente em seu desenvolvimento como um todo para sua formação integral.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta deste estudo foi discutir a influência da aplicação do lúdico no desenvolvimento do aluno com transtorno do espectro autista. A medida que a literatura indica que essa prática pedagógica estimula a percepção corporal e, conseqüentemente, influencia no desenvolvimento cognitivo.

Essa pesquisa propôs, ainda que o comportamento motor influencia diretamente as interações entre indivíduo e ambiente, aprendizagem e desenvolvimento, especialmente em relação aos recursos de lúdicos utilizados na educação.

O educando pertencente à sociedade contemporânea precisa ser estimulado a se envolver no processo ensino-aprendizagem, afirmando que o docente que busca observar para conhecer seu alunado consegue realizar as intervenções necessárias a eles baseando-se em suas particularidades, utilizando o brincar como recurso, proporcionando experiência motoras-visuais e sensório-motoras, a partir disto o pensamento começa a se desenvolver, colaborando para o processo em desenvolvimento físico e intelectual do discente.

Deve-se lembrar que a inclusão de um aluno portador de autismo não se restringe somente às adaptações e mudanças curriculares, mas também aos ambientes, recursos adequados ao processo de ensino e aprendizagem, atividades de socialização e interação, além de metodologias eficazes e práticas pedagógicas inclusivas.

Outra contribuição se dá, no fato, de analisar o comportamento do educando autista enquanto realiza atividades lúdicas, pois será possível perceber características singulares, como suas etapas de desenvolvimento e aprendizagem.

Os conceitos cuidados nessa pesquisa podem e devem ser respondidos em busca de recursos que estimulem o domínio do movimento como, por exemplo, a noção espacial, as qualidades de movimento, os relacionamentos entre o corpo, os objetos e as outras pessoas, e, principalmente, nas interações sociais. Diversificar perspectivas de análise do uso de estratégias cognitivas do direcionamento de atenção em outras situações nas quais as relações de ensino-aprendizagem sejam necessárias, na medida em que o uso dessas estratégias

demonstre ser um facilitador do processo de desenvolvimento cognitivo.

Em função disso, concluo que o lúdico utilizado como ferramenta educacional e pensado nas especificidades do educando com TEA, possibilita o desenvolvimento da comunicação verbal e social, pois brincando, a criança conhece a realidade externa e cria vínculos com o mundo, desse modo, a construção do conhecimento de mundo é interiorizada.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos Pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1987.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

ANTUNES, C. Uma nova concepção sobre o papel do brincar. Páginas abertas, ano 29, n.21. P.34-5, 2004.

CUNHA, Eugênio. Autismo na escola: um jeito diferente de aprender, um jeito diferente de ensinar. 5ª ed. Rio de Janeiro, 2018.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de pesquisa Social**. 6. Ed. 1996. **Um autor**

GOMES, C. G. Santos, SILVEIRA, A. Dutra. Ensino de Habilidades Básicas para pessoas com autismo. 1ª ed. Curitiba: Appris, 2016.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. 15.ª ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

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

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

PIAGET, Jean (1990) A Formação do Símbolo na criança. Editora: Livros técnicos e Científicos

Secretaria de saúde do Paraná. 2022. Disponível em: <
<https://www.saude.pr.gov.br/Pagina/Transtorno-do-Espectro-Autismo-TEA#:~:text=No%20geral%2C%20uma%20crian%C3%A7a%20com,pr%C3%B3prias%20emo%C3%A7%C3%B5es%20e%20fazer%20amigos>> Acesso em: 23, novembro de 2022.
Sem autor: Transtorno do Espectro Autismo (TEA)

WHITMAN, Thomas L. O desenvolvimento do Autismo: social, cognitivo, linguístico, sensorio-motor e perspectivas biológicas. São Paulo: M.Books do Brasil, 2015