



A LUDICIDADE COMO CAMINHO PARA A SOCIALIZAÇÃO: o rpg no contexto do autismo

Hellen N. A. CORDEIRO¹; Reginaldo A. SILVA²

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo discutir a relação entre o Transtorno do Espectro Autista (TEA), os jogos de RPG (Role-Playing Games) e a promoção da socialização. Por meio de uma revisão bibliográfica, investiga-se como os jogos de RPG podem funcionar como ferramentas mediadoras para o desenvolvimento de habilidades sociais em pessoas com autismo, principalmente crianças e adolescentes. A análise aponta que os RPGs favorecem a empatia, o trabalho em equipe, a tomada de decisões e a comunicação, sendo úteis em contextos terapêuticos e educacionais.

Palavras-chave: Jogos Narrativos, Habilidades Sociais, Inclusão.

1. INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição do neurodesenvolvimento caracterizada por dificuldades persistentes na comunicação social e por padrões de comportamento repetitivos e restritos, frequentemente acompanhados de alterações sensoriais e comorbidades, de acordo com o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais 5 (AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION, 2013).

Nesse contexto, a socialização se apresenta como um dos principais desafios enfrentados por pessoas com Transtorno do Espectro Autista, especialmente durante a fase escolar. Dificuldades na comunicação e na interação social acabam limitando a participação plena em ambientes educativos e sociais. Entre as metodologias lúdicas adotadas para desenvolver habilidades sociais, destacam-se os jogos de RPG (Role-Playing Game)³ que, por sua natureza narrativa e colaborativa, oferecem um ambiente propício à construção de vínculos e ao exercício da empatia. Conforme apontado por Cruz-Santos *et al.* (2023) destacam que atividades lúdicas facilitam a aprendizagem e o desenvolvimento global do indivíduo, incluindo aspectos físicos, sociais, culturais, afetivos e cognitivos.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

¹Profissional de atendimento educacional especializado no Núcleo de Atendimento às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas - NAPNE, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: hellen.cordeiro@ifsuldeminas.edu.br.

² Professor e Tradutor-Intérprete de Língua brasileira de sinais - Libras, IFSULDEMINAS – Campus Machado / Campus Inconfidentes. E-mail: reginaldo.silva@ifsuldeminas.edu.br.

³*Role-playing game*, também conhecido como RPG (em português: "jogo narrativo", "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. (ROLE-PLAYING GAME, 2025)

Os jogos narrativos, como o RPG, são estruturados com base em regras claras e papéis definidos, o que contribui para a criação de um ambiente social mais previsível. Essa característica é especialmente relevante para pessoas com TEA, que costumam enfrentar dificuldades em contextos sociais abertos e pouco organizados. A falta de suporte estruturado dificulta o engajamento em brincadeiras simbólicas, levando ao isolamento e reforçando as dificuldades comunicativas (Kent *et al.*, 2020).

Nesse estilo de jogo, a progressão depende da colaboração entre os participantes, estimulando habilidades sociais frequentemente comprometidas em indivíduos com TEA. Além disso, a necessidade de interpretar personagens e enfrentar situações novas ao longo da narrativa favorece o desenvolvimento da criatividade, da mudança de perspectiva e da flexibilidade cognitiva (Silva, 2021). O RPG, por sua natureza coletiva e cooperativa, exige que os participantes se comuniquem, negociem ações e colaborem para atingir objetivos comuns, criando um espaço favorável à experimentação de condutas sociais diversas em um contexto simbólico e controlado.

A estrutura do RPG, com suas regras, personagens e objetivos coletivos, oferece um ambiente previsível para interações sociais espontâneas, mediando a comunicação de crianças e adolescentes neurodivergentes. Conforme observado por Katō (2019) essa mediação via personagens reduz a ansiedade e facilita a aproximação. Dessa forma, contrariando a noção de que pessoas com TEA evitam atividades em grupo, o autor demonstra que, em contextos lúdicos e acolhedores, a interação espontânea e significativa é possível. Assim, o RPG, mesmo sem treinamento formal, desponta como ferramenta promissora no impacto do desenvolvimento de habilidades sociais e melhorar a qualidade de vida.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Este estudo é uma revisão bibliográfica que teve como objetivo analisar o uso do RPG como ferramenta para promover a socialização em pessoas com Transtorno do Espectro Autista. Para isso, foram selecionados artigos publicados nos últimos cinco anos, disponíveis nas bases de dados Google Acadêmico e SciELO. A busca foi realizada utilizando palavras-chave como “autismo”, “RPG”, “socialização”, “jogos de interpretação” e “habilidades sociais”. Os artigos foram selecionados pela relevância e qualidade metodológica e examinados para identificar tendências, benefícios e limitações do uso do RPG no desenvolvimento social de crianças e adolescentes com TEA

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise do uso do RPG como ferramenta terapêutica e inclusiva em transtornos do neurodesenvolvimento revela avanços significativos e desafios a serem superados. A natureza

lúdica e interativa desses jogos demonstra um progresso significativo na oferta de intervenções eficazes e inclusivas. No entanto, a revisão também aponta a necessidade de aprofundar estudos sobre a generalização dos aprendizados e expandir pesquisas para validar a eficácia em populações mais amplas e a longo prazo.

Nesse contexto, a dissertação de Patrícia Aparecida Neves Santana, intitulada *Galáxia do Futuro: Um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game*. Esta pesquisa descreve a criação e avaliação inicial de um RPG terapêutico voltado ao desenvolvimento de habilidades sociocognitivas em crianças com diversos Transtornos do Neurodesenvolvimento (autismo, paralisia cerebral, deficiência intelectual). Os resultados preliminares, apontam o *Galáxia do Futuro* como um recurso eficaz para estimular criatividade, empatia, resolução de problemas e comunicação em crianças e adolescentes com variados perfis cognitivos, reforçando a relevância de abordagens inclusivas.

Em contraste, a tese de Andreza Moraes da Silva, *Desenvolvimento de uma ferramenta para estimular flexibilidade cognitiva em crianças com TEA leve e verbais: O Jogo de RPG Fábulas & Fantasias*. Silva aborda os déficits em Funções Executivas (FEs) comuns no TEA, propondo o jogo, *Fábulas & Fantasias* como ferramenta de reabilitação neuropsicológica. A sua pesquisa demonstra que o RPG é uma intervenção eficaz para estimular a flexibilidade cognitiva. Sua eficácia decorre da natureza do jogo, que exige interação social, resolução colaborativa de problemas, criatividade e mudança de foco. Além disso, a autora enfatiza a capacidade do RPG de otimizar a generalização dos aprendizados para o cotidiano, fator vital na reabilitação.

A tese de Rafael Ramires Jaques, intitulada *Realidade e Fantasia: contribuições do role-playing game (rpg) para a convivência e a inclusão na escola*, expande a discussão, promotor de inclusão e convivência em contextos educacionais. Jaques argumenta que a legislação, embora fundamental, é insuficiente para garantir a inclusão plena, propondo uma abordagem baseada na convivência e hospitalidade. Seu estudo demonstra que o RPG pode transformar conflitos escolares em pontos de partida para o acolhimento, atuando como um motor de conflitos que incentiva debate e colaboração entre alunos do Ensino Médio, e assim, promovendo a hospitalidade e novas perspectivas sobre o estar juntos.

5. CONCLUSÃO

Ao explorar o potencial dos RPGs como ferramentas terapêuticas e educacionais, fica evidente que esses jogos possuem uma capacidade única de engajar crianças e adolescentes, promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais e a inclusão social. A incorporação de elementos lúdicos e narrativos é essencial para manter o interesse dos participantes e atrair um público mais diversificado, potencializando o crescimento de abordagens inovadoras na reabilitação

e educação. A análise dos estudos de Santana (2024), Silva (2021) e Jaques (2021) evidencia que o uso do RPG ultrapassa a dimensão recreativa, configurando-se como um instrumento significativo para o desenvolvimento e a socialização de indivíduos, independentemente de seus transtornos do neurodesenvolvimento ou perfil cognitivo.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais**. 5. ed. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing, 2013.

CRUZ-SANTOS, A. et al. **A linguagem e o brincar em condições neurodiversas**. Editora Oficina Universitária, 2023.

JAQUES, R. R. **Realidade e fantasia: contribuições do role-playing game (RPG) para a convivência e a inclusão na escola**. 2021. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2021.

KENT, C. et al. A systematic review and meta-analysis of interventions to improve play skills in children with Autism Spectrum Disorder. **Review Journal of Autism and Developmental Disorders**, v. 7, n. 1, p. 91-118, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s40489-019-00181-y>. Acesso em: 30 jul. 2025.

KATŌ, K. Employing Tabletop Role-Playing Games (TRPGs) in social communication support measures for children and youth with Autism Spectrum Disorder (ASD) in Japan: a hands-on report on the use of leisure activities. **Japanese Journal of Analog Role-Playing Game Studies**, v. 0, p. 23–28, 2019. Disponível em: https://doi.org/10.14989/jarps_0_23. Acesso em: 30 jul. 2025

ROLE-PLAYING GAME. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2025. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 30 jul. 2025.

SANTANA, P. A. N. **Galáxia do futuro: um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG)**. 2024. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

SILVA, A. M. **Desenvolvimento de uma ferramenta para estimular flexibilidade cognitiva em crianças com TEA leve e verbais: o Jogo de RPG Fábulas e Fantasias**. 2021. Tese (Doutorado em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.