

# A LEGO<sup>®</sup> TERAPIA COMO METODOLOGIA DE INTERVENÇÃO CLÍNICA EM UM CONTEXTO DE TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

LEGO<sup>®</sup> THERAPY AS A CLINICAL INTERVENTION METHODOLOGY IN A CONTEXT OF AUTISTIC SPECTRUM DISORDER

LA LEGO<sup>®</sup> TERAPIA COMO METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN CLÍNICA EN UN CONTEXTO DE TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA

Priscila da Silva<sup>1</sup>  
Hildegard Susana Jung<sup>2</sup>

**Resumo:** O artigo dedica-se ao tema da LEGO<sup>®</sup>terapia como uma metodologia lúdica e exploratória de intervenção clínica, da pessoa diagnosticada com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Tem por objetivo saber como os pais percebem a influência da metodologia Legoterapia na criança com TeA. Trata-se de pesquisa qualitativa de caráter descritivo e exploratório. O estudo conciliou a técnica de observação, e a aplicação de questionários após a realização de uma atividade de forma lúdica apresentando intervenções através de bloquinhos de montagem LEGO<sup>®</sup>. Foram identificadas melhoras quantificáveis no comportamento social, e na linguagem e comunicação após a intervenção com este método, que favorece a motivação, a interação e o trabalho conjunto, comprovando a evolução do quadro dos indivíduos com TEA.

**Palavras-Chave:** LEGO<sup>®</sup>terapia. Transtorno do Espectro Autista (TEA). Psicologia.

**Abstract:** The article is dedicated to the theme of LEGO<sup>®</sup>therapy as a playful and exploratory methodology for clinical intervention, of the person diagnosed with Autistic Spectrum Disorder (ASD). It aims to show how it is possible to facilitate the learning of people with ASD using playful teaching techniques. It is a qualitative research with a descriptive and exploratory character. The study reconciled the observation technique and the application of questionnaires after carrying out an activity in a playful manner, presenting interventions using LEGO<sup>®</sup> assembly blocks. Quantifiable improvements in social behavior, and in language and communication were identified after the intervention with this method, which favors motivation, interaction and joint work, proving the evolution of individuals with ASD.

**Keywords:** LEGO<sup>®</sup>therapy. Autistic Spectrum Disorder. Psychology.

**Resumen:** El artículo está dedicado al tema de la terapia LEGO<sup>®</sup> como metodología lúdica y exploratoria para la intervención clínica, de la persona diagnosticada con Trastorno del Espectro Autista (TEA). Tiene como objetivo mostrar cómo es posible facilitar el aprendizaje de personas con TEA utilizando técnicas de enseñanza lúdicas. Es una investigación cualitativa con carácter descriptivo y exploratorio. El estudio concilió la técnica de observación y la aplicación de cuestionarios luego de realizar una actividad de manera lúdica, presentando intervenciones utilizando bloques de armar LEGO<sup>®</sup>. Se han identificado mejoras cuantificables en el comportamiento social, y en el lenguaje y la comunicación tras la intervención con este método, que favorece la motivación, la interacción y el trabajo conjunto, comprobando la evolución de los individuos con TEA.

**Palabras-clave:** LEGO<sup>®</sup>terapia. Trastorno del Espectro Autista (TEA). Psicología.

<sup>1</sup> Psicóloga da Prefeitura Municipal de Novo Hamburgo, Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil. [priscila.sev@gmail.com](mailto:priscila.sev@gmail.com). <https://orcid.org/0000-0001-9212-6740>

<sup>2</sup> Professora do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade La Salle, Canoas, Rio Grande do Sul, Brasil. [hildegardsjung@gmail.com](mailto:hildegardsjung@gmail.com). <http://orcid.org/0000-0001-5871-3060>

## Introdução

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) refere-se a uma série de condições caracterizadas por desafios com habilidades sociais, comportamentos repetitivos, fala e comunicação não-verbal, bem como por forças e diferenças únicas (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2014; FACION, 2002). Não há só um tipo de autismo, mas graduações dentro desse transtorno de desenvolvimento. Um espectro abrange diferentes graduações, intensidades.

O autismo é classificado como um distúrbio global do desenvolvimento, no qual há um comprometimento em diversas áreas do comportamento e do psiquismo. Na descrição da Classificação Internacional de Doenças - CID 10, da Organização Mundial da Saúde (OMS, 1993, p. 247), essa patologia é definida como um transtorno invasivo do desenvolvimento, identificado pelo surgimento antes da idade de três anos e “pelo tipo característico de funcionamento anormal em todas as três áreas de interação social, comunicação e comportamento restrito e repetitivo”. Também na discussão atual dos diferentes quadros abrangidos pelos Transtornos do Espectro do Autismo (TEA) é salientada a sintomatologia básica da tríade autística, referente a problemas na interação social, comunicação e padrão comportamental (SCHWARTZMAN e ARAÚJO, 2011; GIBELLO, 1986). A descrição da CID 10 indica que essa atividade encontra-se alterada pelas características gerais do transtorno:

A condição é também caracterizada por padrões de comportamento, interesses e atividades restritos, repetitivos e estereotipados. Isto toma a forma de uma tendência a impor rigidez e rotina a uma ampla

série de aspectos do funcionamento diário; usualmente, isto se aplica tanto a atividades novas como a hábitos familiares e a padrões de brincadeiras. (OMS, 1993, p. 248)

Tendo em vista as dificuldades de comunicação e interação dessa criança, as relações que os outros estabelecem com ela podem mostrar-se comprometidas muitas vezes desde o nascimento, ou assim que se evidencia o transtorno, inclusive no seio familiar. Não se trata de culpabilizar pais e familiares, mas de considerar que os fracassos na interação se devem em boa parte ao modo como as pessoas próximas reagem à falta de respostas e de contato do autista, o que certamente afeta seu desenvolvimento, muitas vezes cristalizando o quadro já instalado. Bosa (2002) discute a dificuldade que os outros têm para compreender a forma como os autistas comunicam suas necessidades e desejos, e argumenta que um olhar mais atento permite observar o grande esforço que esses sujeitos dispõem para encontrar recursos que propiciem a compreensão do que estão expressando.

Vygotsky e outros teóricos da abordagem histórico-cultural (ELKONIN, 1984) argumentam que o brincar é uma atividade fundamental ao desenvolvimento psíquico da criança e dão ênfase à brincadeira imaginativa ou jogo de papéis. Para Vygotsky (1998), essa forma de jogo surge em um momento em que a criança pequena vivencia tendências não realizáveis, quando ela busca a satisfação de forma imediata, mas se depara com limites da realidade, e no brincar essa satisfação torna-se possível.

Nesse sentido, a brincadeira é uma instância fundamental de desenvolvimento

na infância, pois, como diz Vygotsky (1998, p. 117):

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento, sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

As brincadeiras atuam como ferramentas para proporcionar às crianças motivação, desenvolvimento da criatividade, desinibição, revisão dos conhecimentos e favorecimento e fortalecimento da formação da personalidade (BERNARDES, 2013). Neste sentido, conforme Dohme (1998, p. 163) o fato de a criança aprender a brincar, e “[...] a brincadeira estar intimamente ligada à comunicação com outros indivíduos e ao contato com suas próprias emoções, favorece na criança o desenvolvimento de sua autoestima e a formação de vínculos positivos com o mundo que a rodeia”. É através da brincadeira que as crianças soltam sua imaginação e criatividade, e desenvolvem a capacidade de relacionamento interpessoal, o que, muitas vezes estão esquecidas por causa do avanço tecnológico.

O brincar faz parte da vida das pessoas desde a infância, e sob essa visão pode-se afirmar que o brincar possui importância para o desenvolvimento global da criança, estando relacionado aos aspectos do desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e físico (PIAGET, 1998). A brincadeira em outros aspectos pode auxiliar também a criança em expressar sua agressividade, manter um domínio sobre sua angústia,

aumentar as suas experiências, treinar para situações imediatas e futuras além de promover o estabelecimento de contatos sociais (BROCK *et al*, 2011). Dessa forma, a brincadeira pode ser utilizada por pais, profissionais da saúde e da educação como um meio de estimular o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças (MOYLES, 2002).

O desenvolvimento com o método LEGO® proporciona uma forma lúdica e dinâmica de reconhecimento de seus saberes essenciais e as competências dos sujeitos. Além disso, essa metodologia estimula a união entre exercícios manuais e cerebrais. Ao juntar as pequenas peças e pensar em conceitos, os indivíduos desenvolvem tanto o lado direito do cérebro (responsável pelos pensamentos lógicos), quanto o esquerdo (responsável pelo pensamento intuitivo e emocional). A união desses dois lados contribui para novas soluções e dilemas organizacionais (RASMUSSEN, 2015). Além de desenvolver as habilidades motoras, visuais e analíticas, a LEGO terapia tem como objetivo melhorar a capacidade de interação social das crianças com desenvolvimento atípico.

A LEGO®Terapia pode ser aplicada individualmente ou em grupo. Neste método existem regras e papéis específicos que são primordiais para a promoção da interação social entre os participantes. A atribuição de funções permite que os indivíduos mantenham uma interação social em um ambiente seguro. A LEGO®Terapia tem o objetivo de estimular: atenção compartilhada, troca dialógica, resolução de problemas, comunicação verbal e não-verbal, planejamento, aspectos de motricidade, raciocínio, atenção e, principalmente, habilidades sociais.

Dito isso, o presente artigo dedica-se ao tema da A LEGO®Terapia como uma ferramenta educativa para pessoas com TEA.

Tem por objetivo mostrar como é possível facilitar o aprendizado utilizando técnicas lúdicas de ensino, a exemplo da metodologia Lego Serious Play. Dessa forma, a investigação inspirou-se em um projeto aplicado e observado pelos pesquisadores no ano de 2019. Quanto ao tipo de pesquisa, caracteriza-se como qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, visando compreender a influência das atividades lúdicas no desenvolvimento de pessoas com TEA. Este estudo utilizou a aplicação de questionários individuais aos responsáveis legais dos indivíduos diagnosticados com transtorno do Espectro Autista, sendo um total de dez entrevistados, após a realização das atividades lúdicas apresentando intervenções no contexto clínico através de blocos de montagem LEGO®.

Dessa forma, após esta introdução, apresentamos o referencial teórico que aborda a importância do brincar para o desenvolvimento infantil, conforme os autores Vygotsky e Winnicott. Na sequência, abordamos a experiência do lúdico através do LEGO®, aplicado em pacientes em um Centro Especializado em Reabilitação, na região sul do Brasil. A abordagem metodológica, apresentada na sequência, descreve os participantes do estudo, os critérios de inclusão e exclusão, e as etapas constituintes do método e instrumentos de coleta. O tópico seguinte analisa e discute os resultados. Por fim, nas considerações finais, retomamos o objetivo da pesquisa articulando-o aos principais achados, buscando fomentar novas inquietações investigativas, como por exemplo, o uso das metodologias lúdicas de ensino aplicadas ao desenvolvimento de pessoas diagnosticadas com TEA em um contexto clínico.

## Procedimentos metodológicos

O artigo consiste em um estudo qualitativo (RUIZ-OLABUÉNAGA, 2003) de caráter descritivo e exploratório, com intuito de compreender a influência lúdica do instrumento Lego serious Play, no desenvolvimento de pessoas com Transtorno do Espectro Autista, A LEGO®Terapia tem o objetivo de estimular: atenção compartilhada, troca dialógica, resolução de problemas, comunicação verbal e não-verbal, planejamento, aspectos de motricidade, raciocínio, atenção e, principalmente, habilidades sociais. Creswell (2007, 186), esclarece que “na perspectiva qualitativa, o ambiente natural é a fonte direta de dados e o pesquisador, o principal instrumento, sendo que os dados coletados são predominantemente descritivos”.

Para a coleta dos dados foram aplicados questionários semiestruturados a pessoas maiores de 18 anos, moradores de três municípios do sul do Brasil, responsáveis legais por indivíduos menores de 18 anos com diagnóstico de Transtorno de Espectro Autista, na busca pela percepção dos pais sobre o impacto da Legoterapia nos processos interacionais da criança com TEA. O critério de inclusão foi a idade dos pais, já mencionada, bem como a aceitação voluntária após a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). O critério de exclusão foi a não adequação aos itens descritos anteriormente, ou ainda o entendimento pela não participação. O questionário foi encaminhado através de correspondência eletrônica para os participantes.

Foram selecionados 10 participantes. Os questionários respondidos foram em número de 10, representando um total de 100% da amostra. O questionário aplicado foi

elaborado a partir do referencial teórico e do contexto de sua aplicação. O mesmo foi estruturado em quatro questões objetivas, com a seguinte escala de respostas: sempre – quase sempre – às vezes – raramente – nunca. A análise dos dados deu-se por intermédio do exame minucioso das respostas dos questionários, à luz da teoria utilizada na pesquisa, tendo ainda o posicionamento dos autores.

A partir dos dados coletados nos questionários aplicados, realizamos uma análise dos achados e passamos a discuti-los à luz da teoria pertinente. A partir desse exame, teve início a fase das inferências (BARDIN, 2008), quando os autores desta pesquisa passaram a posicionar-se. A análise de conteúdo baseada em Bardin (2008, p. 95) e recomendada por Gil (2008) se desenvolve em três fases de acordo com a autora: “(a) pré-análise; (b) exploração do material; e (c) tratamento dos dados, inferência e interpretação”. A primeira é descrita pela autora e também denominada por Gil (2008, p. 152) de “leitura flutuante”. Esta técnica consiste em analisar e formular hipóteses para a pesquisa. A fase posterior torna-se a mais pormenorizada, sendo necessária a análise crítica dos dados e a classificação do material. A última fase valida os dados, confrontando-os com as respostas dos questionários, no caso desta pesquisa, e com a teoria, processo ao que Flick (2009) chamará de triangulação.

Então, o objetivo deste estudo é saber como os pais percebem a influência da metodologia Legoterapia na criança com Tea, utilizando técnicas lúdicas de ensino, levantando informações sobre a aplicação técnica desta intervenção e seus efeitos nas funções neurocognitivas, assim como os benefícios encontrados após a utilização deste método terapêutico.

## **A importância do brincar para o desenvolvimento infantil**

É por meio das brincadeiras que a criança emerge no processo de aprendizagem, facilitando a construção da autonomia, reflexão e criatividade. Dessa forma, a criança se desenvolve integralmente, abrangendo os âmbitos sociais, afetivos, culturais, cognitivos, emocionais e físicos. Portanto, as brincadeiras são vitais para o desenvolvimento infantil. Trata-se de uma dinâmica complexa, na qual a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo ao seu redor. Assim, o desenvolvimento ocorre com as trocas recíprocas. Além de brincar e se divertir, a criança desenvolve a memória, a atenção, a imitação e a imaginação, bem como a sua personalidade, inteligência e afetividade (PIAGET, 1998; BERNANDES, 2013).

Vygotsky, um dos maiores representantes da psicologia histórico-cultural, afirmava que o sujeito se constitui ao se relacionar com os outros em atividades caracteristicamente humanas. A brincadeira infantil, nesse sentido, é uma maneira de a criança se expressar e formar sentidos sobre o mundo. Por meio da brincadeira e de atividades lúdicas, a criança atua simbolicamente nas diferentes situações vividas por ela, elaborando conhecimentos, significados e sentimentos. Para Vygotsky (1998, p. 108):

Se ignoramos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com

uma mudança mais acentuada nas motivações, tendências e incentivos.

De acordo com Vygotsky (1998), a brincadeira exerce uma forte influência no desenvolvimento infantil uma vez que é utilizada pela criança, de um lado pela necessidade de ação e por outra para satisfazer suas impossibilidades de executar determinadas ações. No entanto a brincadeira não é apenas uma atividade simbólica, uma vez que mesmo envolvendo situações imaginárias, ela baseia-se em regras de comportamento condizentes com aquilo que está sendo representado o que fará com que a criança internalize regras de conduta, valores, modo de agir e de pensar de seu grupo social, que passará a orientar o seu comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Para Winnicott (1975, p. 79-80) “[...] é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”. Pode-se dizer que o brincar de Winnicott (1975) se situa entre os dois campos propostos por Freud relacionados a experiência dos indivíduos, um campo que se refere à experiência psíquica, pessoal e interna de cada um, e outro que fala da realidade externa e compartilhada socialmente. O autor fala de um campo intermediário, que faz a transição entre os pólos freudianos, ele considera o brincar, como sendo uma ponte entre esse mundo interno psíquico e externo do sujeito.

Através de jogos com regras, as crianças aprendem também a controlar o comportamento impulsivo. Portanto, de acordo com cada jogo, a criança desenvolve competências para adaptar seu comportamento. Dados os objetivos e a

estrutura do jogo, a criança desenvolve sua capacidade de pensar e refletir sobre seus próprios atos, fazendo uma autoavaliação de seu progresso, habilidades e de seu comportamento moral (CAVALCANTI, 2001).

### **O lúdico e a aprendizagem da criança com autismo: a metodologia Lego Serious Play**

O brincar é a maior e melhor manifestação da criança sobre sua compreensão e seu conhecimento sobre o mundo. É através da brincadeira que a criança desenvolve aprendizagens significativas no seu desenvolvimento. É brincando que a criança se humaniza, se relaciona, se desenvolve, evolui, e aprende a conciliar a afirmação de si mesma criando vínculos afetivos duradouros. Brincar é uma forma de a criança se comunicar e de reproduzir ações do seu cotidiano, possibilitando aprendizagem, a construção de reflexão, autonomia, criatividade. Segundo Michaelis, dicionário prático de língua portuguesa (MORAES, 2008, p. 138) brincar é “divertir-se, entreter-se, folgar, curtir”. Na infância, a criança aprende brincando, não da maneira didática, regrada, controlada, mas a partir do momento em que ela está livre para brincar da maneira que ela quiser, faz descobertas, descobre novas maneiras de se relacionar, maneiras diferentes de jogar (dependendo do jogo), possibilidades, que implicam na sua aprendizagem de forma significativa.

Kishimoto (2005, p.20), remete o conceito do brincar como uma atividade dotada de uma significação social precisa, que necessita de uma aprendizagem. Com relação aos jogos e as brincadeiras, a autora traz a seguinte concepção:

Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas. Se o arco e a flecha hoje aparecem como brinquedos, em certas culturas indígenas representavam instrumentos para a arte da caça e da pesca. Em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria. Já nos tempos do Romantismo, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança (KISHIMOTO, 2005, p. 17).

Dessa forma, é possível observar a importância que os jogos influenciam no processo de aprendizagem infantil. Os jogos e as brincadeiras na atualidade, já estão sendo pensados e projetados com o objetivo de educar a criança, influenciando o seu cotidiano.

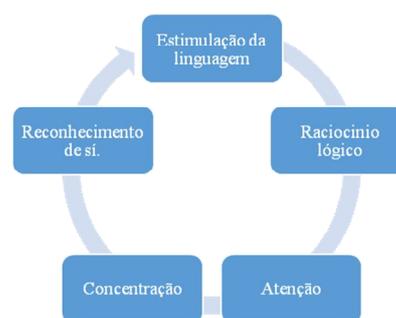
A importância do lúdico na aprendizagem é fundamental, principalmente no crescimento e desenvolvimento das crianças. O lúdico tem influência no brincar e no desenvolvimento cognitivo e social, fazendo com que o aprendizado se torne mais fácil. Ele, através de jogos, proporciona a socialização e a obediência às regras, possibilitando assim, o raciocínio lógico da criança. Estas habilidades são desenvolvidas e aprimoradas com o tempo (SANTOS, 2001).

O lúdico é essencial ao desenvolvimento humano, podendo ser trabalhado em diferentes abordagens: individual, grupal, desenhos, leituras, jogos, dentre outras atividades. O lúdico proporciona uma maneira dinâmica e proveitosa, tornando-se possível agregar conhecimentos e saberes a partir da praticidade. Cabe ressaltar o que é o lúdico, definido por Luckesi (2000, p. 06) como dessa forma:

[...] toma-se por base os escritos, as falas e os debates, que têm se desenvolvido em torno do que é o lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a “plenitude da experiência”. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. A experiência pessoal de cada um de nós pode ser um bom exemplo de como ela pode ser plena quando a vivenciamos com ludicidade.

O lúdico torna-se importante, pois tem como objetivo trabalhar em conjunto: corpo, mente e espírito. Abordando a prática de valores individuais e em grupo. A ludicidade se caracteriza por ser um modelo de aprendizagem vivencial, pois segundo Kolb (1997), esta dinâmica enfatiza a experiência no processo de aprendizagem. Para que ocorra o aprendizado é necessário, que as pessoas se envolvam completa e abertamente em novas experiências concretas. Em seguida, é necessário refletir sobre essas experiências e observá-las a partir de outras perspectivas, conforme apresentado na figura 1.

**Figura 1:** O propósito essencial da metodologia lúdica



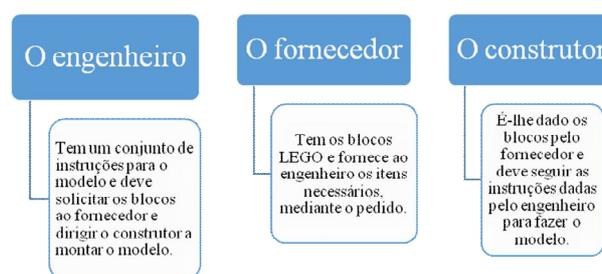
Fonte: Elaborada pelos autores, adaptada de Kishimoto (2005).

O método LEGO® consiste em um kit de brinquedo cujo conceito se baseia em partes que se encaixam, permitindo muitas combinações. Oito desses blocos podem ser combinados de 915.103.765 diferentes maneiras. Crianças e adultos têm utilizado estes blocos e milhões de outros para construir modelos de seu mundo por cerca de 60 anos. Eles têm criado peças do mundo real que eles veem e do mundo que imaginam (RASMUSSEN, 2015).

Metodologia LEGO® ZOOM possibilita o desenvolvimento da criatividade, das relações entre as pessoas, do trabalho em equipe, da ética e da cidadania, permitindo ao professor praticar ações que desenvolvam nos alunos motivação, memória, linguagem, atenção, percepção e emoção. Essa metodologia inovadora contempla quatro fases: Contextualizar, Construir, Analisar e Continuar (REVISTA LEGO EDUCATION, 2003, p. 3).

O objetivo da terapia LEGO é desenvolver os tipos de habilidades que podem ajudar as crianças com autismo a melhor se envolverem com os colegas, partilhar experiências e a colaborar. Isto significa que as crianças suscetíveis a beneficiar da terapia com LEGO já são um pouco verbais e capazes de seguir instruções tanto visuais como verbais. Na forma mais básica da terapia LEGO, as crianças trabalham em grupo, assumindo as seguintes funções, conforme a figura 2.

**Figura 2:** Funções da LEGOTerapia



Fonte: Elaborada pelos autores, adaptada de Kishimoto (2005).

A terapia LEGO também pode ser expandida para incentivar o jogo criativo e a colaboração através da narrativa, atividades dramáticas e inovação. Por exemplo, numa versão da terapia LEGO, as crianças trabalham em conjunto para criar versões de um mundo descrito num texto ou a trabalhar em conjunto para criar um veículo que tem qualidades específicas, ou podem navegar numa situação particular.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano. Os jogos, as brincadeiras são os principais meios que o indivíduo utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social onde vive. Ao brincar, o sujeito desperta sua curiosidade, ampliando os seus conhecimentos e as suas habilidades. Ela se desenvolve, nos aspectos físicos, sociais, culturais, afetivos, emocionais e cognitivos.

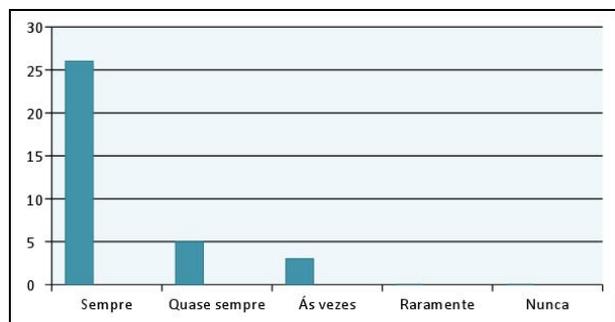
### **Análise e discussão dos resultados**

Neste tópico, por meio de gráficos, apresentamos a justaposição das respostas de questionamentos no que se refere à análise de conteúdo. Após a realização da atividade de LEGOTerapia, já descrita foi aplicado o questionário, cujas perguntas consistiram em: 1) Você considera relevante e/ou avalia de forma positiva a atividade realizada desta forma (lúdica) com o seu filho(a)? 2) Você avalia de forma positiva a

convivência social do seu filho(a) após as atividades lúdicas? 3) O momento em convivência social, e com a utilização da LEGOterapia contribuiu para o desenvolvimento pessoal do seu filho(a)? 4) As atividades bem como a metodologia aplicada têm relação com sua realidade no dia a dia? Como respostas, os participantes marcaram, de acordo com a sua percepção, as opções: “sempre”, “quase sempre”, “às vezes”, “raramente” e “nunca”. Na sequência, fazemos a análise dos dados encontrados.

A primeira pergunta, versando sobre a relevância da atividade lúdica conduzida, teve 92% de respostas “sempre”. Um ponto a ressaltar é que nenhum dos respondentes marcou a alternativa “nunca”. O gráfico 01, que segue, apresenta o que acabamos de narrar.

**Gráfico 1:** Relevância da atividade lúdica



Fonte: Dados da pesquisa, 2019.

Verificamos a avaliação positiva na realização da atividade lúdica como modelo de intervenção em um contexto clínico. Esta percepção dos participantes da pesquisa corrobora com a opinião de Freud (2006), que ressalta a importância do brincar como sendo uma forma de expressão da criança, no qual ela elabora seus conflitos e demonstra seus sentimentos, ansiedades, desejos e fantasias. Como alguns sujeitos com autismo apresentam resistência ao aprendizado, é indispensável criar meios para

incentivar sua participação nas atividades. De acordo com Saldanha (2014):

Trabalhar pedagogicamente, com crianças autistas e jovens com autismo, é um permanente e um instável desafio. Permanente, porque as situações de aprendizagem requerem uma atenção ininterrupta; instável, porque a imprevisibilidade de cada momento seguinte é a grande única certeza. (SALDANHA, 2014, p.15)

Saldanha (2014) nos traz que através do caráter simbólico na atividade lúdica, a criança compensa-se de frustrações e insatisfações, fazendo representação do objeto ou de situações ausentes, a autora afirma que a criança com autismo possui dificuldade extrema em desenvolver o jogo simbólico de brincar de faz-de-conta, mas que esse não é um fato impossível de acontecer ensinando-as os jogos de faz de conta com técnicas de mudança de comportamento, na medida em que interage com os outros, permitindo assim que a criança entre no mundo de fantasia.

Para isso é utilizado jogos, testando as suas capacidades mentais, utilizando brinquedos e métodos lúdicos que proporcionam uma realidade intermediária. O que nos remete a dizer que o indivíduo realiza uma conexão sadia do mundo interno e externo nesta fase (ERIKSON, 1987). Neste sentido, Piaget (1970) ressalta que, ao brincar, o sujeito, assimila conceitos e experimenta vivências.

[...] O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensorio-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das

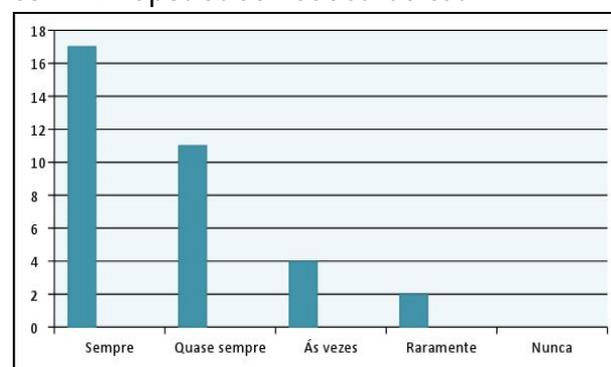
necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças, exigem todos, que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil [...] (PIAGET, 1970, p. 160).

Na visão de Pain (1992), por meio do jogo a criança combina propriedades de forma peculiar, a qual o impossível pode vir a ser experimentado. Segundo a autora, a atividade lúdica fornece informações sobre os esquemas que organizam e integram o conhecimento da criança em um nível representativo e, portanto, considera de grande importância para o diagnóstico de problemas de aprendizagem na infância. Por meio do jogo simbólico, ou brinquedo de faz-de-conta, o aspecto afetivo ganha uma dimensão ainda maior quando a criança consegue utilizar, com liberdade, os seus poderes individuais para reproduzir as suas ações pelo prazer de oferecê-las em espetáculo, a si própria e aos outros, ou para, diante de situações penosas ou desagradáveis, conseguir compensá-las ou aceitá-las após revivê-las mediante uma transposição simbólica.

Desta forma, nos colocamos de acordo com os autores citados, posto que a maioria dos participantes também considerou a atividade lúdica relevante. Foi possível observar que, durante a realização da atividade, houve uma participação e interação significativa, mostrando que muitos deles estavam considerando a tarefa como uma atividade dinâmica e produtiva. Sendo reforçado um dos itens encontrados em que as atividades lúdicas desbloqueiam barreiras para possibilitar a construção de novos conhecimentos em um contexto clínico.

A pergunta número 2, relacionada à avaliação sobre a convivência Social após as atividades, teve um total de 47% de respostas “sempre” e 32,3% “quase sempre”. Mais uma vez, nenhum registro “nunca” foi auferido. O Gráfico 2 ilustra a convivência social dos indivíduos diagnosticados com TEA (Transtorno do espectro autista) após as atividades lúdicas desenvolvidas no ambiente clínico, em um Centro Especializado em Reabilitação.

**Gráfico 2:** Convivência Social de Indivíduos com TEA após as atividades lúdicas.



Fonte: Dados da pesquisa, 2019.

A análise das respostas obtidas torna perceptível uma estimativa positiva e otimista em relação à convivência social de indivíduos com diagnóstico de Transtorno do Espectro Autista (TEA) inseridos em um ambiente clínico, após o desenvolvimento das atividades com LEGO®. O jogo é uma peça chave no desenvolvimento integral da criança, pois é uma atividade que proporciona conexões sistemáticas com o que não é jogo, isto é, com o desenvolvimento do homem em outros planos como são a criatividade, a solução de problemas, a aprendizagem de papéis sociais, etc., isto é, com numerosos fenômenos cognitivos e sociais. (GARAIGORDOBIL, 2005).

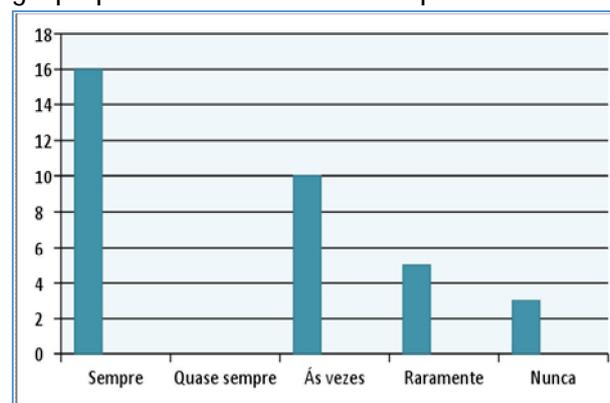
O lúdico se torna importante, pois tem como objetivo trabalhar em conjunto: corpo, mente e espírito. Abordando a prática de

valores individuais e em grupo. A ludicidade se caracteriza por ser um modelo de aprendizagem vivencial, pois segundo Kolb (1997), esta dinâmica enfatiza a experiência no processo de aprendizagem. Para que ocorra o aprendizado é necessário, que as pessoas se envolvam completa e abertamente em novas experiências concretas. Em seguida, é necessário refletir sobre essas experiências e observá-las a partir de outras perspectivas. Depois, as conclusões obtidas devem ser generalizadas, criando novos conceitos que consigam integrar as observações em teorias lógicas. No final, deve-se transferir, ou mesmo testar, estes conceitos em novas situações, para modificar procedimentos, tomar decisões ou resolver problemas. A abordagem lúdica é essencial ao desenvolvimento humano, ou seja, é através do brincar, do imaginário, que possuímos a habilidade de desenvolver algo.

Nosso entendimento caminha neste mesmo sentido, o qual pode ser comprovado pelas respostas dos participantes, uma vez que, como assevera nesse sentido Luckesi (2000), afirma que brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo, desenvolvendo o mesmo em seu convívio social.

Referente ao questionamento de número 3 – sobre a percepção em relação ao desenvolvimento pessoal a partir das atividades com LEGOterapia, obtivemos 47% de respostas “sempre” e 29% “às vezes” – “quase sempre” não foi uma alternativa escolhida. Isto significa que aproximadamente a metade dos respondentes considera que o convívio social coopera de uma forma eficaz para desenvolvimento pessoal dos indivíduos com TEA. O gráfico 3 representa esta proporção.

**Gráfico 3:** Contribuição da vivência com o grupo para o desenvolvimento pessoal.



Fonte: Dados da pesquisa, 2019.

Como é possível observar, segundo as considerações de Vygotsky (1988), o brincar possibilita a construção de um adulto saudável, equilibrado física e emocionalmente. A maioria dos representantes legais pelos participantes, avaliou como relevante o seu desenvolvimento pessoal (considerando as respostas “sempre” e “às vezes”), podendo suportar melhor pressões e frustrações cotidianas, explorando e desenvolvendo a criatividade na resolução de problemas e momentos de crise emocionais.

Esta teoria é confirmada por outros autores que apontam um universo diferenciado através do lúdico, do aprender transversalmente ao brincar. Neste sentido, Vygotsky esclarece que:

As crianças podem imitar uma variedade de ações que vão muito além dos limites das suas próprias capacidades. Numa atividade coletiva ou sob a orientação de adultos, usando a imitação, as crianças são capazes de fazer muito mais coisas. Esse fato, que parece ter pouco significado em si mesmo, é de fundamental importância na medida em que demanda uma alteração radical de toda doutrina que trata da relação entre aprendizado e

desenvolvimento em crianças. (Vygotsky, 1998, p. 115-116).

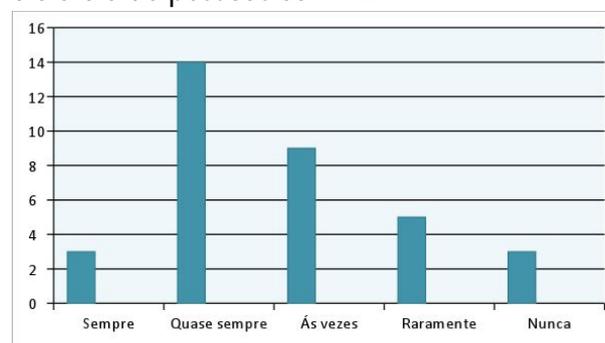
Saldanha (2014, p.279) assevera que “É importante ensinar a criança a manejar os brinquedos de modo não repetitivo, e ensinar-lhe regras mínimas de socialização, para que elas possam juntar-se às brincadeiras dos outros”. Ainda com relação a essa perspectiva, segundo Bernardes (2014), o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Além disso, o jogo infantil proporciona a prática do intelecto, pois utiliza a análise, a observação, a atenção, a imaginação, o vocabulário, a linguagem e outras dimensões próprias do ser humano.

Considerando a influência de autores como Vygotsky (1998) e Tomasello (2003) e dos estudos na perspectiva da interação social dos estudiosos da linguagem, a relevância dos aspectos sociais da interação para o processo de aquisição da linguagem é indiscutível, tendo em vista que o desenvolvimento da comunicação é fundamentalmente interacional, sendo de grande importância os comportamentos verbais e gestuais.

Nosso entendimento versa no sentido de que a contribuição da vivência com o grupo é um grande auxílio para o desenvolvimento pessoal do indivíduo com TEA. Nesta perspectiva, a criança deve ser entendida e respeitada como um ser em constante desenvolvimento, necessitando, assim, da mediação de instrumentos e atividades que devem ser planejados, promovendo atividades que envolvam o lúdico e respeito pelo seu tempo de aprendizado.

A última questão referiu-se à aplicabilidade das atividades e metodologias ao dia a dia do indivíduo com TEA. Como respostas, os participantes destacaram as alternativas “quase sempre”, com 41% e “Às vezes”, com 26,4%. A opção “sempre” contou com 8,8% das respostas. Dessa maneira, as respostas positivas correspondem ao mesmo índice de 76,2%, a exemplo das duas outras questões anteriores. O Gráfico 5 exibe as porcentagens destacadas.

**Gráfico 4:** Aplicabilidade da LEGOterapia no dia a dia de pessoas com TEA.



Fonte: Dados da pesquisa, 2019.

Em observação ao gráfico, analisamos que há uma explícita porcentagem dos responsáveis pelos participantes, que consideram a atividade metodológica correspondente à realidade cotidiana individual de cada sujeito. Com a mediação da pesquisadora durante a aplicação da LEGOterapia, as crianças autistas chegaram a apresentar ações imaginativas, o que implica efetuar um desprendimento da situação imediato-concreta, pela qual a significação passa a subordinar a percepção (VYGOTSKY, 1998). Essa subordinação é típica do brincar e se faz presente particularmente no jogo de papéis, em que há recriação de situações do cotidiano, envolvendo ações sobre objetos e relações entre pessoas (ELKONIN, 1984; ELLIS, 1996). Trata-se de um processo de retomada da realidade vivida que

usualmente se transforma na linha de uma crescente criatividade.

É importante destacar que apesar de um método que favorece a estimulação das funções neuropsicológicas, as terapias clássicas devem ser realizadas continuamente. A LEGO® Terapia deve agregar nas terapias clássicas, favorecendo a evolução do quadro clínico dos indivíduos com TEA.

Em suma, este estudo permite questionar não somente como a criança com TEA se relaciona com o outro, mas como o outro se relaciona com o autista e, desse modo, questionar as práticas sociais voltadas ao cuidado e atendimento a esse sujeito. Essa perspectiva de interpretação remete à necessidade de superar a atuação guiada pelo transtorno, isto é, principalmente pelas impossibilidades e pela busca de eliminação de sintomas indesejáveis, e a instauração de uma atuação dirigida à identificação de condições de funcionamento intersubjetivo que propiciem a significação das vivências da criança com TEA e, de modo geral, sua inserção na cultura.

### Considerações finais

A análise realizada possibilitou entender a importância da metodologia lúdica, inserida em contexto clínico. O lúdico proporciona ao indivíduo expandir as ideias, fortalecendo e construindo sua identidade pessoal, bem como suas habilidades e potenciais. O objetivo central deste artigo foi analisar os efeitos da LEGO® Terapia em indivíduos com TEA, sendo este objetivo alcançado para enfatizar a importância de mais um método de estimulação dos aspectos neurocognitivos, comprovando a sua eficácia.

A LEGO® Terapia está sendo difundida pelo mundo, mas poucas pesquisas estão sendo publicadas. Este foi um ponto negativo deste estudo, o que limitou uma discussão maior sobre o tema. O objetivo da terapia LEGO é desenvolver os tipos de habilidades que podem ajudar as crianças com autismo a melhor se envolverem com os colegas, partilhar experiências e a colaborar. Isto significa que as crianças suscetíveis a beneficiar da terapia com LEGO já são um pouco verbais e capazes de seguir instruções tanto visuais como verbais.

Portanto, é necessária a continuidade deste estudo para que este método seja difundido e conhecido, possibilitando o acesso dos indivíduos a mais um método de intervenção eficaz, a partir de pesquisas neste método. Esperamos que o presente estudo contribua para uma reflexão a respeito da importância e da atualidade do tema no que diz respeito à necessidade de novas pesquisas relacionadas. Além disso, sugerimos pesquisas interdisciplinares sobre a temática, levando em consideração o ser humano como sujeito individual, social, cultural e político.

### Referências

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2016. Disponível em: <https://www.psychiatry.org/>. Acesso em outubro de 2020.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2008.
- BERNARDES, E. L. (2014). Infância, jogos e brinquedos na modernidade. **Cadernos De História Da Educação**, vol.12, n.2. Disponível em: <http://200.19.146.79/index.php/che/article/view/25017>. Acesso em outubro de 2020.

BROCK, A.; DODDS, S.; JARVIS, P.; OLUSOGA, Y. **Aprendizagem para a vida**. Porto Alegre: Penso, 2011

CAVALCANTI, A. E. **Autismo**: Construções e desconstruções. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2001.

CRESWELL, J. W. **Projeto de pesquisa**: métodos qualitativo, quantitativo e misto. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DOHME, V. D. **32 ideias divertidas que auxiliam o aprendizado**. São Paulo: Informal, 1998.

ELLIS, K. **Autismo**. Tradução de Pedro Paulo Rocha. Rio de Janeiro: Reinventer, 1996.

ERIKSON, E. H. **Identidade**. Juventude e crise. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 2ª Edição, 1987.

ELKONIN, D. B. Poleslovie [Afterword]. **LS Vygotsky, Sobranie sochinenie: Detskaia psikhologija**, v. 4, 1984.

FACION, J. R., M.; Rabelo, L. Transtorno autista. *In*: FACION, J. R. (Org.). **Transtornos invasivos do desenvolvimento associados a graves problemas do comportamento**: Reflexões sobre um modelo integrativo, p. 23-38. Brasília, DF: Corde, 2002.

FLICK, Uwe. **Qualidade na pesquisa qualitativa**: coleção pesquisa qualitativa. São Paulo: Bookman editora, 2009.

FREUD, S. **Um caso de histeria, Três ensaios sobre sexualidade e outros Trabalhos**. 1901-1905. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud Volume VII. Rio de Janeiro: Imago Editora, 2006.

GARAIGORDOBIL LANDAZABAL, M. **Diseño y evaluación de un programa de intervención**

**socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia**. España: Ministerio de Educación y Ciencia. CIDE, v. 271, 2005.

GIBELLO, B. **A criança com distúrbios de inteligência**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo Em Movimento – Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte, novembro de 2005. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em junho de 2020.

KOLB, David A. A gestão e o processo de aprendizagem. *In*: STARKEY, K. **Como as organizações aprendem**: relatos do sucesso das grandes empresas. São Paulo: Futura, 1997.

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. *In*: LUCKESI, C. C. (Org.). **Ludopedagogia**: Ensaios e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

MOYLES, J. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MORAES, V. B. **Michaelis**: dicionário escolar língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2008.

OMS-OPS. **El Papel del Farmacéutico en el Sistema de Atención de Salud**. (OPS/HSS/HSE/95.01). Tokio, 1993. 13 p. (Informe de la reunión de la OMS 1993).

PAÍN, S. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

PIAGET, J. **Science of education and the psychology of the child**. London: Trans. D. Coltman. 1970.

PIAGET, Jean. **De la pédagogie**. Paris: Odile Jacob, 1998.

RASMUSSEN, S. E. **Arquitetura vivenciada**. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

REVISTA LEGO EDUCATION, 2003. Disponível em: <https://education.lego.com/pt-br/>. Acesso em outubro 2020.

RUIZ-OLABUÉNAGA, J. I. **Metodología de la investigación cualitativa**. Bilbao, España: Universidad de Deusto, 2003.

SALDANHA, A.E. **O jogo em crianças autistas**. Lisboa: Coisa de Ler, 2014.

SANTOS, R. M. O lúdico na aprendizagem da pessoa com autismo: uma análise sobre suas potencialidades e possibilidades, 2001. Disponível em: [Pessoa-com-autismo-uma-analise-sobre-suas-potencialidades-e-possibilidades/91596/](https://www.repositorio.ufpa.br/bitstream/handle/2011-6/91596/) Acesso em junho de 2020.

SCHWARTZMAN, J. S.; ARAÚJO, C. A. **Transtornos do espectro do autismo**. São Paulo: Memnon, 2011.

TOMASELLO, Michael. **Origens culturais da aquisição do conhecimento humano**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

**ANEXO I:**

**IMAGENS DE LEGOTERAPIA**



**ANEXOII****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**

Você está sendo convidado(a) a participar do Projeto de pesquisa A LEGO® TERAPIA COMO METODOLOGIA DE INTERVENÇÃO CLÍNICA EM UM CONTEXTO DE TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA, tem como objetivo pesquisar de maneira qualitativa e exploratória como as metodologias lúdicas influenciam no desenvolvimento de pessoas com TEA.

Você receberá todos os esclarecimentos necessários antes e no decorrer deste procedimento. A sua participação será através de preenchimento de um questionário breve, que será gravado e posteriormente transcrito. O procedimento tem um tempo estimado para sua realização previsto em 2 horas. Informamos que você pode se recusar a responder (ou participar de qualquer procedimento) qualquer questão que lhe traga constrangimento, podendo desistir em qualquer momento, sem nenhum prejuízo para você. Sua participação é voluntária, isto é, não há pagamento por sua colaboração. Ressaltamos que sua imagem será publicada posteriormente, em prol de divulgação do projeto em Mídias Sociais.

Eu \_\_\_\_\_ CPF / RG \_\_\_\_\_  
Declaro estar ciente das informações ressaltadas pelo TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE). Mediante as orientações relacionadas às medidas de segurança em prevenção ao COVID-19.

Assinatura Responsável do Projeto

Assinatura Participante

Novo Hamburgo, julho de 2020.