



O PAPEL DA GAMIFICAÇÃO COMO MEDIADORA DA APRENDIZAGEM E INTERAÇÃO SOCIAL DE CRIANÇAS COM AUTISMO

Lara Caroline Monteiro Maia¹;
Thaís Vitória Dias Rosa¹;
Ítalo Cubas Barros¹;
Mateo Hernan Rivera Henrique¹;
Germano Manente Neto².

Resumo:

O presente estudo analisa o papel da gamificação como ferramenta mediadora da aprendizagem e da interação social de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa e exploratória, integrando revisão bibliográfica, análise de estudos relacionados e entrevistas semiestruturadas com profissionais da área clínica e acadêmica. O objetivo principal consistiu em compreender de que forma os elementos de jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, comunicacional e social de crianças com TEA. Os resultados demonstraram que recursos como feedback imediato, reforço positivo, previsibilidade das atividades e fragmentação de tarefas favorecem o engajamento e reduzem a ansiedade durante o processo de aprendizagem. Também foi identificado que o design das interfaces deve priorizar abordagens minimalistas, evitando estímulos excessivos que possam provocar sobrecarga sensorial. As entrevistas evidenciaram ainda que a gamificação pode atuar como suporte complementar em contextos terapêuticos e educacionais, principalmente quando integrada a situações reais do cotidiano da criança. Conclui-se que¹ a gamificação possui potencial relevante como tecnologia assistiva aplicada ao TEA, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e comunicacionais. Entretanto, sua eficácia depende do acompanhamento multidisciplinar e da construção de ferramentas alinhadas² às necessidades específicas de cada nível de suporte do espectro autista.

Palavras-chave: Gamificação; Autismo; Tecnologia Assistiva; Interação Social; Educação Especial.

¹ Bolsista do Centro universitário de Várzea Grande - Univag

² Docente do Centro universitário de Várzea Grande – Univag



BIBLIOGRAFIA

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). 5. ed. Washington, DC: American Psychiatric Publishing, 2013.

BOGDASHINA, Olga. Questões de Percepção Sensorial no Autismo e na Síndrome de Asperger. 2. ed. Londres: Jessica Kingsley Publishers, 2016.

HONORATO, Noemi et al. Strong: Desenvolvimento e Avaliação de um Jogo para Auxiliar no Tratamento do Espectro do Autismo. In: Proceedings of SBGames, 2021.

KAPP, Karl M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MENTONE, Emilia Cristina Pinheiro; FORTUNATO, Ivan. A tecnologia digital no auxílio à educação de autistas. Temas em Educação e Saúde, v. 15, n. 1, 2019.

SKINNER, Burrhus Frederic. Ciência e Comportamento Humano. 11. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.