

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO ESPECIAL

Eduardo Thomazini

**PERCEPÇÕES DE INDIVÍDUOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA SOBRE JOGOS DIGITAIS: PERSPECTIVAS CENTRADAS
NO USUÁRIO**

São Carlos/SP
2026

EDUARDO THOMAZINI

**PERCEPÇÕES DE INDIVÍDUOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO
AUTISTA SOBRE JOGOS DIGITAIS: PERSPECTIVAS CENTRADAS
NO USUÁRIO**

Dissertação de Mestrado apresentada como item obrigatório para obtenção do título de Mestre no curso de Pós-graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos.

Orientadora: Profa. Dra. Ketilin Mayra Pedro

São Carlos/SP
2026

Thomazini, Eduardo

Percepções de indivíduos com transtorno do espectro autista sobre jogos digitais:: perspectivas centradas no usuário / Eduardo Thomazini -- 2026.
98f.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos, São Carlos
Orientador (a): Ketilin Mayra Pedro
Banca Examinadora: Ketilin Mayra Pedro (presidente),
Adriana Garcia Gonçalves (Membro titular interno),
Eromi Hummel (Membro titular externo), Mariana
Cristina Pedrino (Membro suplente Interno), Eliana
Zanata (Membro suplente externo)
Bibliografia

1. Educação especial. 2. Jogos digitais. 3. Transtorno do espectro autista. I. Thomazini, Eduardo. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática
(SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Arildo Martins - CRB/8 7180

Folha de Aprovação

Defesa de Dissertação de Mestrado do candidato Eduardo Thomazini realizada em 26/02/2026.

Comissão Julgadora:

Profa. Dra. Ketilin Mayra Pedro (UFSCar)

Profa. Dra. Adriana Garcia Gonçalves (UFSCar)

Profa. Dra. Eromi Hummel (UNESPAR)

Dedico este trabalho aos meus pais que tanto batalharam para que eu pudesse chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

A todos que colaboraram para a realização deste trabalho, expresso minha gratidão, especialmente:

Meus pais Richard e Ligia que dedicaram suas vidas aos meus estudos, minha orientadora Ketilin Mayra Pedro que foi um verdadeiro farol e uma grande amiga durante todo o processo, agradeço também aos outros professores que elucidaram tantas dúvidas durante todo o mestrado, principalmente a professora Rosimeire que me acompanha desde a graduação e o professor Manzini que me ajudou tanto no processo de criação do meu roteiro de entrevista.

Gostaria de agradecer também as professoras Adriana Garcia Gonçalves e Eromi Hummel por terem sido tão incríveis como banca de qualificação e defesa.

Agradeço ainda minha tia Samantha que sempre esteve ao meu lado, me encorajando e me dando broncas quando necessário e meus avós Vera e Luiz que tem sido grandes pilares para que eu pudesse focar totalmente nesse processo que foi o mestrado.

Por fim o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

RESUMO

Os jogos digitais, com o avanço tecnológico e impulsionados pela pandemia de COVID-19, tem sido cada vez mais utilizados, entre os públicos destaca-se a comunidade de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), essas pessoas têm ao longo dos anos mostrado grande interesse no uso de tecnologias e principalmente jogos eletrônicos; com o aumento no acesso à tecnologia e internet nos últimos anos, eles tem se tornado mais do que simples entretenimento, para muitos é espaço de socialização ou mesmo de aprendizado. Assim, a presente pesquisa teve por objetivo geral compreender a percepção de pessoas com TEA a respeito do ambiente dos jogos digitais comerciais e como específicos: identificar as motivações de pessoas com TEA para com os jogos digitais; descrever os aspectos positivos e negativos da vivência dessas pessoas nesses jogos. A pesquisa caracterizou-se como exploratória, em que foram entrevistadas, a partir de um roteiro semiestruturado, três jovens com TEA usuários de jogos digitais comerciais maiores de 18 anos. Os dados foram analisados a partir dos preceitos da análise do conteúdo, para tanto, elaborou-se três categorias temáticas: Trajetória de experiência com jogos digitais; Formas de utilização dos jogos digitais; Significados e impactos dos jogos digitais. Enquanto resultados, observamos que os jogos para os participantes proporcionam muito mais do que apenas entretenimento, desde suas primeiras experiências com esses produtos esses indivíduos os utilizam como forma de companhia, mesmo quando jogam sozinhos, passam grande parte do seu tempo nos ambientes digitais os tornando meio de interação social, nota-se também que os jogos proporcionam aprendizado e desenvolvimento pessoal para essas pessoas e são muito importantes para elas. Os participantes indicaram que, embora os jogos digitais possam apresentar potencial prejudicial e isolamento social quando utilizados de forma inadequada, são, para eles, benéficos, pois proporcionam conforto e descanso, permitem a socialização conforme suas necessidades individuais, estimulam a aquisição de conhecimentos e a exploração de novas atividades e, além disso, possibilitam o estabelecimento de novas amizades. Contudo, a pesquisa evidenciou aspectos relevantes do uso de jogos digitais pelos participantes, tais como a regulação emocional, o desenvolvimento pessoal, o entretenimento e as interações sociais conforme suas necessidades individuais, além de ressaltar a importância desses produtos em suas vidas, apresentando dessa forma potencial para servir como base a futuras pesquisas acerca da utilização emergente desses jogos pelas pessoas no geral.

Palavras-chave: Educação Especial. Jogos digitais. Autismo.

ABSTRACT

Digital games, driven by technological advances and intensified by the COVID-19 pandemic, have been increasingly used. Among the different audiences, the community of people with Autism Spectrum Disorder (ASD) stands out, as these individuals have, over the years, shown great interest in the use of technologies, especially electronic games. With the increased access to technology and the internet in recent years, digital games have become more than mere entertainment, serving for many as spaces for socialization or even learning. Thus, the present research has the general objective of understanding the experience of people with ASD in commercial digital gaming environments and, as specific objectives, identifying the motivations of people with ASD regarding digital games and describing the positive and negative aspects of their experiences in these games. The study is characterized as exploratory, in which three young adults with ASD, aged over 18 and users of commercial digital games, were interviewed using a semi-structured interview guide. The data were analyzed based on the principles of content analysis. Regarding the results, it was observed that, for the participants, games provide much more than mere entertainment; since their first experiences with these products, these individuals have used them as a form of companionship, even when playing alone. They spend a large portion of their time in digital environments, which become means of social interaction. It was also noted that games promote learning and personal development for these individuals and are very important in their lives. The participants indicated that, although digital games may present potential harm and lead to social isolation when used inappropriately, they are, for them, beneficial, as they provide comfort and rest, allow socialization according to individual needs, stimulate the acquisition of knowledge and the exploration of new activities, and, moreover, enable the establishment of new friendships. Furthermore, the research highlighted relevant aspects of the participants' use of digital games, such as emotional regulation, personal development, entertainment, and social interactions according to their individual needs, emphasizing the importance of these products in their lives and thus presenting potential to serve as a basis for future research on the emerging use of digital games by people.

Keywords: Special Education. Digital Games. Autism.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Níveis de gravidade para Transtorno do Espectro Autista	15
Quadro 2 - Síntese das produções acadêmicas analisadas	27
Quadro 3 – Caracterização dos participantes	37
Quadro 4 - Categorias e subcategorias temáticas	40
Quadro 5 - Primeiros contatos com jogos digitais	42
Quadro 6 - Experiência na infância e adolescência	44
Quadro 7 - Experiência com jogos digitais na escola	46
Quadro 8 - Experiências atuais com jogos digitais	48
Quadro 9 - Motivações para jogar	50
Quadro 10 - Periféricos e ambientes utilizados	52
Quadro 11 - Hiperfoco nos jogos	53
Quadro 12 - Aspectos percebidos como negativos nos jogos	55
Quadro 13 - Influências dos jogos digitais na vida cotidiana	58
Quadro 14 - Sentimentos e emoções em relação aos jogos	60
Quadro 15 - Relações interpessoais mediadas pelos jogos	63

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 Contextualização do Transtorno do Espectro do Autismo	13
2.2 Escolarização do indivíduo com TEA	17
2.3 Tecnologias e jogos digitais	21
2.4 Revisão de literatura sobre TEA e jogos digitais	26
3. Método	36
3.1 Tipo de pesquisa	36
3.2 Aspectos Éticos	36
3.3 Participantes	37
3.4 Materiais e instrumentos	38
3.5 Procedimento de coleta de dados	39
3.6 Procedimentos de análise de dados _____	39
4. Resultados e Discussões	42
4.1 Trajetória de experiência com jogos digitais	42
4.2 Formas de utilização dos jogos digitais	50
4.3 Significados e impactos dos Jogos Digitais	57
5. Considerações finais	66
Referências	68

APRESENTAÇÃO

Me chamo Eduardo Thomazini, sou mestrando em Educação Especial na Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), orientado pela Professora Ketilin Mayra Pedro, sou formado no curso de Licenciatura em Educação Especial na UFSCar, anteriormente, fiz dois anos de Ciência da Computação na Universidade Federal de Jataí, que na época ainda se chamava Universidade Federal de Goiás, porém abandonei pela distância de casa e dificuldades na própria graduação.

Decidi me tornar professor de Educação Especial pois minha mãe em um acidente se tornou uma pessoa com deficiência intelectual e senti necessidade de aprender como lidar com ela e também como ajudá-la.

Durante a graduação tive muito contato com pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), em experiências com os estágios e no Programa Residência Pedagógica, financiado pela CAPES, ao qual participei ao longo de dois anos e meio, sendo este contato um dos motivos pelos quais decidi utilizar as experiências deste público no tema do presente trabalho.

Ao longo da graduação percebi também que não gostava tanto de atuar como professor em salas de aula e, portanto, exercer a profissão se tornaria difícil, nesse contexto descobri um gosto pela pesquisa e em conversas com professores do curso aprendi que havia outro caminho: me tornar professor da própria Universidade e por isso decidi me tornar Mestre, assim posteriormente poderia continuar nessa carreira com doutorado, pós-doutorado e possivelmente no futuro, professor de Educação Especial em uma Universidade Federal.

Hoje em dia além do curso de mestrado tenho focado em assuntos não relacionados ao curso como impressão 3D e programação pois tenho um grande apresso por jogos digitais e gostaria muito de descobrir uma forma de unir todas essas áreas.

Glossário

Apresentamos um glossário com *Expressões, consoles e conceitos* do “mundo gamer”, sendo estas palavras ou frases, muitas vezes, comuns a pessoas que utilizam jogos digitais com alguma frequência.

A elaboração deste glossário originou-se com a ideia de que a linguagem utilizada pelos participantes ou mesmo pelo pesquisador se tornasse mais acessível para os possíveis leitores do presente trabalho.

Expressões, consoles e conceitos:

Nintendo 2DS - é um console (videogame) portátil criado em 2013 pela empresa *Nintendo*.

ARPG – Refere-se a um gênero de jogos, sua sigla significa *Action Role Playing Game*, são jogos de ação em tempo real onde a habilidade de reação do jogador faz toda a diferença e ao mesmo tempo mistura elementos dos jogos “RPG” que dizem respeito a criação e desenvolvimento de personagem que dependem de estratégia e customização.

Bug - Termo utilizado para definir erros durante a compilação de códigos de programação, originário da época em que a programação não era digital e insetos (Bug significa inseto em inglês) pousavam nas chapas de programação e produziam erros na compilação dos mesmos.

Call - Termo utilizado para chamadas de áudio feitas durante jogatinas digitais (também significa chamada em inglês).

Click Jogos - Site antigo em que eram disponibilizados uma grande quantidade de *jogos de Browser* (jogos feitos para serem utilizados no navegador de internet).

Discord - Programa popular utilizado para fazer “Calls” durante as jogatinas.

Dungeon - Termo referente às cavernas ou ambientes em que alguns jogos se passam (também significa cavernas em inglês).

Fazer Sprint - Termo *Gamer* utilizado para quando o jogador passa correndo pelas fases de forma descuidada e agressiva.

FPS - *First Person Shooter* ou Jogos em primeira pessoa de tiro: refere-se a uma categoria de jogos que tem essas características.

Friv - Site antigo onde eram disponibilizados uma grande quantidade de *jogos de Browser*, para serem utilizados no navegador de internet.

HeadSet - Aparelhos físicos utilizados para saída de áudio e para entrada ao mesmo tempo fone e microfone;

Indie - Termo utilizado para jogos que são produzidos por pequenas empresas pouco famosas na indústria de jogos.

Jogabilidade - Em essência, é a experiência de jogar. Inclui a interação do jogador com o jogo, a facilidade que o jogador aprende a jogar, a complexidade dos desafios e a sensação geral de diversão e envolvimento.

Jogo VMW - Jogos que na verdade são filmes interativos, onde você vai assistindo e escolhendo os caminhos que os personagens tomam em pontos específicos desse filme

H. P. Lovecraft - Escritor de contos de terror e fantasia, viveu entre 1890 e 1937, seus contos se tornaram famosos pelo mundo todo e hoje em dia são inspiração para vários criadores de jogos, desde jogos digitais comerciais como o citado pelo participante da presente pesquisa até jogos de *RPG de mesa* por exemplo onde as pessoas interpretam personagens que estariam vivendo dentro de histórias baseadas nas criadas por *Lovecraft*.

Loot – Termo utilizado para se referir a recompensas adquiridas dentro dos jogos digitais em suas mais diversas formas, desde aquelas deixadas quando você elimina criaturas até as encontradas em baús de recompensa ou saque como as citadas pelo participante.

Mecânica do jogo – Termo utilizado para se referir a qualquer sistema integrado dentro dos jogos aos quais os jogadores têm acesso e interagem diretamente, pode ser desde você poder

pular de um lugar alto e planar até o chão até um desafio de quebra cabeça ao qual o jogador deve resolver para passar de fase.

MetroidVania – Nome utilizado para um subgênero de jogos que foi criado após o sucesso dos jogos *Metroid* e *Castlevania*, hoje em dia existem vários jogos com sistemas parecidos com esses dois e são caracterizados desta forma. Esse gênero diz respeito a jogos de exploração onde o jogador tem uma certa liberdade para explorar os cenários na ordem que desejar, respeitando apenas algumas áreas que necessitam de algum tipo de chave para serem abertas trazendo uma progressão guiada para o jogo.

MMO RPG – Sigla que significa *Massively multiplayer online role-playing game* também diz respeito a um gênero de jogos aos quais muitas pessoas interagem com o jogo ao mesmo tempo e muitas vezes de forma simultânea, e também mistura elementos do gênero *RPG*, progressão e customização de personagem principalmente.

Moba – Outro termo que remete a um gênero de jogos, sua sigla significa *Multiplayer online battle arena*, geralmente nesses jogos existem duas equipes e o objetivo do jogo é destruir torres e/ou a base do time adversário, ao mesmo tempo que defende a sua própria, eliminando tropas inimigas e os próprios personagens dos adversários para tal.

Nintendo Switch – Videogame híbrido criado pela empresa Nintendo em 2017, sua estrutura lembra a de um tablet com um controle de videogame acoplado, o tornando portátil, também pode ser conectado a aparelhos televisores e utilizado como um console não portátil, o controle pode ser desacoplado para que seja utilizado a distância.

“Opção de bloom” – Diz respeito a uma configuração existente em alguns jogos, quando ativada permite que o jogo fique extremamente iluminado em certos momentos da jogatina para trazer um certo realismo a mesma como flashes de luz ou áreas claras após sair de um local bem escuro.

Pixelado – Termo utilizado quando uma imagem, principalmente de um jogo perde qualidade e deixa visível os blocos de pixel, que são pontos de cor que formam a imagem, de forma que deixam de ser mesclados suavemente e deixam a imagem “granulada”.

Real Time Strategy (RTS) – Gênero de jogos onde geralmente o jogador precisa construir uma base e coletar recursos para se defender ou realizar algum objetivo em tempo real, utilizando estratégias para vencer, muitas vezes envolve a escolha de raças ou etnias que trazem diferentes opções de estruturas e unidades (geralmente exércitos) para cada partida.

Roguelike – Gênero de jogos em que você vai avançando no jogo a medida que perde as fases, de forma que a cada fracasso você se torna mais forte e apto a ir mais longe do que na vez anterior, voltando ao início da fase toda vez, que por sua vez é gerada de forma aleatória para que cada “partida” seja mais única.

RPG – Role-Playing game, se refere a um gênero de jogos onde o foco é a progressão de personagem e as estratégias que você utiliza para customizá-lo, pode se referir também a RPG de mesa, que se refere diretamente a um jogo de interpretação de papéis onde algumas pessoas interpretam personagens específicos (criados por elas mesmas ou pelo mestre) e uma outra pessoa descreve o mundo, os desafios e as consequências das escolhas dos personagens narrativamente, sendo denominada mestre.

Ubisoft – Empresa editora e publicadora de jogos digitais francesa onde mais de 4000 pessoas trabalham desenvolvendo e publicando jogos em todas as plataformas, como por exemplo: celulares, computadores e videogames.

Zerar – Ato de terminar um jogo, nem sempre está ligado a fazer literalmente tudo que é possível dentro do mesmo, muitas vezes, é utilizado quando alguém termina a história do começo ao fim, mas pode estar ligado a outras formas de finalização dependendo do gênero.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais têm se consolidado como uma forma de entretenimento amplamente difundida e, mais do que isso, vêm se configurando como um fenômeno cultural e social que atrai públicos diversos de todas as idades. Com o avanço das tecnologias e o crescente acesso a essas plataformas, torna-se fundamental compreender de que maneira diferentes grupos interagem e se beneficiam dessas experiências e para tal a presente pesquisa utilizou-se da metodologia de pesquisa descritivo exploratória, com o uso de entrevistas semiestruturadas para coletar os dados e análise de conteúdo para analisá-los.

Entre os grupos que vem se utilizando progressivamente mais de tecnologias, destaca-se a comunidade de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), estimada em aproximadamente 5.997.222 indivíduos no Brasil, segundo Paiva Junior (2023).

Com base nesses números evidencia-se a necessidade de pesquisas e políticas voltadas a este público, portanto é importante que se conheça o que é o TEA, sendo este definido como: um transtorno do neurodesenvolvimento que acarreta desenvolvimento atípico, manifestações comportamentais, déficits de comunicação e na interação social, padrões de comportamentos repetitivos e estereotipados, podendo apresentar um repertório restrito de interesses e atividades (Brasil, 2014), complementando essa definição o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais também chamado de DSM-5-TR indica que:

O transtorno do espectro do autismo frequentemente se manifesta com atraso no desenvolvimento da linguagem. No entanto, o transtorno do espectro autista é frequentemente acompanhado por comportamentos não presentes no transtorno de linguagem, como falta de interesse social ou interações sociais incomuns (p. brinquedos ao redor, mas nunca brincando com eles), padrões de comunicação incomuns (por exemplo, conhecer o alfabeto, mas não responder ao próprio nome) aderência rígida a rotinas e comportamentos repetitivos (por exemplo, bater as asas, girar, ecolalia) (American Psychiatric Association, 2022, p. 50).

Muitas pessoas com TEA podem ter hiperfoco¹ ou grande interesse em tecnologias, Abreu *et al.* (2018) explicitam que desde o lançamento dos *tablets* há um considerável entusiasmo por parte da comunidade autista nos possíveis usos desses aparelhos em intervenções, além disso, tem se tornado uma prática comum a utilização de jogos educacionais como intervenção para este público. Diniz (2022), Limberger e Pellanda (2014) apontam que

¹Hiperfoco: De acordo com o DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022, p. 62) é descrito como: “Interesses altamente restritos e fixos no transtorno do espectro do autismo tendem a ser anormais em intensidade ou foco.”

há uma grande procura de jogos eletrônicos por parte das crianças com TEA, o que evidencia a necessidade de conhecermos sobre as vivências desse público em ambientes virtuais.

No presente trabalho daremos foco aos jogos digitais, que na visão trazida por Alves (2008), Bezerra, Coelho e Santos (2023), são produtos provenientes da indústria de jogos que apresentam ambientes narrativos em duas dimensões (2D) ou três dimensões (3D), compondo-se de conteúdo interativo, com níveis de jogabilidade e algum realismo imagético, permitindo aos usuários um nível de envolvimento no ambiente virtual.

Sobre esses jogos Facchini *et al.* (2012) explicitam que em 2010 a indústria desse ramo movimentou cerca de 51,7 bilhões de dólares, ocupando uma generosa parcela do mercado de entretenimento com uma enorme projeção de crescimento, além disso, os autores destacaram que esses produtos são utilizados por diversas classes sociais, idades e nos mais variados locais.

Uma forma muito interessante com a qual esses jogos se apresentam é destacada por Bezerra, Coelho e Santos (2023) quando discorrem sobre jogos que retratam conflitos históricos e a forma com que são demonstrados, ressaltando uma forma de entretenimento que tangencia aprendizados históricos. Acrescenta-se também que com o passar dos anos o consumo tecnológico tem aumentado exponencialmente, segundo Tavares (2006) e Arruda (2011) a frequência de uso de jogos digitais tem se tornado mais e mais constante e desta forma, podem ser cada vez menos tidos como brinquedos, nos levando a considerá-los como parte da cultura contemporânea.

Essa cultura faz parte de um fenômeno emergente que vem sendo chamado de Sociedade da Informação, em que devido ao amplo acesso à internet e às tecnologias digitais o montante de informações recebidas é intenso e a forma que as pessoas usufruem dessas é bem diferente daquele observado antes desses recursos tecnológicos (Coutinho; Lisboa, 2011).

O que nos leva a pensar no quanto, muitas vezes, se torna difícil nos separar dessas tecnologias e com esses avanços tecnológicos, os jogos digitais se tornam cada dia mais atrativos. Nesta perspectiva, Prensky (2001) argumenta que os estudantes gastavam mais tempo jogando videogames do que lendo livros, em seus estudos destaca que a grosso modo o consumo de jogos eletrônicos tem tomado mais do que o dobro de tempo desse público do que as atividades de leitura, embora também destaque que a utilização de televisores nesta época era ainda mais comum do que jogos.

Em consonância, Arruda (2011) em seu livro, salientou que o tempo que muitos jovens passam utilizando jogos eletrônicos é maior do que o tempo que passam no ambiente escolar, o que pode demonstrar a necessidade de estudos nesses ambientes, afinal, eles se tornam cada

vez menos recursos puramente de entretenimento e cada vez mais um espaço de socialização e convivência desses jovens.

Bianchini *et al.* (2021) ressaltaram que durante o período de isolamento social por conta da pandemia do COVID-19², o uso das tecnologias digitais sofreu uma metamorfose, seja para uso profissional ou pessoal, se intensificou muito de forma que agora é mais comum se ouvir falar em aulas *online* ou mesmo trabalho remoto, além disso, o referido estudo demonstrou que durante esse período os hábitos das pessoas em relação ao digital mudaram e os jogos passaram a fazer parte da rotina de muitas pessoas, principalmente do público mais jovem.

Além do aumento significativo no uso de jogos digitais pela população, há ainda outro ponto importante a ser discutido, o acesso a toda essa tecnologia e internet dos brasileiros também vem se expandindo com o passar dos anos, de acordo com o Comitê Gestor da Internet no Brasil em seu relatório TIC Domicílios (Brasil, 2023), relata que 80% dos domicílios brasileiros têm acesso à internet, sendo mais da metade conexões de banda larga fixa, além disso, cerca de 39% dos domicílios apresentam ao menos um computador e 92% possuem telefones celulares, demonstrando mais uma vez que a tecnologia tomou um enorme espaço no cotidiano dos brasileiros e também que mesmo que a maioria tenha acesso a estes aparelhos ainda há muitas pessoas que não possuem.

Com base no discutido até o momento, pensando na Educação Especial como uma área ampla de desenvolvimento de produção científica e produção de recursos humanos, bem como a principal área acadêmica no quesito da discussão de recursos e adequações voltados para pessoas com deficiência, altas habilidades/superdotação, e/ou transtornos de aprendizagem, delineamos as seguintes perguntas de pesquisa: Como são as experiências de pessoas com TEA em jogos digitais/comerciais? Em que medida os jogos influenciam/impactam usuários com TEA? Quais são os aspectos preferidos desses usuários?

Assim, o objetivo geral da presente pesquisa consistiu em compreender a percepção de pessoas com TEA a respeito do ambiente dos jogos digitais comerciais. Enquanto objetivos específicos estabelecemos: identificar as motivações de pessoas com TEA para com os jogos digitais; descrever os aspectos positivos e negativos da vivência dessas pessoas nesses jogos tanto no contexto comercial, quanto no escolar/educacional.

² A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. O SARS-CoV-2 é um betacoronavírus descoberto em amostras de lavado broncoalveolar obtidas de pacientes com pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan, província de Hubei, China, em dezembro de 2019. O referido vírus foi responsável pela pandemia de 2020 e conseqüentemente pela quarentena mundial no mesmo ano (Brasil, 2024).

Para tanto, a pesquisa está organizada em seis capítulos, sendo eles: Introdução, Fundamentação Teórica, Método, Resultados e Discussões, Considerações Finais e Referências, cada um dividido em subseções de acordo com a necessidade encontrada durante a escrita, dessa forma a próxima sessão do presente trabalho trará as fundamentações teóricas necessárias para o entendimento do mesmo.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente tópico está dividido em quatro partes, sendo elas: contextualização histórica e atual do TEA; excertos e concepções a respeito da escolarização desses indivíduos; definições e conceitos a respeito de tecnologias e jogos digitais; e revisão de literatura a respeito do uso de jogos digitais por pessoas com TEA.

2.1 Contextualização do Transtorno do Espectro do Autismo

Popularmente o TEA teve seu diagnóstico estruturado por Leo Kanner, um Psiquiatra austríaco que se dedicou a descrever e categorizar as características do transtorno, ao longo de sua vida e até hoje é conhecido como “pai do autismo” (Bialer; Voltolini, 2022). Os referidos autores explicitam que Kanner fazia estudos de caso com crianças que apresentavam algumas características específicas, na época descritas como desejo de solidão e de não passar por mudanças, essas características eram chamadas por Kanner de características autísticas e esses indivíduos começaram a ser classificados como pessoas com quadro psicopatológico de distúrbio autístico do contato afetivo em meados de 1938 devido a esses estudos.

Há, porém, uma outra linha que defende que uma psiquiatra infantil soviética chamada Grunya Sukhareva foi a pioneira nesses diagnósticos, com um estudo descrevendo detalhadamente características autistas de seis garotos, publicado no ano de 1926 em uma revista alemã de psiquiatria de acordo com a pesquisa de Pozzi, Riesgo e Assumpção (2024). Segundo os referidos autores, apenas em 1996 o texto de Grunya foi traduzido para o inglês por Sula Wolff, que originalmente foi publicado em 1925 em russo, estando disponível quase duas décadas antes dos estudos de Kanner e Asperger, porém raramente sendo citada por este trabalho.

Seguindo esta linha, o trabalho do psiquiatra austríaco Hans Asperger que publicava pesquisas na mesma linha de Kanner, também foi invisibilizado até meados de 1976 quando houve a publicação de um artigo de uma psiquiatra inglesa chamada Lorna Wing com o resumo de seu trabalho. Segundo Dias (2015), o termo autismo foi disseminado em 1911 por um psiquiatra suíço chamado Eugen Bleuler, que “[...] tomou da teoria freudiana o termo autoerotismo e subtraiu Eros, indicando o autismo como efeito da dissociação e tentativa de adaptação ao processo patológico.” (Dias, 2015, p. 308)

Ainda sobre essa invisibilização:

[...] a disseminação do trabalho de Kanner na época foi possível por ser de língua inglesa, enquanto o de Asperger ficou totalmente desconhecido não por falta de mérito, mas porque restrito ao leitor alemão e holandês, provavelmente em virtude da Segunda Guerra Mundial. Foi traduzido para o russo em 1975 e inglês, sua tradução aparece em seu livro *Autismo e síndrome de Asperger* [...] (Dias, 2015, p. 309).

O mesmo pode ter acontecido para as pesquisas de Grunya Sukhareva, Pozzi Riesgo e Assumpção (2024) explicitaram ainda que em 1927 a psiquiatra publicou um artigo apresentando cinco casos com garotas em contraste com o primeiro que se referia a seis garotos, os autores explicam que nesse trabalho apresentava-se uma discussão a respeito das diferenças entre os efeitos observados com a diferença de sexos e apenas em 2020 houve a publicação da versão traduzida deste estudo.

Os autores Bialer e Voltolini (2022) alegam que ao longo da história o TEA teve uma série de fases após os estudos de Kanner se popularizarem, sendo grande parte dessas influenciadas pelos contextos históricos, um exemplo disso é a culpabilização da incidência do transtorno ser atribuída aos pais das crianças, os autores explicam que acreditava-se que um tratamento “frio” por parte desses pais acarretava em filhos com o transtorno, o que gerou um movimento horizontal de apoio mútuo principalmente por parte das mães que eram dedicada a suas crianças.

Dito isso, a visão a respeito do TEA foi se modificando ao longo da história, e na atualidade caracteriza-se como um espectro ao qual é comum encontrar neste público alguns indicadores comportamentais, como, por exemplo, movimentos estereotipados, ações repetitivas, hipersensibilidade a sons, rotinas ritualizadas e rígidas, ecolalia (Brasil, 2014). Além disso, esses indivíduos, muitas vezes, apresentam assuntos aos quais tem hiperfoco, que são assuntos de grande interesse para eles e que apesar de suas dificuldades conseguem se manter concentrados por longos períodos e com grande qualidade, segundo informações do DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022).

Vale também salientar que sendo um espectro, cada indivíduo é afetado por essas características de formas e intensidades diferentes, sendo comum a organização desses em três níveis de apoio, tendo no nível 1 aqueles com menor necessidade de apoio e de forma crescente chegando até o nível 3, como é possível verificar no Quadro 01.

Quadro 1 - Níveis de gravidade para Transtorno do Espectro Autista

Nível de gravidade	Comunicação social	Comportamentos restritos e repetitivos
Nível 3 “Exigindo suporte muito substancial”	Déficits severos nas relações sociais verbais e não verbais habilidades de comunicação causam graves prejuízos no funcionamento, iniciação muito limitada de interações sociais e resposta mínima a aberturas sociais de outros. Por exemplo, uma pessoa com poucas palavras de fala inteligível que raramente inicia a interação e, quando o faz, faz abordagens incomuns para atender apenas às necessidades e responde apenas a abordagens sociais muito diretas.	Inflexibilidade de comportamento, extrema dificuldade em lidar com a mudança ou outros comportamentos restritos/repetitivos interferem marcadamente no funcionamento em todas as esferas. Grande aflição/dificuldade para mudar o foco ou a ação.
Nível 2 “Requer suporte substancial”	Déficits acentuados nas habilidades de comunicação social verbal e não verbal; deficiências sociais aparentes mesmo com apoios; iniciação limitada de interações sociais; e respostas reduzidas ou anormais a aberturas sociais de outros. Por exemplo, uma pessoa que fala frases simples, cuja interação é limitada a interesses especiais estreitos e que estranha comunicação não verbal.	Inflexibilidade de comportamento, dificuldade em lidar com mudanças ou outros comportamentos restritos/repetitivos aparecem com frequência suficiente para serem óbvios para o observador casual e interferir no funcionamento em uma variedade de contextos. Angústia e/ou dificuldade em mudar o foco ou a ação.
Nível 1 “Requer suporte”	Sem apoios no lugar, déficits em comunicação causam deficiências perceptíveis. Dificuldade em iniciar interações sociais e exemplos claros de respostas atípicas ou malsucedidas a aberturas sociais de outros. Pode parecer ter diminuído o interesse em interações sociais. Por exemplo, uma pessoa que é capaz de falar frases completas e se engaja na comunicação, mas cuja conversa com os outros falha e cujas tentativas de fazer amigos são estranhas e geralmente mal-sucedidas.	A inflexibilidade de comportamento causa interferência significativa no funcionamento em um ou mais contextos. Dificuldade em alternar entre as atividades. Problemas de organização e planejamento dificultam a independência.

Fonte: American Psychiatric Association (2022, p. 58-59).

Sobre a incidência do TEA, Paiva Junior (2023), discorre que no Brasil não há pesquisas atualizadas nem mesmo dentro das pesquisas censitárias que tragam estes dados, portanto, para chegar a quantidade aproximada de seis milhões, utilizou-se de projeções, estatísticas e lógica baseadas em estudos científicos realizados ao redor do mundo, principalmente na prevalência de março de 2023 dos Estados Unidos disponibilizada pelo *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC), de modo que o cálculo foi feito a partir da lógica de que:

[...] se a prevalência nos Estados Unidos é de 2,8% da população de crianças de 8 anos (e não são dados de hoje, são referentes ao ano de 2020!)— e entre adultos isso só pode aumentar com diagnósticos tardios e considerando que autismo é uma condição de saúde para a vida toda — no Brasil é possível que o número seja semelhante, já que nenhuma evidência indica que a prevalência seja diferente em qualquer outro país, segundo o neurocientista Alysson Muotri, professor da faculdade de medicina da Universidade da Califórnia em San Diego (EUA). Tendo mais de 213,3 milhões de habitantes, de acordo com a projeção do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) para 2021, 1 em cada 36 habitantes equivale a 5,295 milhões de brasileiros. Considerando a projeção para hoje — 215,9 milhões —, o número de autistas projetado pode chegar a 5,997 milhões! (Paiva Junior, 2023, p. 27-28)

Porém, em 23 de maio de 2025 foram publicados os dados preliminares da amostra do Censo Demográfico brasileiro de 2022 e neles foram identificados 2,4 milhões de pessoas com autismo (Bello, 2025), de modo que foi a primeira vez que esses dados foram coletados no Brasil (Brasil, 2025). Bello (2025) salienta a importância de se divulgar essas informações, pois dessa forma é possível que o Estado aperfeiçoe ações e políticas públicas para assegurar os direitos dessa população.

Outra informação relevante fornecida por esse artigo é a prevalência maior de casos de TEA em indivíduos do sexo masculino com 1,5% em contraste com o dado de que em pessoas do sexo feminino são 0,9%, “o que corresponde a 1,4 milhão de homens e 1 milhão de mulheres.” (Brasil, 2025), no entanto, o dado mais expressivo é observado em crianças entre 5 e 9 anos, sendo 2,6%, cerca de 1 a cada 38 das crianças brasileiras.

Um artigo publicado por Paiva Junior (2025) no mesmo dia da publicação dos dados preliminares do Censo Demográfico também explicita todos esses dados anteriormente citados, no entanto salienta que os dados coletados pelo instrumento do IBGE (Censo Demográfico) são autodeclarados, não sendo exigido nenhum laudo nem havendo qualquer tipo de investigação a respeito dessa declaração, além de que:

[...] ainda há muitos autistas sem diagnóstico, portanto o número do IBGE não contempla a quantidade de autistas no país e sim o total de diagnósticos

de TEA. A maior quantidade de diagnósticos por faixa etária (de 5 a 9 anos) dá uma importante pista sobre a quantidade total de autistas no país, considerando que essas pessoas nasceram autistas e serão autistas ao longo da vida, portanto, por essa lógica, seria possível dizer que o Brasil pode ter mais de 5,5 milhões de autistas (1 em 38), sem considerar os diagnósticos tardios, ainda não mapeados por aqui [...] (Paiva Junior, 2025)

Essas informações demonstram certa imprecisão quanto aos números, também sendo possível observar que há múltiplos fatores envolvidos na incidência do TEA, Fombonne (2019) argumenta que quando houve a mudança do DSM-IV para o DSM-V o diagnóstico do TEA também sofreu modificações que trouxeram maior especificação para o transtorno, diminuindo cerca de 13% a 20% dessa prevalência, o autor demonstra através de pesquisas do próprio *U.S. Centers For Disease Control and Prevention* (CDC) como houve essa diminuição em cerca de 18% após a publicação do DSM-V, validando que modificações na forma de diagnosticar (maior precisão, conhecimentos mais avançados e etc.) também podem influenciar na incidência do transtorno.

Nessa mesma linha, Oliveira, Schmidt e Coelho (2024) compartilham que a incidência do TEA em diversos países tem aumentado de forma similar com o passar dos anos, sendo os Estados Unidos aquele com mais dados disponíveis para análise, os autores perceberam que diferenças socioeconômicas, em relação ao sexo e contexto pandêmico (COVID-19) foram e são fatores que geram subdiagnósticos do TEA ou mesmo corroboram em dados menos precisos, da mesma forma, notaram em seus estudos que fatores como genética e diversidades ambientais também são causas que influenciam na prevalência do TEA.

Uma vez que se percebe o aumento da incidência do TEA na população torna-se ainda mais expressiva a necessidade de se trazer a discussão para o âmbito escolar, uma vez que essas pessoas têm necessidades específicas e, muitas vezes, irão enfrentar grandes desafios nesses ambientes.

2.2 Escolarização do indivíduo com TEA

Em relação à essa escolarização de indivíduos com TEA no Brasil, Paiva Junior (2025) pautado no Censo Demográfico brasileiro de 2022 explicita que 66,8% das crianças com TEA estão matriculados em classes comuns em escolas de Ensino Fundamental, o referido autor argumenta que o conhecimento a respeito desses números é de suma importância para o planejamento de políticas públicas para os âmbitos da saúde, educação e inclusão social.

Nesse sentido, pessoas com TEA são reconhecidas pela lei 12.764 de 27 de dezembro de 2012 (Lei Berenice Piana) (BRASIL, 2012) como pessoas com deficiência para todos os efeitos legais em seu primeiro artigo § 2º, em seu artigo terceiro lista alguns direitos desses indivíduos, sendo um deles o acesso à Educação. Como pessoas com deficiência, segundo a lei 13.146 de 6 de julho de 2015 (BRASIL, 2015), é listado como dever social assegurar esse direito, de forma que:

Art. 27. A educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurados sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida, de forma a alcançar o máximo desenvolvimento possível de seus talentos e habilidades físicas, sensoriais, intelectuais e sociais, segundo suas características, interesses e necessidades de aprendizagem.

Parágrafo único. É dever do Estado, da família, da comunidade escolar e da sociedade assegurar educação de qualidade à pessoa com deficiência, colocando-a a salvo de toda forma de violência, negligência e discriminação. (BRASIL, 2015)

Portanto, como concluem Assunção *et al.* (2024), as leis brasileiras asseguram a inclusão de indivíduos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação nas escolas regulares, essas leis também enfatizam a importância e a necessidade de profissionais qualificados acompanhando essas pessoas e ainda o uso de ferramentas e métodos que potencializem o aprendizado e desenvolvimento desses indivíduos. Assim, Santos (2017) argumenta que a existência dessas leis contribui para a conscientização a respeito da existência e pertencimento de pessoas com deficiência na sociedade, embora isso não seja suficiente, é necessário que essa inclusão citada saia do papel e venha para a realidade de uma forma condizente com as necessidades específicas para cada público, o autor explica que hoje acontecem lutas constantes para o fortalecimento de práticas inclusivas.

Dessa forma, Jesus *et al.* (2023) indicam que o diagnóstico e intervenções precoces podem aumentar as possibilidades de tratamentos e intervenções mais eficazes, os autores explicam que nos últimos anos tem-se feito muito para identificar os sinais e conseguir os diagnósticos na primeira infância, de forma a potencializar as intervenções desde essa fase. Contudo, Cano (2016) alega que não há possibilidade de padronização para intervenções voltadas a pessoas com TEA por se tratar de um amplo espectro, são necessárias adaptações para cada indivíduo e suas especificidades.

Para as autoras, Kuchnier e Paloma (2022) a escola pode trabalhar a autonomia de pessoas com TEA com o treinamento das chamadas Atividades de Vida Diária (AVDs), ou nas Atividades de Vida Prática (AVPs), mas deve ser feito respeitando as especificidades de cada indivíduo, de forma a apoiar as habilidades dessas pessoas no futuro, podendo envolver a

família utilizando essas técnicas também em casa, as autoras argumentam que por vezes as famílias podem acabar limitando esses indivíduos por não permitir que participem ativamente nas atividades diárias de casa, “Neste sentido, a proposta da escola quando se trabalha estes dois componentes AVDs e AVPs é de mudança, resgate dos valores humanos, de uniformidade, compartilhando valores, ações, mostrando a face de uma educação igualitária.” (Kuchnier; Paloma, 2022, p. 6).

Com esse panorama, “não se pode pensar em um ensino pautado na concepção inclusiva sem a participação das novas tecnologias” (Reis; Souza; Santos, 2020, p. 7). Os referidos autores explicam que as tecnologias, principalmente a Tecnologia Assistiva (TA), contribuem para a participação ativa de pessoas com deficiência em sala de aula, auxiliando-os a melhorar a autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social, de forma que torna possível o aperfeiçoamento de habilidades de comunicação. Os autores Mentone e Fortunato (2019, p. 115-116) aprofundam:

[...] o avanço da tecnologia digital permite que mais pessoas tenham acesso a novas formas de aprender, a informática aplicada à educação pode contribuir para aprimorar o processo educativo, ampliando habilidades funcionais, facilitando a compreensão e auxiliando no estímulo adequado das crianças autistas. Nesse contexto podemos observar a importância das tecnologias digitais que têm como objetivo proporcionar melhor qualidade de vida a quem tenha algum tipo de deficiência.

A TA diz respeito a recursos e serviços que servem para auxiliar na autonomia e independência de pessoas com deficiência, de acordo com Berch (2017) a tecnologia humana tem se desenvolvido na direção de tornar as tarefas cotidianas mais fáceis e simples, sendo, muitas vezes, o diferencial entre o possível e o impossível para pessoas com deficiência.

Nesse sentido, Galvão e Delgado (2012) argumentaram que a diferença entre tecnologias no geral e a Tecnologia Assistiva está no uso, os autores exemplificam de forma que até um pedaço de madeira se utilizado como bengala improvisada pode ser considerado uma TA, ou seja, desde que a referida tecnologia, recurso ou serviço, seja utilizada de forma a assistir/auxiliar uma pessoa com deficiência esta poderá ser considerada uma TA. Dessa forma, quando se pensa em tecnologias digitais ou TDIC com o referido objetivo de auxiliar no aprendizado de pessoas com TEA estes podem ser considerados TA.

Os autores Reis, Souza, Santos (2020), Mentone e Fortunato (2019) também explicaram que a existência de tecnologias digitais inclusivas no ensino tem o potencial para auxiliar no processo de desenvolvimento e aprendizagem de pessoas com TEA, de forma a tornarem esse processo mais eficaz e prazeroso. Da mesma forma Gonçalves (2020) em consonância com

Borges, Martins, Assis (2021), Cordeiro e Fonseca (2020) ressaltam o potencial das tecnologias digitais como ferramentas de acesso.

Nesse sentido, Ogeda, Thomazini e Pedro (2025) demonstraram que as tecnologias digitais quando utilizadas intencionalmente no âmbito educacional possibilitam maior interatividade, flexibilização e acesso a conteúdos escolares, favorecem o desenvolvimento de novas formas de comunicação e auxiliam na personalização do processo de ensino visando respeitar as especificidades de cada indivíduo, os autores evidenciaram que essa individualização no ensino tem o potencial de “contribuir significativamente para a inclusão escolar e o sucesso acadêmico” (Ogeda; Thomazini; Pedro, 2025, p. 192).

Em relação à Educação Superior, percebe-se nos últimos anos um aumento nos ingressos de pessoas com deficiência nesses ambientes, fruto das lutas ao longo da história por direitos e averso ao preconceito de que pessoas com deficiência são indivíduos incapazes, tendo como base o senso de 2016:

[...] havia 546 estudantes no ensino superior com TEA, correspondendo a um total de 614 matrículas, independente da condição de matrícula (matriculado, desvinculado, trancado, falecido, formado). Com a imputação dos dados dos anos anteriores, o número de estudantes com TEA em 2016 subiu para 1.217 alunos únicos e 1.368 matrículas (Silva *et al.*, 2020, p. 3).

Demonstra-se um exponencial aumento no número de matrículas de estudantes com TEA a partir de 2016, alcançando cerca de 6.063 alunos no ano de 2022 (Tonelotto, 2024). Embora esse número possa parecer reduzido quando comparado ao total de estudantes da Educação Superior, representa um contingente significativo, cujas necessidades devem ser devidamente consideradas. Nesse contexto, Tonelotto (2024) discute os desafios relacionados à inclusão desses indivíduos, ressaltando que a complexidade do atendimento nesse nível de ensino é ainda maior, pois envolve um suporte acadêmico e social que exige maior autonomia e independência em relação às etapas anteriores da educação. Sobre essa questão, a autora complementa:

Apesar dos avanços na legislação, como a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência), criada em 2015, ainda há um longo caminho a ser percorrido para garantir a inclusão efetiva de estudantes com TEA no ensino superior. Não pode nem deve se tratar de uma questão de cumprimento de leis. Acima delas estão o dia a dia do processo ensino/aprendizagem. Enfrentamos problemas como falta de capacitação profissional, infraestrutura inadequada e muito preconceito. A realidade brasileira, marcada por desigualdades sociais e educacionais, impõe desafios adicionais para a inclusão desses estudantes (Tonelotto, 2024).

Para elucidar conceitos e definições importantes a respeito das tecnologias digitais citadas, o próximo tópico será apresentado de forma a explicar algumas nuances a esse respeito, desde um contexto histórico, até novas nomenclaturas surgidas da revolução tecnológica contemporânea.

2.3 Tecnologias e jogos digitais

As tecnologias digitais, também conhecidas como Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem ser caracterizadas como qualquer recurso que apresente conectividade e interatividade com a internet (Verdú-Pina *et al.*, 2023), esses produtos começaram a se popularizar por conta da revolução digital do século XXI. Com essa revolução alguns conceitos surgiram, como por exemplo Sociedade da informação, um conceito criado para apresentar as mudanças na forma com que a sociedade lida com a informação, que segundo o autor, tornou-se o ponto principal das interações humanas, dessa forma, as pessoas passaram a usufruir das mais diversas formas de tecnologias nos diferentes âmbitos do cotidiano humano, desde serviços bancários, comunicação instantânea, sistemas de segurança, aplicativos de serviços alimentícios, entre outros (Gouveia, 2004).

Outro conceito criado nessa nova era tecnológica vivida pela humanidade é o de cultura digital, para Lemos (2002) o conceito diz respeito a cultura contemporânea a qual identifica-se a onipresença de aparelhos digitais que proporcionam acesso irrestrito à informação e possibilidade de criação de conteúdos por qualquer indivíduo. De acordo com Lévy (1999) essa cultura criou um moderno “universal”, em que se diminuiu as barreiras físicas e temporais, sendo de extrema facilidade o acesso a conteúdos recém-criados do outro lado do planeta ou até aqueles produzidos há milênios. Para Lemos (2002) e Lévy (1999), essa nova cultura, metamorfoseou a forma com que os seres humanos lidam com informações e comunicação, de forma cotidiana somos inundados com *tsunamis* de estímulos, publicidade e informações no geral, gerando uma superficialidade do saber, ou seja, sabe-se de forma rasa sobre inúmeros assuntos, na maioria das vezes sem de fato apropriar-se dessas informações, e de forma comum não se compreende o panorama geral de algum assunto.

Com isso novas formas de interação surgiram, como destacam Oliveira e Pinheiro (2020, p. 201):

Com a constante evolução das tecnologias digitais, surgiram novos meios de se relacionar, interagir e estar no mundo. Esses recursos estão a nosso serviço, a fim de agilizar e facilitar nossas vidas em diversas atividades, tais como pedir um transporte ou comida e fazer operações em caixas eletrônicos, ou

seja, a maioria de nossas práticas sociais, atualmente, passa por um processo tecnológico. Sendo assim, é difícil negar a tecnologia como parte usual de nossas vidas.

Com a pandemia da Covid-19 percebeu-se uma intensificação ainda maior no consumo de tecnologias digitais. Rasmitadila *et al.* (2020) relataram que o surto dessa doença gerou mudanças profundas em muitos aspectos da vida humana pelo mundo todo, de modo que a Organização Mundial da Saúde recomendou um profundo distanciamento social e físico para tentar desacelerar a disseminação do vírus.

Schmidt, Gusso e Carelli (2021) relataram que nesse cenário de quarentena, muitas pessoas buscaram um espaço de socialização nos jogos digitais e que esses produtos não podem mais ser encarados apenas como objetos lúdicos, devido ao potencial de socialização e sociabilidade que trazem consigo, além disso, discorrem também que os jogos propiciam espaços em que as pessoas podem “abandonar suas máscaras da vida diária e construir relações afetivas” (Schmidt; Gusso; Carelli, 2021, p. 9).

Um aspecto importante observado por Calvo (2020), diz respeito ao trabalho remoto, as empresas foram obrigadas a fechar as portas por conta da disseminação do COVID-19 e para manterem os funcionários em atividade o trabalho a distância tornou-se popular, para essa prática os trabalhadores utilizavam equipamentos de informática conectados à internet de suas próprias casas para desempenhar suas funções profissionais, apresentando uma flexibilização nos horários de trabalho e uma desconcentração de pessoas em um só local, tornando os computadores ferramentas ainda mais importantes no contexto tecnológico.

Outra mudança gerada pelo distanciamento social também apontada por Rasmitadila *et al.* (2020), diz respeito ao panorama educacional, em que, com as escolas fechadas para evitar maior contaminação da doença os países do mundo todo foram obrigados a incentivar e até criar formas remotas de ensino em suas mais diversas formas, uma delas sendo o ensino *online*, nesse contexto muito se popularizou o uso de jogos na Educação, principalmente os educacionais ou também chamados jogos sérios, caracterizados como jogos produzidos com o intuito principal de ensinar algo específico, seja uma habilidade ou algum conteúdo.

Embora essas mudanças apontam para um desenvolvimento humano voltado a tecnologias, os autores Araújo e Cavalcante (2023) explicaram em sua pesquisa que no contexto brasileiro as mudanças não tiveram caráter duradouro, apenas momentâneo e emergencial, os autores argumentaram que passada a crise da pandemia do vírus os sistemas anteriores da sociedade voltaram gradativamente a ser da forma que eram anteriormente, porém, também explicitam que esse período de quarentena, com todos os desafios que

apresentou, serviu como um alerta de que mudanças mais permanentes precisam ser pensadas a longo prazo e que novas formas de ensino e trabalho tem de ser estudadas e consolidadas.

Para realizar uma discussão embasada sobre jogos, a história dos mesmos torna-se importante, de acordo com Huizinga (1996) e Volpato (2002), jogos no geral tem ocupado um lugar muito importante na história de várias culturas, sendo uma das principais maneiras de entretenimento e estreitamento de laços coletivos, segundo os referidos autores, os jogos têm o poder de transferir os participantes para um mundo diferente da vida cotidiana por algum tempo, destacam ainda que nestas atividades adultos, jovens e crianças se misturam sem distinção, além destes terem um caráter “místico, espiritual, até sagrado” por vezes.

Volpato (2002) discorre também sobre a mudança que os objetivos dos jogos sofreram durante a modernização da sociedade principalmente ocidental, modificando-se de uma atividade familiar e até sazonal para uma configuração que visa um público específico, com um fim em si mesmo, sendo agora em sua maioria voltados para o entretenimento ou aprendizagem daqueles que os utilizam. Essa perspectiva envolve todos os tipos de jogos, desde esportivos, jogos de tabuleiro ou simplesmente jogos tradicionais falados.

Paralelamente a essas transformações, emerge a denominada “Cultura *Gamer*”, que Oliveira (2014) define como um conjunto de padrões de comportamento, crenças, conhecimentos e costumes associados aos jogos e aos seus usuários, ultrapassando o simples ato de jogar e abrangendo, sobretudo, as formas de interação entre os indivíduos que compõem essa comunidade.

Indivíduos que se identificam como *gamers* caracterizam-se, em geral, pelo hábito de jogar jogos digitais com frequência e por integrarem as comunidades associadas a esses jogos. Essa participação frequentemente se manifesta de forma ativa, por meio de fóruns, redes sociais ou da produção de conteúdos relacionados, além do consumo recorrente de produtos vinculados a esse universo, tanto em formato digital quanto físico, explicam os autores Oliveira (2014) e Botelho e Neder (2020).

Nessa linha, o foco do presente trabalho são os jogos digitais, principalmente comerciais que com base em Mello e Zendron (2015), Castro, Lima e Nascimento (2019) são jogos construídos com *bytes* e *bits*³, por intermédio de plataformas digitais, necessitando inclusive desse mesmo intermédio para serem utilizados, esses produtos podem proporcionar

³Bits e Bytes são unidades de medida de dados utilizados na computação; Bit é a abreviação de *binary digit*, a menor medida computacional, podendo assumir apenas dois valores: 0 ou 1; já Byte é um bloco de 8 bits e são utilizados para representar qualquer caractere (Harris; Harris, 2012).

entretenimento, aprendizado, interação, situações desafiadoras, entre outros, sendo que quando tem o objetivo de proporcionar o aprendizado são chamados jogos educacionais ou sérios.

Bezerra, Coelho e Santos (2023) apresentam ainda o conceito de jogabilidade, com base na visão de Cupersmid e Hildebrand (2019), o termo diz respeito à interação entre os usuários, dispositivos computacionais e os jogos em si, tendo como fator principal o prazer e o divertimento que o produto proporciona dependendo principalmente de uma boa usabilidade, podendo ser entendido de forma semelhante quando o assunto é aprendizagem.

Nesse sentido, Schunemann e Garcia (2023) argumentam que a Educação brasileira se encontra em defasagem quando se pensa em tecnologia, de forma que existe uma diferença no ritmo em que as tecnologias são desenvolvidas e a velocidade e eficácia que são implementadas na área educacional do país, os autores explicam ainda que nos últimos anos vem se tornando comum utilizar como métodos de enriquecimento do ensino filmes, vídeos, músicas ou até mesmo jogos com o intuito de tornar o aprendizado mais atraente e dinâmico para os alunos. Por outro lado, Papert (1998) elucida que geralmente os jogos educacionais não são tão atrativos quanto os comerciais, muitas vezes, sendo vistos como tediosos ou desinteressantes, o que se torna uma grande barreira para sua utilização no âmbito educacional de forma a fazer real diferença no aprendizado dos usuários.

Para a implementação de jogos na Educação, Van Eck (2015) sugeriu quatro formas, sendo elas: *Design* de jogos, dessa forma os alunos desenvolvem seu próprio jogo, treinando habilidades como lógica e sistematização de pensamentos, além de aprender os conteúdos acadêmicos no processo; Jogos educativos, desenvolvidos geralmente por professores para ensinar algum conteúdo específico; Jogos comerciais, sendo analisados e adaptados de acordo com a necessidade educacional, possibilitando maior interesse por parte dos alunos por estarem habituados com esses produtos em suas rotinas; *Gamificação*, aplicando mecânicas e princípios normalmente encontrados nos jogos em contextos reais, não sendo necessário o uso de um jogo digital em si.

Partindo do princípio de que o foco principal do presente estudo são os jogos digitais, apenas os métodos que os utilizem serão discutidos, assim Bittencourt (2018) explicita que os jogos digitais comerciais, muitas vezes, exageram na apresentação dos conceitos científicos, demonstrando que de forma solitária não são ideais para o aprendizado de conteúdos, o autor salienta que para esses produtos tecnológicos serem utilizados de forma eficaz na Educação é imprescindível a presença de professores mediando a interação dos alunos com os jogos, adaptando e filtrando os conteúdos apresentados, dessa forma há um maior engajamento dos estudantes em relação às aulas e torna-se mais fácil a fixação dos conceitos apresentados.

Para entender como seria a aplicação de jogos comerciais na Educação, Caetano Nêto e Menezes (2021) realizaram um estudo sobre o uso de dois jogos específicos (*Civilization VI* e *Assasin's Creed: Origins*) para o ensino de história no sexto ano do Ensino Fundamental, o estudo foi feito em meio a pandemia do COVID-19, ou seja, ensino remoto, os autores argumentaram que em meio às dificuldades da nova forma de ensino emergencial os jogos foram uma boa forma de prender a atenção dos estudantes. Mesmo que ambos os jogos apresentam inconsistências históricas com a análise e intermédio do professor, que transmitiu a tela e realizou perguntas aos alunos, estes se tornaram boas ferramentas para o ensino, tendo como principal indicador de qualidade um significativo aumento no engajamento e motivação para os alunos, não apenas durante a aula mas também com o trabalho final da disciplina, de forma que o professor conseguiu fazer com que seus alunos adquirissem conceitos abstratos de história os trazendo para a realidade desses indivíduos.

Dessa mesma forma, Silva (2016) avaliou o uso do jogo *SPORE* no ensino de biologia, mais especificamente para apresentar conceitos de evolução. O estudo foi realizado em uma sala de aula do oitavo ano do Ensino Fundamental, tendo resultados parecidos com os do estudo de Caetano Nêto e Menezes (2021). Embora o jogo não apresentasse todos os conceitos biológicos necessários à aula, este ainda se mostrou um bom recurso para o ensino, por facilitar a obtenção de conceitos abstratos, também potencializando o engajamento dos estudantes, podendo ser observada grande diferença no envolvimento desses alunos durante a parte prática das aulas.

Campos *et al.* (2021) se dedicaram a entender como os jogos comerciais proporcionam aprendizados por si só, analisando postagens em um *fórum* do jogo *Plague Inc: Evolved*, a análise demonstrou que os jogadores relataram um melhor entendimento de conceitos biológicos como doenças, vacinas e mutações genéticas por exemplo, os autores também trouxeram um relato de uma pessoa que se identificou como professor e disse que utilizava o jogo em suas aulas, além de relatos de outros usuários que evidenciavam a multidisciplinaridade do produto abrangendo aspectos de geografia e matemática.

Com base nos relatos trazidos pelos autores Campos *et al.* (2021), Schunemann e Garcia (2023) argumentaram que mesmo o *Plague Inc: Evolved* não tendo sido utilizado como instrumento pedagógico em uma escola, demonstraram uma necessidade própria dos indivíduos utilizadores do jogo de aprender, sugerindo um potencial do jogo de proporcionar um aprendizado tangencial ao seu principal objetivo de apenas entreter, demonstrando que possivelmente existem outros jogos comerciais com o mesmo potencial, os autores complementam:

Assim, com base nos exemplos de jogos mencionados, pode-se ter noção da vasta área de abrangência que tem seu uso como ferramenta pedagógica complementar, que não só apresentaram resultados positivos ou no mínimo não prejudicaram o ensino, como também apresentaram maior motivação e engajamento dos estudantes pela disciplina. Essa abordagem permite que os estudantes transitem de uma posição de aprendizado passivo para se tornarem agentes ativos no processo educacional. Os jogos comerciais utilizados na educação são percebidos pelos estudantes como mais motivadores e, de fato, promovem um maior envolvimento com o conteúdo. (Schunemann; Garcia, 2023, p. 8)

Com essas informações em mente, visto que o público da presente pesquisa são pessoas com TEA, no próximo tópico será apresentada a intersecção existente no uso de jogos digitais, tanto comerciais quanto educacionais, por esses indivíduos na literatura atual, por meio de uma revisão de literatura.

2.4 Revisão de literatura sobre TEA e jogos digitais

Para o tema foi realizada uma revisão sistemática que é um “método que permite maximizar o potencial de uma busca, encontrando o maior número possível de resultados de uma maneira organizada.” obtendo como produto uma pesquisa crítica, reflexiva e compreensiva a respeito do escopo de estudo (Costa; Zoltowski, 2014, p.56) e para atender aos objetivos, foram consultadas as bases de dados *Education Resources Information Center* (ERIC), *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Portal de Periódicos da CAPES. As referidas bases de dados foram selecionadas por reunir uma vasta quantidade de produções acadêmicas, sendo que estas são revisadas por pares e passam por uma avaliação rigorosa, assegurando que os artigos aprovados e publicados cumpram altos padrões acadêmicos.

Adotou-se a estratégia de busca: ("*Autism Spectrum Disorders*" and "*computer games*"; *Autism and "computer games"*; *Autism and games*; "*autism*" and "*online games*"; "*autismo*" and "*games*"). Foi estabelecido um recorte temporal do período entre 2010 e 2024, com a finalidade de recuperar as produções acadêmicas mais recentes sobre o tema.

Recuperou-se um total de 25 artigos na plataforma ERIC, sendo que após a exclusão dos repetidos (7), foram eleitos para análise um total de 18 artigos. Estes foram analisados e foram excluídos aqueles que não atendiam ao escopo do presente estudo (11). No site da SciELO um total de 12 artigos foram resgatados, sendo que após a exclusão dos repetidos (2), foram eleitos para análise um total de 10 artigos. Estes foram analisados e foram excluídos aqueles que não atendiam ao escopo do presente estudo (5). E por fim na base de dados Portal

de Periódicos da CAPES encontrou-se um total de 118 artigos, sendo que após a exclusão dos repetidos (46), foram eleitos para análise um total de 72 artigos. Estes foram analisados e foram excluídos aqueles que não atendiam ao escopo do presente estudo (50). Desse modo, tivemos a seguinte distribuição das produções acadêmicas selecionadas para o presente estudo, 22 artigos oriundos do Portal de Periódicos da CAPES, sete da ERIC e cinco da SciELO, totalizando 34 produções para análise.

Além disso, utilizamos uma plataforma de Inteligência Artificial⁴ (IA) para agrupar as produções encontradas em categorias temáticas, para tanto fizemos o *upload de* um arquivo do *Microsoft Office Excel* com os trabalhos acadêmicos previamente selecionados e utilizamos *prompts* para que nos fossem sugeridas categorias temáticas. Como resultado, a IA propôs sete categorias temáticas e organizou apenas uma parcela das produções acadêmicas encontradas. Com base nestes resultados, fizemos uma revisão e re-categorizamos as produções. Assim, após essa análise e a leitura das produções acadêmicas obtivemos um total de cinco categorias temáticas: Jogos para Desenvolvimento de Habilidades Sociais e Emocionais (14), Jogos para Reabilitação Cognitiva e Motora (4), Jogos para Educação e Aprendizado (7), Jogos para Terapia e Intervenção (4) e Design e Desenvolvimento de Jogos para TEA (5).

O detalhamento das produções acadêmicas selecionadas para análise está apresentado no Quadro 02.

Quadro 2 - Síntese das produções acadêmicas analisadas

Categoria	Título	Autor
Jogos para Desenvolvimento de Habilidades Sociais e Emocionais	Learning Communication with Autistic People with a Mobile Serious Role-Playing Game	Dixit Bharatkumar Patel; Xavian Ogletree; Yong Pei (2022)
	High Support Need and Minimally Verbal Children with Autism Playing a Preference Based Computer Game: A Pilot Eye-Tracking Study of Four Individual's Attendance to Eyes	Korhonen, Vesa; Rätty, Hannu; Kärnä, Eija (2018)
	Effectiveness of Siblings-Delivered iPad Game Activities in Teaching Social Interaction Skills to Children with Autism Spectrum Disorders	Özen, Arzu (2015)
	Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum	Renaë Beaumont, Hugh Walker, Jonathan A. Weiss, Kate Sofronoff (2021)
	Improving sensitivity to eye gaze cues in adolescents on the autism spectrum using serious game technology: A randomized controlled trial	Jason W. Griffin, Charles F. Geier, Joshua M. Smyth, K. Suzanne Scherf (2021)

⁴ *DeepSeek*. Disponível em: <https://chat.deepseek.com>

	A prosocial online game for social cognition training in adolescents with high-functioning autism: an fMRI study	Doug Hyun Han, Un-Sun Chung, Yee-Jin Shin, Perry F. Renshaw (2016)
	Serious games to teach social interactions and emotions to individuals with autism spectrum disorders (ASD)	Charline Grossard <i>et al.</i> (2017)
	A novel educational game for teaching emotion identification skills to preschoolers with autism diagnosis	Eirini Christinaki, Nikolas Vidakis, Georgios Triantafyllidis (2014)
	A pilot study: a computer game-based assessment of visual perspective taking of four children with autism with high support needs	Vesa Korhonen, Hannu Rätty, Eija Kärnä (2016)
	Evaluating ‘Enhancing Pragmatic Language skills for Young children with Social communication impairments’ (E-PLAYS): a feasibility cluster-randomised controlled trial	Suzanne Murphy, Victoria L. Joffe, L. Donald, Jessica Radley, Sailaa Sunthararajah, Charlie Welch, Kerry Bell, David Messer, Sarah Crafter, Caroline Fairhurst, Belén Corbacho, Sara Rodgers, David Torgerson (2021)
	Improving the ability to interpret eye gaze cues in autistic adolescents: A serious game intervention	Jason W. Griffin, Joshua M. Smyth, Charles F. Geier, K. Suzanne Scherf (2020)
	ALTRIRAS: A Computer Game for Training Children with Autism Spectrum Disorder in the Recognition of Basic Emotions	Leandro M. Almeida, Diego Pereira da Silva, Daieny Panhan Theodório, Wolley W. Silva, Silvia Cristina Martini Rodrigues, Terigi Augusto Scardovelli, Alessandro Pereira da Silva, M. A. S. Bissaco (2019)
	Computer Game Approach Focusing on Social Communication Skills for Children with Autism Spectrum Disorder: An Initial Study	Aisyah Abdul Manap, Sarah Reisi Dehkordi, Riaza Mohd Rias, Noor Aziezah Sardan (2013)
	Assessing Autistic Traits, Hikikomori Tendencies, Pathological Videogaming, and Eating Disorders in University Students: Are Pathological Videogaming and Eating Disorders Gender-Specific Manifestations of the Autism Spectrum?	Barbara Carpita, Benedetta Nardi, Federico Giovannoni, Francesca Parri, Gianluca Cerofolini, Chiara Bonelli, Gabriele Massimetti, Enza Pellicchia, Stefano Pini, Ivan Mirko Cremone, Liliana Dell’Osso (2024)
Jogos para Reabilitação Cognitiva e Motora	An Analysis of the Effect of Educational Game Training on Some Physical Parameters and Social Skills of the Children with Autism Spectrum Disorders	Nurgül Tezcan, Reşat Sadik (2018)
	Efeito do exergames no desempenho motor e no tempo de reação em uma criança com transtorno do espectro autista	Diniz, Elizângela Fernandes Ferreira Santos; Moreira, Osvaldo Costa; Oliveira, Claudia Eliza Patrocínio de; Pereira, Eveline Torres (2022)
	Cognitive rehabilitation system for children with autism spectrum disorder using serious games: A pilot study	Nuria Aresti-Bartolome, Begonya García-Zapirain (2015)

	Enhancing Cognitive Skills in Students with Autism Spectrum Disorder through Game-based Brain-Computer Interface Training	Izabel Cristina Fernandes de Oliveira, Edgar Marçal, Carlos Eduardo de Souza Menezes, Rafael Bráz Azevedo Farias, Meline Mesquita de Carvalho (2024)
Jogos para Educação e Aprendizado	Online Interactive Book Reading and Game Applications for Individuals with Autism: A Case Report	Emine Arslan Kiliçoglu; Seda Kiliç Ecevitli; Esra Ergin (2023)
	Effect of Sing and Speak 4 Kids: An Online Music-Based Speech and Language Learning Game for Children in Early Intervention	Lim, Hayoung A.; Ellis, Erica M.; Sonnenschein, David (2022)
	Ensino Teka: contribuindo para o aumento do vocabulário de crianças autista	Francisco Adelson Alves Ribeiro, Álvaro Itaúna Schalcher Pereira, Luís Fernando Maia, Fernanda Aline Costa França, Pedro Lucas Souza Carneiro (2023)
	Uso de la gamificación para mejorar la qualidade educativa de los niños com autismo	Azadeh Afrasiabi Navan, Alireza Khalegui (2020)
	Co-creation of Research and Design During a Coding Club With Autistic Students Using Multimodal Participatory Methods and Analysis	Verity Ward, Sarah Parsons, Hanna Kovshoff, Ben Crump (2022)
	[SciELO Preprints] - Attention to self and to others in the experience of autistic children with the aventura espacial game	Demoly, Karla Rosane do Amaral Henrique, Jordanya Reginaldo Rodrigues, Rafael de Almeida Pereira, Yákara Vasconcelos Pereira, Laryssa Dayanna Costa Chagas, Maria de Fátima de Lima das (2023)
	Diseño de videojuego como terapia de juego para niños com Asperger	Domínguez, Ana Karina (2021)
Jogos para Terapia e Intervenção	Cultural Viewpoint Metaphors Guiding the Collaborative Strategies Design of a Multitouch Tabletop Game for People with Autism	Silva, Greis F. Mireya; Salgado, Luciana Cardoso de Castro; Suplino, Maryse; Raposo, Alberto Barbosa (2014)
	HangAut Game: Um Jogo da Força Mobile Adaptado para Crianças com Autismo	Jean Valdir Uchôa Teixeira, Paulo Barbosa, R. Guimarães Júnior, Benedito Fernando Oliveira, Ezequiel Farias, Mônica Ximenes Carneiro da Cunha, (2016)
	Games na terapia de linguagem em crianças com TEA: uma interface com a crise sanitária	José Danillo dos Santos Albuquerque, Laryssa Moreira Dias, Patrícia Moreira Batista de Souza, Kaíque de Abreu Cajú (2021)
	TEO: Uma suíte de jogos interativos para apoio ao tratamento de crianças com autismo	Douglas L. L. Moura, Diogenes Laertius Silva de Oliveira Filh Diogenes Laertius, Anny Jessyca Garcia Silva, Pedro Victor Vieira de Paiva, Thiago de Sales, Rodolfo C. Cavalcante, Fabiane Queiroz, (2016)

Design e Desenvolvimento de Jogos para TEA	Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática	Araújo, Gisele Silva; Seabra Junior, Manoel Osmar. (2021)
	Jogos Digitais para Pessoas com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA): Uma Revisão Sistemática	Fernandes, Maicris; Nohama, Percy (2020)
	Combining Ludology and Narratology in an Open Authorable Framework for Educational Games for Children: the Scenario of Teaching Preschoolers with Autism Diagnosis	Nikolas Vidakis, Eirini Christinaki, Iosif Serafimidis, Georgios Triantafyllidis (2014)
	Educação e autismo: modelo metodológico para avaliação e a adaptação de games	Gisele Silva Araújo, Manoel Osmar Seabra, (2019)
	Collaborative Virtual Environment to Facilitate Game Design Evaluation with Children with ASC	Tessa Roper, Laura Millen Dutka, Sue Cobb, Harshada Patel (2018)

Fonte: elaboração própria (2026).

A análise dessas produções chama a atenção para algumas características específicas da utilização de jogos digitais por pessoas com TEA, as quais apresentamos como categorias temáticas, destaca-se ainda que várias dessas produções se encaixam em mais de uma dessas categorias, mas para uma melhor organização foram colocadas naquela que consideramos que melhor representa seu propósito principal.

A categoria *Jogos para Desenvolvimento de Habilidades Sociais e Emocionais* contou com um total de 14 produções, que demonstravam em sua maioria a eficácia dos jogos se utilizados para desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais, além disso, percebeu-se uma predominância no uso de jogos sérios ou educacionais nessas abordagens e destacando uma maior facilidade em suas utilizações devido ao interesse dos participantes pelos jogos digitais.

Abreu *et al.* (2018) discorrem sobre esse entusiasmo e interesse das pessoas com TEA por jogos digitais, convergindo diretamente com os resultados destacados pela maior parte dos trabalhos encontrados na presente revisão de literatura, demonstrando que o uso desses produtos para este público tende a ser extremamente benéfico não só para seus aprendizados, mas também no meio terapêutico.

Percebe-se que alguns autores como Patel, Ogletree e Pei (2022) e Korhonen, Rätty e Kärnä (2018) trazem o foco de seus estudos no ambiente escolar, visando a inclusão e aprendizagem de pessoas com TEA, utilizando jogos para o desenvolvimento de habilidades sociais desses indivíduos, esses estudos demonstraram resultados muito positivos a respeito

dessa utilização, promovendo a autonomia dessas pessoas e também a conscientização do TEA para com a comunidade.

Enquanto isso, os autores Özen (2015) e Beaumont *et al.* (2021) enfocaram suas pesquisas no ambiente familiar, propondo maneiras de intervenções pensando na família e seus possíveis desafios, como por exemplo financeiros, geográficos ou mesmo no contexto de distanciamento social como no período da COVID-19, experimentando jogos digitais sérios no ambiente domiciliar para possibilitar e facilitar o acesso a esse tipo de intervenção, demonstrando também resultados que trouxeram benefícios e uma melhora significativa no comportamento e comunicação de pessoas com TEA após a utilização dos jogos digitais sérios como intervenção.

Autores como Griffin *et al.* (2021), Han *et al.* (2016), Christinaki, Vidakis e Triantafylidis (2014), Korhonen, Rätty e Kärnä (2016), Griffin *et al.* (2020), Almeida *et al.* (2019) e Manap *et al.* (2013) tiveram como foco principal jogos específicos, sendo desde a criação de jogos focados para pessoas com TEA até a avaliação da eficácia desses produtos ou mesmos suas viabilidades na hora de serem utilizados, todas as análises demonstraram melhoras significativas nas habilidades sociais dos participantes, observou-se também que há uma preferência maior por parte das pessoas com TEA em jogos *offline* em relação ao *online*, pois embora em ambos os casos houvesse melhora nas habilidades sociais, os jogos *offline* tiveram maior impacto na parte emocional dos participantes. Além disso, os dados demonstraram que esse tipo de intervenção tende a ser viável, acessível e eficaz a maior parte do público com TEA.

Já os autores Grossard *et al.* (2017) apresentaram uma revisão sistemática com o escopo voltado apenas para jogos sérios utilizados para ensinar interações sociais a pessoas com TEA, apresentando resultados que demonstram algumas limitações desses jogos:

- (i) a maioria deles é desenvolvida para indivíduos de alto funcionamento; (ii) sua validação clínica raramente atende aos padrões da medicina baseada em evidências; (iii) o design do jogo geralmente não é descrito; e, (iv) em muitos casos, a validação clínica e a jogabilidade/design do jogo não são compatíveis (Grossard *et al.*, 2017).

De forma similar, Carpita *et al.* (2024) também trazem uma pesquisa diferente das demais, focando em uma pauta um pouco mais clínica, investigando a correlação das características de pessoas com TEA e algumas comorbidades comumente observadas nesse público, como o vício em videogames ou transtornos alimentares por exemplo, destacando como resultados que essas características são um fator de vulnerabilidade para o

desenvolvimento de diversas condições psicopatológicas além de também o gênero desses indivíduos ser um fator modulador dessas vulnerabilidades.

A predominância do uso de jogos sérios ou educacionais se estende para a categoria ***Jogos para Educação e Aprendizado***, com sete produções científicas, as quais, a maioria são estudos acerca desses jogos educacionais e suas funcionalidades voltadas totalmente para o aprendizado quando utilizadas para pessoas com TEA. Os resultados indicaram que a utilização de jogos voltados para a Educação proporciona efeitos muito positivos e adaptações importantes para a aquisição de conhecimento deste público.

Nesse sentido, os estudos de Navan e Khalegui (2020), Ribeiro *et al.* (2023), Lim, Ellis e Sonnenschein (2022) e Kiliçoğlu, Ecevitli e Ergin (2023) focam principalmente na análise de jogos específicos, medindo a eficácia na implementação desses produtos para o desenvolvimento de pessoas com TEA, demonstrando principalmente que esses produtos trazem em sua grande maioria benefícios para o aprendizado e respeitam as especificidades desses indivíduos. A pesquisa de Navan e Khalegui (2020), demonstrou que o tempo de intervenção é um fator bem decisivo quanto a eficiência dos jogos para o fim de educação e aprendizado em pessoas com TEA, uma vez que não foi possível observar mudanças significativas com o tempo utilizado nas intervenções nesse estudo de oito sessões de 1h, devido ao tempo necessário para os pais acompanharem os participantes durante a pesquisa.

Já as pesquisas de Dominguez (2021) e Demoly *et al.* (2023) tiveram como foco as especificidades do jogar e os efeitos desse processo em pessoas com TEA. Os resultados, revelaram que os jogos podem ser uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento humano, principalmente ao que tange às fases iniciais do desenvolvimento, devido aos benefícios que sua utilização traz, com ênfase em resolução de problemas, desenvolvimento de habilidades sociais e criatividade, os autores enfatizaram que com as devidas adaptações esses jogos tem grande potencial para promover autonomia e independência para pessoas com TEA, corroborando com os resultados do estudo de Ward *et al.* (2022) ao qual notabiliza o desenvolvimento de jogos com a participação direta do público com TEA, defendendo que esse processo de co-criação pode gerar tanto um produto muito mais adequado a esses indivíduos quanto um rico ambiente de aprendizado para essas pessoas.

Na categoria ***Jogos para Terapia e Intervenção***, quatro estudos apresentaram relatos da utilização de jogos em terapias como a de linguagem ou a ocupacional, por exemplo, as quais utilizam adaptações desses produtos voltadas para pessoas com TEA visando proporcionar um aprendizado mais estruturado, demonstrando também benefícios quando utilizados. O efeito dos jogos em terapias e intervenções advém do grande interesse dessa

população com os jogos, salientado por Diniz *et al.* (2022), Limberger e Pellanda (2014) em seus estudos, o que proporciona maior engajamento e interesse na atividade proposta.

Teixeira *et al.* (2016) e Moura *et al.* (2016) produziram e validaram jogos adaptados para pessoas com TEA, utilizando-os como abordagens principalmente na área terapêutica, apresentando tanto um jogo mais elaborado quanto um suite⁵ de jogos mais simples, ambos demonstrando resultados positivos em suas aplicações, porém no caso do TEO (suite de jogos), os autores ressaltaram a necessidade de um maior número de avaliações para realmente comprovar com exatidão a influência do suite na área terapêutica.

Por outro lado, Albuquerque *et al.* (2021) apresentaram uma revisão de literatura a respeito do uso de jogos educacionais, principalmente por conta do contexto da pandemia do COVID-19 e as mudanças no uso das tecnologias digitais que o período de isolamento social trouxe. Os resultados informaram que a linguagem se mostra como a melhor forma de comunicação e destacam os jogos educacionais (ou sérios) como um meio lúdico de intervenção que influencia positivamente os processos terapêuticos.

Já Silva *et al.* (2014) propõem e avaliam estratégias colaborativas para manipular os elementos de um jogo com o objetivo de encorajar a colaboração entre usuários com autismo severo⁶, a pesquisa trouxe como resultados que a interface proporcionou um ambiente confortável aos usuários e isso proporcionou uma maior significação e conseqüentemente uma maior colaboração de fato entre os usuários.

Na categoria ***Jogos para Reabilitação Cognitiva e Motora***, os quatro estudos apontaram os benefícios na cognição e habilidades motoras de pessoas com TEA quando expostos aos jogos, inclusive na utilização de um tipo específico de jogo digital conhecido como Exergame, os quais são: jogos que necessitam do movimento corporal para a interação no espaço virtual, demonstrando mais uma vez resultados construtivos aos participantes.

As pesquisas de Tezcan e Sadik (2018), Diniz *et al.* (2022) e Oliveira *et al.* (2024) tiveram como foco criar e/ou medir os efeitos de jogos na reabilitação cognitiva e/ou motora de indivíduos com TEA, demonstrando respectivamente que: os jogos educacionais têm efeitos positivos em parâmetros específicos físicos, sendo eles: equilíbrio, flexibilidade, força, coordenação motora e também em habilidades sociais específicas: coordenação olho-mão, habilidades de imitação, habilidades de seguir instruções, uso de suporte visual, habilidades de linguagem receptiva, habilidades de linguagem comunicativa, habilidades de jogos e música,

⁵ Conjunto de jogos.

⁶ Mantivemos a nomenclatura utilizada no texto original, sendo equivalente ao TEA, nível 3 de suporte.

habilidades de autocuidado, habilidades da vida diária, habilidades motoras, habilidades de socialização e matemática. Os referidos autores ainda destacam que o uso dos Exergames parece melhorar os aspectos motores, mas não no tempo de reação, além de propiciar um notável progresso no processo cognitivo dos usuários.

Paralelamente, o estudo de Bartolome e Zapirain (2015) avaliou as áreas que afetam a comunicação e interação entre pessoas com TEA e os profissionais que os acompanham utilizando atividades de reabilitação e uso de jogos de computador supervisionados, demonstrando que os sistemas obtidos durante o estudo podem ajudar na reabilitação cognitiva.

A última categoria temática proposta é a *Design e Desenvolvimento de Jogos para TEA*, com cinco trabalhos que tem como foco a importância de considerar as especificidades desse público para a criação de jogos digitais, como por exemplo suas características sensoriais e cognitivas, destacando que as tecnologias de *multitouch* e interfaces neurais vêm sendo desenvolvidas para favorecer a interação e colaboração entre usuários com TEA; foi possível observar ainda que em sua maioria, essas adaptações e ensejos são voltadas para jogos educacionais, sendo que pouco se traz essa realidade para os jogos digitais comerciais. Arruda (2011) discorre sobre o elevado tempo que os jovens passam nesses jogos, demonstrando a importância de se explorar as implicações do uso dessas tecnologias, bem como a forma como são pensadas para os usuários e a escassez de estudos sobre eles pode significar que Design e Desenvolvimento de Jogos para TEA quando se trata de jogos comerciais não é um assunto explorado em pesquisas científicas, de modo que não é algo cogitado pelas empresas que os desenvolvem.

Dessa forma, Araújo e Seabra (2021), Fernandes e Nohama (2020) debruçaram-se na literatura, com intuítos distintos, sendo estes identificar os principais elementos necessários para a aquisição de novas habilidades e o uso de jogos como recurso de Tecnologia Assistiva, suas pesquisas trouxeram como resultados que a inserção de jogos na rotina de pessoas com TEA sem um objetivo pré-definido e bem trabalhado não é o suficiente para garantir o treino e aquisição de novas habilidades por este público, além disso, os autores salientaram que o uso de jogos digitais como recurso de Tecnologia Assistiva tem sido benéfico aos usuários com TEA, estimulando a inclusão e interesse desse público pelo próprio aprendizado, o que encoraja mais pesquisas com este tema a serem realizadas.

Já a pesquisa de Araújo e Seabra (2019) traz como objetivo propor um modelo metodológico para a avaliação e adaptação de jogos para pessoas com TEA, de modo que foi possível identificar características para o desenvolvimento e a adaptação de games com este foco e propor o modelo metodológico. Paralelamente, Roper *et al.* (2018) exploraram o uso de

um ambiente virtual colaborativo como mediador através do qual estudantes com TEA avaliaram jogos de computador existentes e ofereceram sugestões para os desenvolvedores de jogos, evidenciando o benefício mútuo propiciado por esse ambiente virtual e a preferência desse público por interações virtuais com o uso de câmeras ao invés de interações face-a-face.

Enquanto no estudo de Vidakis *et al.* (2014) o objetivo foi de criar um jogo lúdico utilizando um projeto paralelo intitulado *IOLAOS* que é um programa de autoria aberta criado para facilitar a criação de jogos educacionais para crianças misturando ludologia e narratologia. O estudo não finalizou a criação, focou em produzir um esboço organizacional do jogo expressando a necessidade de mais pesquisas com o mesmo intuito para finalizá-lo e sanar uma série de desafios encontrados durante o processo.

Observou-se de modo geral que alguns estudos selecionados discorrem de fato sobre o uso de jogos comerciais, principalmente para o ensino de habilidades sociais e emocionais, mesmo estes não sendo desenvolvidos com esse intuito, apontam que com algumas adaptações há um grande potencial para sua utilização em meios terapêuticos ou educacionais, enquanto isso, outros estudos, discorrem que tecnologias novas, como a realidade virtual e interfaces cérebro-computador, tem demonstrado potencial para aperfeiçoar a concentração, raciocínio lógico e atenção em crianças com TEA. O potencial pedagógico e terapêutico do uso dos jogos digitais para indivíduos com TEA, pode estar relacionado à grande evolução tecnológica comentada por Oliveira e Pinheiro (2020), como novos meios de interagirmos uns com os outros e também com o mundo, de modo que o digital se torna cada vez mais presente e importante para nosso cotidiano.

Embora a grande maioria dos resultados da revisão demonstrem que a utilização de jogos digitais nas mais diversas áreas por pessoas com TEA sejam positivas e tragam benefícios, ainda há uma grande lacuna a respeito de como assegurar que os jogos sejam acessíveis e usáveis para todas as pessoas desse público, em suas diferentes faixas etárias e individualidades, como limitações motoras ou sensoriais incluindo desde adaptações físicas, mecânicas de jogo, interfaces e conteúdo, até como avaliar os efeitos desses produtos nesses usuários.

Com base nos resultados das produções acadêmicas, foi possível perceber a necessidade de mais pesquisas quando se trata de jogos comerciais em suas mais diversas interfaces com pessoas com TEA. Devido a grande quantidade de lacunas encontradas durante a presente pesquisa, ressalta-se que aparentemente no meio acadêmico esse tipo de jogos não é muito considerado, principalmente quando se trata do processo educacional, além disso, percebe-se que seu uso na área terapêutica deu apenas seus primeiros passos.

Ademais, percebe-se claramente que os jogos digitais como um todo tem se mostrado muito benéficos em seus mais diversos aspectos para usuários com TEA e é de fato algo muito interessante de se explorar devido a emergência do mundo digital na atualidade e o tempo cada vez maior que os jovens passam neste ambiente virtual.

Como limitações da revisão podemos indicar que novas pesquisas podem ser realizadas utilizando outras bases de dados e descritores, além disso pesquisas futuras devem ser realizadas visando a aplicação prática desses jogos digitais no contexto nacional.

E com os conceitos apresentados no presente capítulo em mente, seguimos para o método da presente pesquisa, o mesmo foi organizado em seis sub tópicos que irão apresentar o tipo da pesquisa, os procedimentos éticos utilizados, uma breve caracterização dos participantes, os materiais e instrumentos necessários para a realização da pesquisa, a descrição do método de coleta e por fim da análise de dados.

3 MÉTODO

3.1 Tipo de pesquisa

A presente pesquisa apresentou um delineamento exploratório, uma vez que procurou trazer uma maior familiaridade com o tema, além de servir como uma discussão inicial sobre o mesmo, abrangendo apenas uma pequena amostra do objeto de estudo, indo ao encontro do que dizem Theodorson e Theodorson (1970, p. 142) a respeito de como se desenvolve este tipo de pesquisa:

Estudo exploratório. Um estudo preliminar cujo principal objetivo é tornar-se familiarizado com um fenômeno a ser investigado, de modo que o estudo principal subsequente possa ser elaborado com maior compreensão e precisão. O estudo exploratório (que pode utilizar qualquer uma de uma variedade de técnicas, geralmente com uma amostra pequena) permite ao investigador definir seu problema de pesquisa e formular suas hipóteses com maior precisão. Ele também possibilita a escolha das técnicas mais adequadas para a pesquisa e a decisão sobre as questões que mais necessitam de ênfase e investigação detalhada, além de poder alertar para potenciais dificuldades, sensibilidade e áreas de resistência.⁷

Além disso, o estudo apresentou elementos descritivos, uma vez que de acordo com Gil (1999) esse tipo de pesquisa destina-se a descrever aspectos de determinada população/fenômeno, ou ainda a definição de relações entre variáveis, características possíveis de serem observadas nesta pesquisa.

3.2 Aspectos Éticos

Como procedimentos éticos, a pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética em pesquisa da Universidade Federal de São Carlos e aprovada sob o parecer número 7.274.969 (Anexo A) também anexado na presente pesquisa, ademais foram apresentados os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice I e II) aos participantes, os quais explicam que os possíveis riscos da presente pesquisa não são imediatos, porém podem ser considerados subjetivos, pois as perguntas podem sujeitar a algum desconforto, memorar sentimentos ou lembranças desagradáveis, ou até submeter levemente ao cansaço após responder à entrevista, podendo a qualquer momento ser solicitado o encerramento da mesma.



⁷ Texto traduzido do inglês utilizando a ferramenta ChatGPT.


3.3 Participantes

A pesquisa contou com uma amostra de conveniência de participantes com TEA com idades entre 18 a 26 anos que fazem o uso de jogos digitais, três participantes foram entrevistados (Piovesan; Temporini, 1995), os quais foram recrutados a partir da rede de contatos do pesquisador e da técnica de *Snowball* (Bola de neve) a qual define que os participantes indicam os próximos participantes (Bortolozzi, 2020, p.17). Enquanto critérios de inclusão adotamos: ter entre 18 e 26 anos; se autodeclarar pessoa com TEA; ser usuário de jogos digitais; aceitar participar da pesquisa.

No que se refere a caracterização dos participantes, todos residiam de São Carlos, SP, diagnosticados com TEA nível 1 de suporte e com Ensino Superior completo, organizamos suas descrições no Quadro 3 a seguir.

Quadro 3 - Caracterização dos participantes

Nome	Descrição	Ilustração
<i>Link</i> (nome do protagonista da série de jogos <i>Zelda</i> da <i>Nintendo</i> , de grande estima da participante)	Uma mulher de 23 anos que mora sozinha, foi diagnosticada a dois anos e atualmente é estudante de mestrado	
<i>Pirata</i> (referência ao jogo <i>Sea of Thieves</i> , onde você é um pirata e o participante demonstrou gostar bastante)	Um homem de 25 anos, que mora com os pais diagnosticado há três anos e após o término recente da faculdade tem feito <i>lives</i> de jogos como trabalho	

<p><i>Fargus</i> (nome do protagonista do jogo <i>Pandemonium</i>, também conhecido como <i>Jester Fargus</i>, jogo da infância do participante)</p>	<p>Um homem de 26 que mora com duas irmãs mais velhas, diagnosticado a cerca de um ano e meio, atualmente trabalha como auxiliar de logística</p>	
--	---	--

Fonte: elaboração própria (2026).

3.4 Materiais e instrumentos

Como materiais e equipamentos foram utilizados, um computador de mesa (Desktop), um celular, papel, caneta, lápis, borracha, impressora, além dos materiais físicos também foram utilizados programas de computador (*Softwares*) como o *Google Meet*, *Google Docs*, *Microsoft Office Word*, *Google Forms*, *Whisper AI*, *Google Colab*. Foi utilizado ainda um roteiro de entrevista previamente elaborado com base em Bortolozzi (2020) e Manzini (2020), com perguntas abertas contendo indagações que visaram cumprir com os objetivos do presente trabalho (Apêndice II), dando o máximo possível de liberdade aos participantes para apontarem aspectos importantes de suas experiências.

Nesse contexto foi utilizado um roteiro de entrevista semiestruturado (Apêndice II), ao qual passou pela avaliação do grupo de pesquisa da orientadora da presente dissertação, pela análise de três juízes que possuem conhecimento e experiência na área do TEA sendo dois doutorandos e um com título Doutor, todos em Educação Especial, a partir de seus pareceres e sugestões o instrumento foi revisado e refinado, para tanto, algumas sugestões foram aceitas, incluindo a de converter as oito primeiras perguntas de caracterização em um formulário eletrônico (Apêndice IV) a fim de mitigar possível exaustão por parte dos participantes, ocasionando ainda a possibilidade de maior aprofundamento no tema principal da presente pesquisa durante a entrevista.

Após essa etapa o pesquisador participou da disciplina “Entrevista na Educação Especial”, ministrada pelo Prof. Dr. Eduardo José Manzini e a Prof.^a Dr.^a. Adriana Garcia Gonçalves, durante as aulas o roteiro foi novamente aprimorado com o auxílio de dois pares e com a revisão do próprio professor responsável pela disciplina, adicionalmente foi realizada

uma entrevista piloto com um rapaz de 18 anos com TEA visando verificar a eficiência do roteiro e também das técnicas de entrevista do pesquisador.

3.5 Procedimento de coleta de dados

A primeira etapa consistiu no recrutamento dos participantes a partir da rede de contatos do próprio pesquisador e foi adotada a técnica de *Snowball* (Bola de Neve), de forma que os próprios participantes ou mesmo pessoas conhecidas do pesquisador que trabalham com pessoas com TEA indicaram outros possíveis participantes. Em seguida as entrevistas foram marcadas e realizadas pelo pesquisador com duração média de 50 minutos. As mesmas foram gravadas, com o consentimento dos participantes, para que posteriormente fossem transcritas, interpretadas e utilizadas como dados para o estudo.

As entrevistas com os participantes foram realizadas na modalidade preferida pelos mesmos, sendo duas delas realizadas em ambiente virtual (*Google Meet*) e uma de forma presencial, no Laboratório de Tecnologia Assistiva da universidade e para tanto, o agendamento dessas entrevistas foi realizado de acordo com a disponibilidade dos participantes.

3.6 Procedimentos de análise de dados

A análise de dados foi realizada através da análise de conteúdo, seguindo os preceitos de Franco, (2018), utilizando as transcrições das falas dos participantes, respeitando ao máximo suas histórias sob suas próprias perspectivas gerando assim importantes reflexões acerca dessas experiências, desde seus benefícios até os desafios ainda a serem superados no que tange os jogos digitais, utilizamos também algumas normas de Marcuschi (1986, p. 10-13) para refinar esses dados e apresentá-los de uma forma mais concisa, dessa forma, apresentamos a síntese das respostas nos Quadros 5 a 15.

As entrevistas foram transcritas utilizando a ferramenta *Whisper AI*, uma inteligência artificial instalada no próprio *Google Drive*, através de outra ferramenta chamada *Google Colab*, com esta é possível transcrever arquivos de áudio e vídeo com um comando computacional simples, gerando como resultado um *prompt* com as falas da entrevista, porém, esse material não é o suficiente para fins científicos portanto foi necessário uma leitura atenta e a realização de ajustes finos no texto para que dessa maneira as transcrições pudessem ser analisadas.

Com base na leitura exaustiva das transcrições das entrevistas elencamos categorias e subcategorias temáticas para a análise dos dados e o processo de categorização foi realizado a partir da leitura aprofundada das transcrições das entrevistas, seguindo as etapas da análise temática proposta por Franco (2018). Inicialmente, procedeu-se à leitura flutuante do material, com o intuito de familiarização e identificação de unidades de sentido relacionadas às experiências dos participantes com os jogos digitais. Em seguida, foram atribuídos códigos que representavam ideias, percepções e práticas recorrentes nas falas. A partir da organização e comparação desses códigos, emergiram núcleos de significação que, por sua vez, deram origem às categorias temáticas apresentadas a seguir.

A construção das categorias considerou tanto a frequência de temas nas narrativas quanto a relevância conceitual e interpretativa de cada elemento em relação ao objetivo do estudo. Dessa forma, as categorias não foram definidas previamente, mas construídas de modo indutivo, a partir do conteúdo expresso pelos participantes, respeitando a natureza qualitativa e interpretativa da pesquisa.

A partir desse processo analítico, foram definidas três categorias principais, que permitem compreender de forma integrada as diferentes dimensões da relação dos participantes com os jogos digitais: Trajetórias de Experiência com Jogos Digitais, Formas de Utilização dos Jogos Digitais e Significados e Impactos dos Jogos Digitais, conforme apresentado no Quadro 4.

Quadro 4 - Categorias e subcategorias temáticas

Categoria	Subcategorias
Trajetória de experiência com jogos digitais	1) Primeiros contatos com jogos digitais; 2) Experiência na infância e adolescência; 3) Experiência com jogos digitais na escola; 4) Experiências atuais com jogos digitais.
Formas de utilização dos jogos digitais	1) Motivações para jogar; 2) Periféricos e ambientes utilizados; 3) Hiperfoco nos jogos; 4) Aspectos percebidos como negativos nos jogos.
Significados e impactos dos Jogos Digitais	1) Influências dos jogos digitais na vida cotidiana; 2) Sentimentos e emoções em relação aos jogos; 3) Relações interpessoais mediados pelos Jogos.

Fonte: elaboração própria (2026).

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

O presente capítulo foi estruturado em três seções, organizadas conforme as categorias temáticas, as quais foram posteriormente subdivididas em subtópicos de acordo com as subcategorias, utilizadas para sistematizar os dados de pesquisa. Os dados referentes às subcategorias são apresentados nos Quadros de 5 a 15, acompanhados de uma síntese e análise das respostas fornecidas pelos participantes.

A primeira categoria, “*Trajetórias de Experiência com Jogos Digitais*”, reúne os relatos que evidenciam o percurso individual de contato com os jogos, desde as primeiras experiências até o uso atual. Essa categoria permitiu observar a presença dos jogos digitais em diferentes etapas da vida (infância, adolescência e vida adulta), bem como as mudanças no modo como os participantes se relacionam com eles em contextos pessoais e escolares, tendo como foco: percurso e momentos de contato com os jogos ao longo da vida.

4.1 Trajetória de experiência com jogos digitais

O Quadro 5 apresenta a primeira subcategoria *Primeiros contatos com jogos digitais*, na qual os participantes relatam o primeiro contato com os jogos digitais, suas preferências quanto a utilização desses produtos, o motivo pelo qual começaram a jogar, curiosidade inicial e o contexto familiar ou social em que ocorreu.

Quadro 5 - Primeiros contatos com jogos digitais

Fargus	<p>[...] os primeiros jogos que eu joguei [...] era o computador da minha irmã [...] Computador de mesa. <i>Pandemonium</i>, é um jogo bem antigo [...] Ele é tipo de plataforma 3D, que tipo você vai para o fundo da tela, volta. [...] ele era bem difícil, eu tinha aqui uns 5, 6 anos.</p> <p>[...] aquilo me chamou muita atenção, porque era um estímulo diferente para uma criança aí eu achei bacana, porque ele era diferente de outros jogos, geralmente, por exemplo, <i>Super Mario</i>, ele só vai numa linha reta. O <i>Pandemonium</i> não, ele tipo, você conseguir ir para o fundo da tela, voltar, subia, descia, era bem legal. E ele tinha, ele também, a história dele era legalzinha, que tipo, ela não era tão rasa, digamos assim, que nem a do <i>Mario</i>, o <i>Super Mario World</i>, por exemplo. Tinha só salvar princesa e é isso. Ele tinha uma história a ser desenvolvida, [...] Geralmente eu jogava sozinho. Eu aprendi a jogar sozinho, morrendo bastante. Na tentativa, erro.</p>
--------	--

Pirata	O primeiro jogo que eu joguei na minha vida foi um jogo de celular, que foi o <i>Snake</i>, era do meu pai. Foi a famosa situação, vamos deixar a criança quieta, dar alguma coisa para mexer, sozinho acho que eu tinha menos de dez anos.
Link	[...] o primeiro contato que eu tive com plataformas assim que tinha vários jogos, tipo <i>Friv. Click Jogos</i>, essas coisas sabe? O primeiro contato que eu lembro foi esse não foi nenhum console foi com um computador, nessas plataformas assim eu tinha uns, talvez sete anos 2008/2007. [...] eu tinha uma dificuldade muito grande de ter alguém ensinando então normalmente, eu sempre fui bem alto de data em relação aos jogos nunca precisou ninguém me dando instruções, eu sempre descobri tudo sozinha. [...] eu ficava menos de uma hora por dia, eu acredito [...]. Eram sempre os mesmos [jogos], às vezes eu testava alguma coisa no começo óbvio, eu fiquei testando, o Friv era assim um Painel, com vários quadradinhos, eu amava, Só que em um determinado momento eu só jogava os mesmos jogos, assim, rotina, e como eles eram meio que infinitos, às vezes eu jogava várias vezes, só que eu sempre tinha jogos Favoritos, então cansava de um eu ia pra outro.

Fonte: elaboração própria (2026).

No que se refere à subcategoria *Primeiros contatos com jogos digitais*, observamos que os participantes começaram a utilizá-los quando eram bem novos, antes dos 10 anos de idade, essas experiências, de acordo com seus relatos, aconteceram de formas distintas, englobando desde jogar em um telefone celular para se distraírem, de forma que os pais conseguissem realizar alguma atividade, até utilizar computadores de familiares que já utilizavam esses jogos. Diniz (2022), Limberger e Pellanda (2014), corroboram com os achados de pesquisa, ao indicarem a grande procura por jogos digitais pelas crianças com TEA, fato que pode demonstrar a necessidade de se planejar adequadamente os ambientes digitais, pois tem se tornado cada vez mais espaço de convivência desses jovens.

Os participantes relataram ainda que normalmente jogavam sozinhos, aprendendo a partir de tentativa e erro, demonstrando que por vezes encontravam dificuldades em ter alguém ensinando ou interagindo de forma conjunta durante essas experiências, além de também comentarem que a utilização desses jogos por eles era algo que proporcionava não só diversão, mas também um tipo de companhia e experiências novas que os agradava muito.

A preferência por explorar jogos digitais de forma individual pode estar relacionada a características próprias do TEA. De acordo com o DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022), pessoas nesse espectro tendem a apresentar dificuldades nas interações sociais e, em alguns casos, na experimentação de novas atividades. Nesse sentido, os jogos digitais configuram-se como uma alternativa mais individual e segura para essas vivências,

uma vez que não exigem interações humanas diretas, ao mesmo tempo em que atuam como forma de companhia e estimulam o desenvolvimento pessoal desses indivíduos.

Seguindo a linha temporal, no que tange à utilização desses jogos durante a infância e a adolescência dos participantes, a subcategoria *Experiência na infância /adolescência* apresenta os relatos dos participantes a respeito dessa época, desde rotina de utilização, jogos que consumia, recordações afetivas, até influências dos mesmo em seu processo de desenvolvimento e aprendizagem (Quadro 6).

Quadro 6 - Experiência na infância e adolescência

Fargus	<p>[...] quando eu era desempregado, eu jogava bastante. Acho que era fácil mais de 5, 6 horas. Quando eu estava fazendo uma pós, dava uma média de 2 horas, 1 hora e meia.</p> <p>Quando eu era bem mais novo eu jogava <i>Neopets</i>, ainda jogava <i>Club Penguin</i> [...] também juntava dinheiro na merenda não comprava salgado para comprar assinatura de um mês, mas esses jogos assim eu jogava mais com meus amigos [...] quando eu era criança eu jogava muito jogo <i>Flash</i> eu gostava de jogo que interagiam as setas do teclado ou o WASD com o mouse [...] tinha um jogo que eu gostava muito também que chamava <i>Plasma Burst</i> [...].</p> <p>[...] no geral eram umas 8 ou 9 horas (jogadas por dia na infância) mas tinha uma época que eu estava viciado em <i>Pokémon</i> eu tinha comprado um 2DS na época então eu botava um alarme pra tocar 4h e meia da manhã ia escondido jogar na cozinha para minha mãe não ver esperava dar 30 minutos para ir para a aula que era 9 horas ia para a escola jogava o intervalo inteiro <i>Pokémon</i> chegava em casa fazia tarefa, jantava rapidão e ficava jogando <i>Pokémon</i> até o desmaiar de sono[...]</p>
Pirata	<p>Quando eu era pequeno [...], que eu comecei a jogar no computador, que eu jogava em sites de em jogos de <i>flash</i>, né? Tipo <i>Click Jogos</i> da vida. Só que eu só jogava [...] depois da escola, mas não jogava muito. Acho que eu comecei a jogar mais realmente quando eu entrei na quinta, sexta série, que aí um amigo meu apresentou para mim um <i>MMO RPG</i>.</p> <p><i>Grande Fantasia</i>.</p> <p>Nessa época, [...], tinha um inclusive que eu gostava bastante, que era acho que era <i>Corporate INC</i>, que uma coisa assim que você fazia, você gerenciava basicamente uma corporaçãozinha ali.</p> <p>Inicialmente seria [...] o Grande Fantasia, né? (que jogava na infância) [...], aí eu joguei <i>Transformice</i> [...] Foi nessa época mais ou menos que eu comecei a jogar <i>The Forest</i> [...] acho que foi nessa época que eu comecei a jogar <i>League of Legends</i> também.</p>
Link	<p>[...] Eu fui ter o meu primeiro computador mesmo, quando eu estava no ensino médio que eu ganhei meu notebook [...].</p> <p>Não era (jogos em <i>Flash</i>), era, foi uma parte um pouco mais, mais emblemática da minha vida, eu joguei muito <i>Habbo</i>, <i>Habbo Hotel</i>, gente se não me controlassem assim eu passava a tarde inteira jogando, <i>Transformice</i>, [...] eu amava nossa, era um horror e aí tinha outros jogos que eram nessa mesma <i>vibe</i> tipo <i>StarDoll</i> [...]</p>

	<p>[...] colocava crédito no meu celular só para poder usar os créditos do celular no jogo [...] <i>Stardoll</i> eu gostava bastante, não tanto quanto <i>Habbo</i> e <i>Transformice</i> mas eu jogava e teve um jogo que me marcou muito que foi <i>DDTank</i> que era onde eu comecei a jogar isso na escola no laboratório de informática da escola, [...] não joguei muito muito assim, mas acho que me marcou bastante pelo jogo em si. [...] e tinha os jogos do <i>Facebook</i>, [...], nossa eu amava o <i>Fazenda Feliz</i> [...] eu amava <i>Dragon City</i> [...] onde as redes sociais já tinham dominado, eu só usava rede social para jogar.</p> <p>[...] Quando eu gostava muito de um jogo tipo <i>Habbo</i> e <i>Transformice</i>, eu podia passar a tarde inteira jogando, quando os meus pais chegavam em casa, daí eu não jogava mais [...] quando eles estavam então tinha um controle de um duas horas ali para poder jogar [...]</p>
--	---

Fonte: elaboração própria (2026).

A partir desses relatos, torna-se possível compreender que o ato de jogar, para os participantes, não se restringia ao lazer, mas constituía uma atividade de grande relevância em suas vidas, representando espaços nos quais passavam a maior parte do tempo e nos quais, inclusive, investiam recursos financeiros em suas diferentes modalidades. Todos os participantes relataram o uso inicial de jogos em *Flash*, produtos desenvolvidos para serem acessados diretamente por navegadores de internet e bastante populares à época, passando posteriormente a utilizar jogos mais elaborados.

A experiência na infância e adolescência com os jogos digitais comerciais afetam diretamente no desenvolvimento desses indivíduos, Caetano Nêto e Menezes (2021), explicitam que esses produtos podem ser utilizados de forma muito produtiva com esse intuito, se utilizados da forma correta, tornando-se possíveis aliados para o aprendizado dessas pessoas.

Outro aspecto que podemos observar é como a utilização desses produtos pode ter influenciado o desenvolvimento e o aprendizado dos participantes, de forma positiva ou negativa. O aumento na complexidade dos jogos que utilizavam pode indicar uma curva de aprendizado, intimidade e desenvolvimento por parte dos participantes a partir do uso contínuo de jogos digitais.

Com isso podemos evidenciar que mesmo sem o objetivo educacional propriamente dito os jogos, na maioria das vezes, influenciaram positivamente, ou seja, se fossem utilizados de forma mediada e intencional com essa finalidade, teriam grande chance de serem poderosas ferramentas de ensino, como as pesquisas de Caetano Nêto e Menezes (2021) e Silva (2016) demonstraram em seus resultados, que avaliando os jogos comerciais *Civilization VI*, *Assasin's Creed: Origins* e *SPORE* utilizados para o ensino constataram grandes benefícios para o aprendizado.

A respeito desse tópico, no Quadro 7 apresentamos a subcategoria *Experiência com jogos digitais na escola*, a qual expõe as narrativas dos participantes de suas experiências com jogos nesse ambiente, as menções da utilização desses produtos e suas percepções sobre desenvolvimento e aprendizado os utilizando, além da liberdade na utilização da tecnologia em suas escolas.

Quadro 7 - Experiência com jogos digitais na escola

Fargus	<p>Na época tinha alguns joguinhos educacionais, mas era mais puxada para matemática, mas não tinha tanto assim pelo menos nas escolas que eu estudei hoje em dia tem até um <i>Minecraft</i> que eu achei muito legal como ele ensina química achei muito bom eu queria ter jogado na época.</p> <p>[...] eu gostava muito de um joguinho eu era bem pequeno (influência dos jogos no aprendizado), tinha uns 9, 10 anos [...] que ele ensinava (um jogo) palavras mas eu gostava mais por conta da estética do jogo [...] e eu acredito que esse jogo me ajudou a memorizar por exemplo tal palavra significa tal coisa a ideia de fixar o que é um conceito e o que ele significa pode ter ajudado [...] mas eu acho que pode ser que sim tanto pro bem quanto pro mal se jogar uma coisa muito nada a ver você pode acabar também não prestando atenção na aula por conta disso [...]</p> <p>[...] é muito variável mas eu acho que pode ter ajudado sim (influenciado o aprendizado pessoal) mais quando eu era mais novo, quando eu era mais velho pode ter prejudicado um pouquinho [...] eu nunca gostei de literatura de ficção mas por conta de jogos de narrativa eu comecei a ler mais obras de ficção tipo Machado de Assis outros nacionais porque eu gostava muito de livros de teoria tipo de sociologia, essas coisas [...] eu vejo diferença notável no meu vocabulário antes e depois.</p> <p>Eu acredito que sim (teria ajudado os jogos educacionais) por exemplo eu gosto muito de parte de construção de imaginação eu acho que seria incrível porque eu odeio química e ia pegar uma coisa que eu gosto demais para apresentar uma coisa que eu não gosto muito pode ser que criaria uma ponte que eu acabei não criando.</p> <p>Tinha era bem livre até (utilizar celular e computador fora da sala de aula).</p> <p>No SESI podia (frequentar a sala de informática fora do horário de aula) não tinha problema nenhum e se não me engano na outra escola que eu estudava só quando a sala estava aberta de alguns dias da semana ficava aberta e podia ir mas outros não.</p>
Pirata	<p>É que aí complica (jogar jogos educacionais) porque embora não seja na época do curso técnico, embora não seja um programa de jogo. Eu acabei gostando como se fosse um jogo, que seria o <i>Path Tracer</i> [...] que é você montar todo o sistema de rede de conexão de um computador com o modem, só que virtual. Em teoria, não é um jogo, mas para mim eu consegui considerar porque eu ia fazendo uns negócios ali, eu gostava de fazer. Ou, por exemplo, quando eu comecei a usar o <i>Visio</i> para fazer é planta baixa, que também era para a questão do curso, que também era montar tudo certinho o negócio. Eu pensei ali, Ah, se transformasse isso aqui num jogo seria interessante. [...]</p>

	<p>Eu acho que seria bom (ter utilizado jogos educacionais na escola) porque eu tenho a visão, pelo menos que eu não gosto do método de ensino atual, que ah, decora, decora, decora, faz uma prova, esquece depois e você não lembra mais nada com os jogos, eu consigo imaginar que a pessoa conseguiria colocar em prática [...] jogos que atualmente seria inclusive mais acessível aos adolescentes, crianças hoje em dia, eles conseguiriam associar mais, acho que seria, acho que melhoraria a educação ou melhoraria como uma pessoa entenderia aquilo [...]</p>
Link	<p>Ah, não fora (da escola, explorava jogos e sites), na escola a gente tinha acesso ao computador, tinha, mas não era algo muito frequente.</p> <p>Eu acho que pela pessoa que eu era eu não sei na época (se teria ajudado ter jogos educacionais), eu acho que teria que ser algo muito bem pensado [...] eu acho que para pessoas autistas a tecnologia ela tem que ser muito bem dosada e muito bem manejada para que não se torne algo que seja uma válvula de escape, acho que é muito fácil [...] serem uma válvula de escape para quem tem realmente algum tipo de transtorno, alguma neuro divergência [...]</p> <p>A gente fazia pesquisas (nas aulas de informática), que eram referentes a aulas específicas, [...] a professora que dava aulas de informática não necessariamente ia passar tarefas de informática pra gente [...]</p> <p>Gostava (das aulas de informática) [...] foi muito traumático esse Mais Educação para mim, mas eu gostava bastante das aulas onde eu podia fazer coisas sozinha sabe, pra mexer no computador podia fazer sozinha não precisava necessariamente fazer em grupo, mais confortável agora quando precisava fazer com outras pessoas era sempre péssimo.</p> <p>Não, nenhum jogo educacional, não que eu me lembre</p> <p>No meu caso eu nunca tive dificuldade de aprendizado (se teria ajudado ter jogos educacionais na escola) [...].</p> <p>Podia, computador não, celular sim (utilizar fora da sala de aula).</p> <p>Eu usava para escutar música eu sempre gostei muito escutar música, né então eu sempre tava de fone de ouvido escutando música sempre [...].</p>

Fonte: elaboração própria (2026).

Com base nas respostas dos participantes, evidencia-se uma discrepância entre o uso de tecnologias no contexto escolar e o avanço do desenvolvimento tecnológico. A partir dos relatos sobre os jogos digitais na escola, observa-se que, embora fora desse ambiente os participantes utilizassem jogos cada vez mais elaborados e atrativos, as instituições escolares não acompanhavam esse progresso. Quando a tecnologia era utilizada no espaço escolar, tal uso ocorria de forma pontual, superficial e, na maioria das vezes, sem mediação adulta, além de haver permissões bastante limitadas para o acesso a esses recursos fora do contexto das atividades em sala de aula.

Esses resultados corroboram com os argumentos trazidos por Schunemann e Garcia (2023), no que diz respeito a defasagem da Educação quando se pensa em tecnologia, de modo que a implementação das inovações é muito mais lenta do que o desenvolvimento das mesmas,

de forma complementar, Papert (1998) comenta sobre como os jogos educacionais tem a tendência de serem muito menos atrativos e mais tediosos do que os jogos comerciais, demonstrando como, muitas vezes, existe um desinteresse no desenvolvimento ou mesmo na utilização desses produtos por parte dos responsáveis pelas aulas.

Contudo, os participantes relataram apreciar as aulas nas quais era possível usufruir das tecnologias digitais e destacaram que um melhor aproveitamento desses recursos tecnológicos e dos jogos nas aulas de informática poderia ter sido benéfico para todos. Acrescentaram, ainda, que exploravam esse tipo de recurso fora do contexto escolar ou em ambientes de ensino profissionalizante, o que proporcionou um aprendizado mais significativo, ao despertar interesse e promover maior engajamento com as atividades propostas.

Esses relatos confirmam mais uma vez os resultados encontrados na revisão sistemática realizada para a presente pesquisa (Ogletree; Pei 2022; Beaumont *et al.*, 2021; Griffin *et al.*, 2021), sobre como esses produtos são de grande interesse de pessoas com TEA e dos potenciais benefícios para o desenvolvimento dessas pessoas quando os utilizam.

Na subcategoria *Experiências atuais com jogos digitais* estão as experiências atuais dos participantes, segundo seus relatos, desde tempo médio de utilização, jogos que tem jogado ultimamente, até algumas preferências a respeito desses produtos, tangenciando o significado atual dos jogos na vida adulta, conforme apresentado no Quadro 8.

Quadro 8 - Experiências atuais com jogos digitais

Fargus	<p>Mas hoje em dia é cerca de umas 3, 4 horas no máximo (tempo que joga por dia), quando eu não tenho nada para fazer. Por exemplo, se eu estou fazendo algum curso, eu faço as coisas do curso primeiro, eu jogo o tempo que dá. Até hoje eu sempre jogo mais sozinho. [...] recentemente, que comecei mesa de <i>RPG</i>, que não dá sozinho, mas fora isso é sozinho.</p> <p>Ultimamente, ainda jogo bastante <i>Neopets</i>, [...] <i>Darkest Dungeon</i> [...] ele puxa muita coisa ao mesmo tempo, acho que eu tô gostando muito dele [...], eu voltei a jogar <i>Skyrim</i> pela milésima vez também, eu gosto de <i>Skyrim</i> também pela liberdade que ele dá [...] eu era apaixonado em <i>Minecraft</i> era por causa disso, tipo, você pode construir o que você quiser, e desde pequeno eu gostava muito de <i>Lego</i>, aqueles blocos de madeira que é tipo umas casinhas [...]</p> <p>Nossa, eu acho que se contar em horas, <i>Terraria</i> eu tenho mais de 1.500 horas (jogadas). Mas <i>Minecraft</i> eu devo ter fácil, facil umas 10.000 mil horas. E também eu ando jogando bastante <i>Baloons Tower Defense 6</i>. É que <i>Baloons</i> também é uma história de paixão de infância que eu comecei jogando os primeiros jogos <i>Flash</i>, quando eu era pequenininho, os jogos foram evoluindo e eu fui jogando junto [...].</p>
Pirata	<p>Acho que às vezes bate umas 12 horas (jogadas por dia).</p>

	<p>Basicamente todos os dias. Acho que em geral, se eu tiver que pegar, a maior parte das vezes é em <i>multiplayer</i> (se joga sozinho ou com amigos). Ultimamente eu vou ter que abrir aqui a <i>Steam</i>, porque, por exemplo, tá tendo alguns jogos que eu gosto de jogar com meus amigos que tá tendo evento de páscoa aí eu tava jogando <i>Dark Hours</i>. <i>Elder Scrolls Skyrim</i>. Eu joguei muito na época e na época eu jogava no console, que era no <i>Xbox 360</i>. <i>Warframe</i>, <i>Terraria</i>, <i>Conan Exiles</i> eu joguei muito <i>Cookie clicker</i>, <i>Unturned</i>, <i>Project zomboid</i>, <i>Satisfactory</i>, <i>Phasmofobia</i>, <i>GTA V</i>, <i>Baldur's Gate</i>, <i>Sea Of Thieves</i> de novo, <i>Stardew Valley</i>, <i>Starbound</i>, <i>Blooms</i>, <i>Trove</i>, <i>The Forest</i>, <i>Girless Mode</i>, <i>Core Keeper</i> (jogos que tem jogado ultimamente).</p>
Link	<p>[...] o meu primeiro console foi 2022/2023 que foi o <i>Nintendo Switch</i>. Isso (aprender a jogar sozinha) se perpetua até hoje na realidade. Tenho jogado o <i>Stardew Valley</i> [...] muito bom [...] só que chega um momento que você tem tanto dinheiro que né, próximo [...] tô jogando <i>Monster Hunter Rise</i> [...] eu gosto muito da franquia de <i>Zelda</i>, né? tanto que eu to com a camiseta e a bolsa de <i>Zelda</i>, eu tenho três jogos de <i>Zelda</i> mas dois eu já zerei então o outro tô jogando aos pouquinhos. No computador é quando eu joga no <i>League of Legends</i>, no computador eu jogo online, às vezes com os amigos e tudo mais, raramente hoje em dia com amigos, mas online, aí no <i>Switch</i> é mais sozinha mesmo. (se jogava sozinha ou com amigos).</p>

Fonte: elaboração própria (2026).

Observa-se que, embora a vida adulta dificulte a dedicação de longos períodos aos jogos digitais, os participantes ainda procuram destinar o máximo possível de seu tempo livre a esses produtos, com uma variação que vai de três a doze horas diárias de jogo. Verifica-se, também, que todos os participantes consumiam jogos de maior complexidade e acompanhavam ao menos uma franquia presente em suas trajetórias desde a infância, como a franquia *Zelda* ou a série de jogos *Baloons Tower Defense*. Além disso, evidenciou-se que a preferência por jogar de forma individual ou em grupo varia significativamente, não apenas entre os participantes, mas também de acordo com as possibilidades oferecidas pelos próprios jogos utilizados.

As experiências atuais dos participantes com os jogos digitais demonstram como de fato esses jovens têm passado mais tempo nesses ambientes virtuais do que em atividades concretas quando se trata de seu tempo livre, como argumenta Arruda (2011), jogos tornaram-se bem mais do que apenas entretenimento, para essas pessoas são de fato espaços de socialização e convivência, mesmo quando utilizados de forma solitária, esses produtos ainda agem como verdadeiros acompanhantes virtuais.

No próximo tópico organizamos as falas correspondentes a segunda categoria, “*Formas de Utilização dos Jogos Digitais*”, abordando as maneiras pelas quais os participantes utilizam os jogos no cotidiano, destacando os fatores que motivam o envolvimento, os recursos tecnológicos e espaços utilizados, a intensidade e frequência do uso, além dos aspectos percebidos como negativos. Essa dimensão possibilita compreender o comportamento de uso dos jogos e as condições contextuais que o favorecem ou limitam tendo como foco: comportamentos, práticas e contextos de uso.

4.2 Formas de utilização dos jogos digitais

No Quadro 9 apresentamos a subcategoria *Motivações para jogar*, que contém os relatos sobre o que motiva os participantes a jogarem, além de também o que os fez começar a jogar com frequência, explicando gostos pessoais a respeito dos jogos digitais, seja por diversão, desafio, distração, socialização, aprendizagem ou companhia.

Quadro 9 - Motivações para jogar

Fargus	<p>Foi um outro jogo (que o motivou a jogar com frequência), na época, era um jogo de browser, ele era bem diferente também, é tipo uma espécie de rede social misturada com <i>Tamagotchi</i>, que é chamado <i>Neopets</i>. Eu jogo até hoje, inclusive. [...] eu achei, tipo, essa espécie de interação, a ideia de criar um universo próprio, você desenvolver essa ideia, você criar o seu universo, as suas próprias histórias, eu sempre achei isso muito legal, isso foi umas coisas que me puxaram, por exemplo, dos videogames eu comecei a consumir mais literatura, eu sempre gostei muito de jogo que desenvolve bastante história. [...] eu gosto bastante de ler outros livros teóricos também, aí eu fazia essas pontes, como seria a economia do universo <i>Pokémon</i>? Ela não seria baseada no mercado de consumo, seria baseada nas batalhas, mas entretenimento, não o que a gente conhece hoje, eu gosto de ficar nessas “piras”.</p> <p>Eu gosto bastante de jogos nessa pegada (Jogos que despertam sentimentos) porque geralmente eles têm uma narrativa muito boa, tem um jogo muito bom que eu achei incrível e ele me deu um choque muito legal, era o <i>Batman</i> da <i>Telltale</i> ele puxa mais aqueles jogos baseados em HQ (quadrinhos) [...] Tem um <i>Coringa</i> que as suas decisões como <i>Batman</i> influenciam se ele vai ser um <i>Coringa</i> do bem, se ele vai ser um cara normal, ou se ele vai ser um <i>Coringa</i> do mal, eu gosto dessa ponte que faz você refletir, por exemplo, o <i>Detroit Human</i> (<i>Detroit Become Human</i>) faz bastante isso.</p>
Pirata	<p>O fato de que, muitas vezes, eu jogo algum jogo com história e eu acabo, eu sempre gosto de história, tem bastante história legal isso é uma coisa que eu gosto de ver. Um dos jogos que eu joguei por mais tempo da minha vida, que ainda foi na época da adolescência, foi <i>skyrim</i>.</p>

Link	<p>Acho que é uma distração legal, assim para mim é não são todos os dias que eu tô a fim de jogar tem dias que eu não jogo, que eu tô muito estressada, sobrecarregada e às vezes dependendo da experiência com o jogo eu acabo me estressando, né, mas na maior parte das vezes eu gosto muito porque distrai bem.</p> <p>Gosto da dinâmica dos jogos então tipo assim, acho que para mim é uma distração muito legal, principalmente agora que eu to muito sozinha, às vezes é o que me resta fazer é jogar entendeu? Eu não gosto muito de sair, é raro sair de casa, então, me sobra a experiência dos jogos.</p>
------	--

Fonte: elaboração própria (2026).

Os participantes relataram apreciar os jogos digitais por diferentes motivos, como o caráter lúdico desses produtos, a presença de narrativas envolventes, o estímulo à curiosidade e à imaginação, bem como a capacidade de provocar emoções por meio da experiência de jogo. Embora tenham se engajado nos jogos a partir de motivações diversas, os participantes indicaram utilizá-los como um espaço seguro e familiar no qual podem se distrair, atribuindo a essa atividade um caráter de companhia. Mesmo quando jogam de forma individual, interagem com o próprio jogo, o que possibilita compreendê-lo sob essa perspectiva.

Embora as pessoas com TEA comumente possam demonstrar dificuldades ou até uma certa falta de interesse em interações sociais diretas, como explica o DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022), os jogos digitais podem ser vistos como TAs, na medida em que contribuem para a autonomia e a independência desses indivíduos, conforme aponta Bersh (2017). Nesse sentido, tais recursos possibilitam tanto interações sociais indiretas, mediadas por ambientes virtuais, quanto interações indivíduo-máquina, as quais apresentam potencial para beneficiar o desenvolvimento pessoal dessas pessoas e, inclusive, reduzir situações de solidão em seu cotidiano.

Fargus relata inclusive que com o uso mais frequente de jogos digitais também desenvolveu gosto por utilizar outras formas de entretenimento, como literatura, ao possibilitar a criação de conexões entre suas experiências nos jogos e os conteúdos presentes em livros, filmes e outras mídias. O participante acrescenta, ainda, que produções que abordam sentimentos como temática despertam maior atração e favorecem uma conexão mais intensa com esses produtos.

Nesse sentido, torna-se possível compreender sob outra perspectiva os dados apresentados por Campos *et al.* (2021), os quais indicam que jogos digitais comerciais podem promover aprendizagem mesmo quando não são utilizados com foco educacional explícito, uma vez que constituem objetos de grande interesse para os indivíduos. Evidencia-se, assim,

que esses produtos possuem potencial para transferir esse entusiasmo para outras mídias, especialmente quando seu uso é mediado por adultos ou por profissionais especializados.

Na subcategoria *Periféricos e ambientes utilizados* alocamos as informações sobre as preferências a esse respeito dos participantes, como tipos de dispositivo (Celular, videogame, computador) e de periféricos (acessórios necessários para interagir com as máquinas, como mouse, teclado, fone e etc), conforme apresentado no Quadro 10.

Quadro 10 - Periféricos e ambientes utilizados

Fargus	<p>Antigamente eu costumava jogar no videogame, que eu tinha o <i>Playstation 4</i>, mas depois eu vendi ele e comprei um computador, e no 98% eu só jogo no computador, no máximo eu jogo no celular quando eu estou na fila do banco ou alguma coisa assim [...].</p> <p>Para esse jogo em específico (<i>Escape From Tarkov</i>), eu estou querendo comprar um monitor secundário, porque geralmente quando eu jogo ele, eu uso o meu celular. Eu deixo o mapa aberto no celular enquanto eu jogo. No <i>DayZ</i> eu faço a mesma coisa, ele não tem mapa, então você tem que descobrir onde você está [...] mas geralmente é só o <i>headset</i> mesmo e mouse.</p>
Pirata	<p>Hoje em dia, só no computador.</p> <p>Fone e mouse, teclado (Não usa mais nenhum outro).</p> <p>Sim (se dá bem com eles).</p>
Link	<p>Ultimamente (joga) mais no console, mas ainda jogo no computador também [...] eu jogo no meu notebook [...] eu jogo jogos de computador no notebook.</p> <p>Depende muito (onde prefere jogar), ultimamente mais no console, só que tem um grande problema né, que eu jogo num <i>Nintendo Switch</i>, e os jogos da <i>Nintendo</i> são muito caros, tipo 300,00 reais, 400,00 reais um jogo então eu fico meio limitada a isso às vezes no computador, os jogos são mais baratos, né então, mas eu gosto mais do console, é mais prático e é mais legal, tem os jogos que eu gosto.</p> <p>Não (costuma usar periféricos diferentes), no computador, às vezes eu uso um fone [...] mas eu nunca eu nunca vi necessidade de usar grandes headsets e tudo mais eu acho que não na minha experiência não.</p> <p>Eu gosto muito desse aqui, eu tenho ele faz uns dois anos já, ele tá todo descascado, eu uso ele como abafador mas eu uso ele, serve muito bem como fone.</p> <p>Não, nunca gostei (jogar no celular) tela muito pequena, os jogos de celular me irritam muito, então eu nunca tive costume.</p>

Fonte: elaboração própria (2026).

Os participantes demonstraram um maior interesse em utilizar o computador para jogar, principalmente quando se trata de jogar com amigos, ainda assim fizeram menções a utilizarem consoles (videogames) ou terem utilizado no passado; também explicaram que não são necessários aparelhos periféricos diferentes para a utilização dos jogos digitais, sendo suficiente, mouse, teclado, fone de ouvido ou no máximo o uso de mais monitores, outro ponto

abordado é o uso de celulares para jogar, nenhum participante demonstrou gostar de jogar nesses aparelhos.

Esses dados, embora dialoguem com a pesquisa de Abreu *et al.* (2018), que aponta o grande entusiasmo de pessoas com TEA pelo uso de dispositivos tecnológicos, também revelam uma certa contradição. O autor argumenta que esse público demonstra interesse pelo uso de *tablets* desde o surgimento dessa tecnologia; entretanto, nenhum dos participantes mencionou a utilização desses aparelhos. Além disso, os relatos indicaram uma certa aversão ao uso de celulares para jogar desde a infância, os quais, de alguma forma, apresentam uma interface mais próxima à dos *tablets* do que à de computadores ou videogames.

Organizamos no Quadro 11 a subcategoria *Hiperfoco nos jogos*, em que apresentamos as narrativas a respeito de episódios de hiperfoco dos participantes utilizando jogos digitais, perpassando por possíveis causas, tempo em que ficaram dessa forma, envolvimento emocional durante as ocorrências, sensação de imersão ou perda da noção do tempo e aspectos gerais desses momentos.

Quadro 11 - Hiperfoco nos jogos

Fargus	Alguns jogos (aguçam o hiperfoco) não todos geralmente é quando eu me identifico bastante ou é assunto que eu gosto muito [...] como eu gosto muito de literatura eu peguei um gosto muito grande pelas obras de <i>Lovecraft</i> e quando eu comecei a jogar o <i>Darkest Dungeon</i> caiu como uma luva [...] meu TCC sobre guerra às drogas que eu sempre gostei da questão de discutir o que é um direito até que ponto a gente pode ir ou não ir [...] os jogos que eu estava jogando na época que eu estava com esse foco muito grande nesse assunto específico geralmente eram relacionados [...] eu não sou acostumado a jogar joguinho tipo, você tem que gerenciar uma cidadezinha e evoluir eu nunca jogava, mas na época que eu estava com esse Hiperfoco em guerra às drogas as coisas que eu estava consumindo sempre era ligado a isso de alguma forma [...] eu ficava pesquisando como é que funciona a tal coisa eu pegava artigos científicos para ler estava vendo séries sobre o assunto várias mídias conversando entre si.
Pirata	Sim (ja passou pela situação de jogar algo que aguçou o hiperfoco) [...] Acho que dá pra dizer que foi na época, por exemplo, que eu jogava <i>Warframe</i> , que eu acordava, jogando <i>Warframe</i> e dormia, jogando <i>Warframe</i> que essa era ainda na época, pouco depois, que tinha largado a escola [...] então eu basicamente jogava o dia inteiro, então eu sentia fome, eu ia lá pegar alguma coisa, às vezes esqueci de tomar banho porque ficava no hiperfoco, aí ia ver, ah, beleza, parei [...] eu vou ir dormir, tomar banho. Aí eu olhava, ah, quatro horas da manhã, se eu ligar o chuveiro agora eu vou acordar todo mundo em casa.
Link	[...] eu tenho essa dificuldade, às vezes eu tenho que controlar pra não hiperfocar em alguma coisa porque eu fiquei hiperfocada em um jogo que foi

<p><i>Zelda Breath of the Wild</i> [...] o hiperfoco, pra mim, acredito que pra outras pessoas também, mas ele funciona quase como uma doença, às vezes sabe eu fico tão fissurada em algo que chega a ser doentio então, eu esquecia de comer, eu esquecia de ir no banheiro, eu esquecia de tomar água, eu esquecia dos afazeres, minhas tarefas porque eu ficava o dia inteiro jogando, isso acontece, sempre? Não acontece [...] eu preciso de muito cuidado para isso não acontecer [...]</p> <p>Consigno organizar para que isso não aconteça quando eu percebo que eu tô ficando muito viciada em alguma coisa, eu dou uma freada, só que quando aconteceu eu fiquei de passar o dia inteiro a tarde inteira jogando sem parar sem comer sem fazer nada.</p> <p>[...] a minha mãe percebia e ela falava “Link dá um tempo, né?” Às vezes quando meu pai tava em casa [...], ele percebia que eu [...] ficava sem comer ele me lembrava sempre [...] só que as outras coisas que dependiam só de mim eu não fazia [...] só <i>Breath of the Wild</i> que eu fiquei assim fissurada, gamada, hiperfocada demais ao ponto de [...] atrapalhar na minha rotina, eu não queria fazer mais nada, além de ficar jogando.</p> <p>Quando eu zerei, quando não tinha mais nada pra fazer (que acabou esse hiperfoco). Um mês (durou).</p> <p>Não aconteceu só com jogos, acontece também com outras coisas, só que esse exemplo do jogo de <i>Breath of the Wild</i> foi o mais emblemático assim pra mim [...] [...] estava terminando (a faculdade) eu não queria fazer mais nada [...] então assim eu acho que essa foi a parte mais, mais prejudicial que os jogos já puderem fazer para mim [...]</p>

Fonte: elaboração própria (2026).

As narrativas dos participantes apontaram que é relativamente comum ou fácil ocorrer hiperfoco enquanto jogam, principalmente quando se trata de seus jogos preferidos, eles explicam que quando estão nesse estado fazem o possível para utilizarem esses produtos o máximo de tempo que possuírem disponível, de acordo com os relatos das ocorrências, de forma extrema, chegando desde esquecer de realizarem atividades básicas como comer, ir ao banheiro ou mesmo dormir, chegando até a deixarem de realizar suas obrigações para terem mais tempo para jogar.

O participante *Pirata* acrescenta que quando está assim perde até a noção do tempo. Outra forma de hiperfoco foi exposta por *Fargus*, sua narrativa aponta que quando está em estado de hiperfoco não consome apenas jogos, geralmente acaba sendo estimulado a utilizar outras mídias com o mesmo tema daquilo que é de seu grande interesse.

A participante *Link* explica que sua família percebe facilmente quando está em hiperfoco e fazem o possível para intervir de forma positiva, mas relata que em uma das ocorrências só conseguiu sair desse estado quando terminou todo o conteúdo do jogo, ela relata que o hiperfoco para ela funciona quase como uma “doença”, pois fica tão compenetrada

naquela atividade que se torna prejudicial, muitas vezes, e que faz de tudo para evitar ficar dessa forma.

Isso pode estar ligado a uma possível rigidez cognitiva e interesses restritos como consta no documento Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Transtornos do Espectro do Autismo (Brasil 2014), de forma que quando entram em contato com esses produtos de grande apreço, sentem uma necessidade interna de utilizá-los até esgotarem as possibilidades que esses objetos de interesse disponibilizam, ignorando muitas vezes outras atividades para esse fim.

A subcategoria *Aspectos percebidos como negativos nos jogos*, apresentada no Quadro 12, destaca os aspectos que incomodam os participantes nos jogos digitais que utilizam ou deixaram de utilizar e os motivos para tal. Assim, foram mencionados aspectos como design, características que geram aversão, motivos diversos para afastamento desses produtos, relatos de maus estares durante o uso e até características que melhorariam nos jogos.

Quadro 12 - Aspectos percebidos como negativos nos jogos

Fargus	<p>Eu não gosto muito de jogo com muita informação (coisas que incomodam nos jogos) ao mesmo tempo. Por exemplo, no Baloons, [...] vem muita torre na tela, muito balão na tela, fica muito poluído, aí eu já não jogo (quando passa a fase) [...] tela dividida no meio, são dois mundos acontecendo ao mesmo tempo, muita informação e já não gosto [...].</p> <p>(em relação) A som depende do tipo de som [...] como é um som que eu gosto [...] para mim não tem problema, mas quando é um som que eu não gosto, não vai de jeito nenhum. Que nem um jogo de ritmo, acho que é de navegador, chama <i>OSU!</i> [...] ele tem uns sons que me irritam eu não sei dizer o porquê [...] tem uns tipos de som que parece que dói fisicamente dá uma repulsa [...]</p> <p>Já (deixou de jogar por conta dos aspectos percebidos como negativos) alguns jogos por muito estímulo na tela [...] teve essa questão do split, teve também, o que eu parei de jogar [...] <i>Blazing Beaks</i> [...] tipo <i>Biden Isaac (The Binding of Isaac)</i> só que chega uma hora que há tantos bichos na tela que não dá [...] eu gosto desse estilo de <i>Roguelike</i>, mas quando junta muita coisa isso acaba me afastando. Eu acho que depende (características a melhorar nos jogos) porque cada jogo tem o seu público alvo [...] depende também do que a pessoa espera do jogo e do que o jogo espera da pessoa [...]</p> <p>[...] (dificuldades para jogar) por exemplo, os últimos jogos da <i>Ubisoft</i> eles estão me afastando bastante por conta da questão dos menus [...] uma janela abre outra [...] parece que você está com 50 planilhas de <i>Excel</i> ali na tela aquilo já não me vai; eu vejo [...] o pessoal, principalmente da comunidade de autista tem uma parcela significativa que gosta bastante de jogo de <i>RTS</i> tipo, <i>Hearts of Iron</i> e tal eu não gosto por conta das questões do menu, que é muita informação mas eu entendo a galera que gosta por conta do jogo em si porque a temática do jogo ela te faz ultrapassar algumas barreiras que você coloca na balança tipo, ah, eu não gosto muito disso mas eu gosto tanto da temática em si</p>
--------	--

	<p>que eu vou relevar [...] eu gostava muito de <i>Assassin's Creed</i> amo a história mas a questão dos menus me afeta de um jeito que eu não consigo mais jogar.</p>
Pirata	<p>Muitas vezes que quando eu abro um jogo novo ou coisa assim, ele vem com o volume no máximo (coisas que incomodam nos jogos) isso e a opção de Bloom, a opção de Bloom dá muita dor de cabeça.</p> <p>Acho que é possível dizer que houve vez que eu parei de jogar algum jogo, por algum <i>bug</i> ou coisa assim, mas normalmente eu acabo voltando a jogar ele depois entende? que eu posso usar como exemplo mesmo <i>Sea of Thieves</i>, que teve várias vezes que o <i>Megalodon</i> simplesmente virou o barco [...] ficou de ponta cabeça [...]</p> <p>Tem muitos jogos que tenho características diferentes que eu gostaria de melhorar, sendo sincero, mas acho que, em geral, seria sempre essa parte do volume e poder, desligar alguns sons que às vezes me incomodam.</p> <p>Por exemplo, é de um jogo jogos de <i>puzzle</i>, [...] eu posso citar nomes, por exemplo [...] eu gosto bastante do <i>The Room</i>, aí várias vezes eu acabava parando um pouco de jogar por conta do movimento da câmera [...] às vezes me deixava com dor de cabeça [...]</p>
Link	<p>músicas muito altas (incomodam nos jogos) normalmente os jogos que eu jogo eu sempre deixo as músicas no mínimo, Eu até diria a questão de muitos estímulos de luz, [...] no <i>League of Legends</i> tem algumas [...] isso me incomoda muito [...] eu acredito que outras pessoas também mas mais que uma questão sensorial, incomoda bastante, muita informação brilhante, é horrível, péssimo, mas o que mais incomoda mesmo são os sons muito estridentes, muito altos, tanto que eu sempre diminuo o volume do som do jogo.</p> <p>Depende (da pra mexer no volume e luminosidade), no <i>Switch</i> tem como abaixar a luminosidade da tela, né no computador também [...] dependendo dos jogos mesmo, se você fica mexendo de graça, pode interferir na qualidade e tudo mais [...] no <i>Switch</i> quando precisa eu abaixo o brilho e resolve.</p> <p>[...] já deixei de jogar sim no <i>Switch</i>, inclusive me dói muito falar isso, mas tem um jogo de <i>Zelda</i> que os gráficos são esquisitos assim as cores são muito vibrantes a sensibilidade a jogabilidade ela é muito difícil e aí eu fico muito estressada jogando por conta da jogabilidade de alguns estímulos que tem nos gráficos do jogo e eu já deixei de jogar por isso que é <i>Zelda Skyward Sword</i>,</p> <p>Eu acho que a acessibilidade dos jogos, né? (poderia melhorar) acredito que hoje em dia para computador, não sei para <i>Switch</i>, mas eu sei que para computador alguns jogos tem questões de acessibilidade, nunca precisei usar então não posso dizer exatamente, quais [...] eu sei que não tem acho que acessibilidade <i>Switch</i>, é quase que péssima tanto do console em si como dos jogos [...] essa questão da de ser mais acessível não tô falando financeiramente, mas eu tô falando de para poder pessoas com algum tipo de deficiência poderia jogar.</p>

Fonte: elaboração própria (2026).

A principal característica negativa apontada pelos participantes esteve relacionada ao som dos jogos, especialmente aqueles que, ao serem iniciados pela primeira vez, apresentam o volume no nível máximo. Os participantes relataram que sons muito altos e estridentes causam

intenso incômodo, levando-os a reduzir imediatamente o volume, uma vez que a hipersensibilidade sensorial se mostra particularmente desconfortável nesses casos.

Pirata relatou que a presença de *bugs* ou defeitos nos jogos digitais também lhe causa grande desconforto, especialmente quando resultam em perda de tempo, além do efeito *bloom* (desfoque de tela), que chega a provocar dores físicas. Já *Fargus* explicou que o excesso de informações visuais durante o jogo tende a afastá-lo desses produtos, exemplificando essa situação com a opção de tela dividida, que permite a participação simultânea de duas pessoas e, conseqüentemente, duplica a quantidade de informações exibidas. O participante acrescentou, ainda, que a questão do som é relativa, pois, quando os sons são de seu agrado, não causam incômodo; entretanto, quando não o são, podem até provocar dores físicas.

Link também demonstra incômodo com excesso de informações na tela, principalmente quando se trata de luzes fortes, a participante explica que quando é possível ela abaixa a luminosidade dos aparelhos, mas que nem sempre há essa possibilidade, como em computadores por exemplo, ou que às vezes não é tão simples de realizar esse ajuste, *Link* também comenta que já deixou de utilizar um jogo pela forma que o mesmo funcionava, sendo incômodo e não prazeroso mesmo sendo um exemplar de sua franquia preferida (*Zelda*).

Nota-se que as principais queixas dos participantes em relação aos jogos digitais que utilizam tem a ver com questões sensoriais, o DSM-5-TR (American Psychiatric Association, 2022) informa que de forma geral pessoas com TEA tem maior sensibilidade a estímulos sensoriais agudos e que geralmente sons estridentes, luzes muito fortes, locais com muitas pessoas e estímulos tendem a trazer aversão para esses indivíduos, corroborando com os dados encontrados nos relatos, demonstrando que apesar de serem ambientes virtuais, são locais de convivência e tem o poder de serem benéficos ou aversivos da mesma forma que ambientes reais.

Por fim, a categoria “*Significados e Impactos dos Jogos Digitais*” contempla as percepções subjetivas, emocionais e relacionais associadas à prática dos jogos. Inclui as influências dos jogos na vida cotidiana, os sentimentos despertados pela experiência de jogar e as interações sociais mediadas por esses ambientes digitais. Essa categoria evidencia como os jogos transcendem o entretenimento e se tornam elementos de construção de sentido, pertencimento e expressão pessoal, tendo como foco portanto: sentidos atribuídos, emoções e efeitos sociais.

4.3 Significados e impactos dos Jogos Digitais

A subcategoria *Influências dos jogos digitais na vida cotidiana*, apresenta as narrativas dos participantes de como jogar modifica suas rotinas ou influencia em suas maneiras de agir, abrangendo reflexões sobre como os jogos impactam atitudes, hábitos, rotina, emoções ou interesses (Quadro 13).

Quadro 13 - Influências dos jogos digitais na vida cotidiana

Fargus	<p>[...] eu acredito que sim (o uso de jogos influencia na rotina) como eu uso mais como uma espécie de descanso [...] quero consumir alguma coisa que tenha um pouco de entretenimento eu vou jogar alguma coisa ou eu vou assistir alguma coisa sobre esse jogo [...] eu gosto muito da história do <i>Dark Souls</i> o cara pega uma história específica dentro do jogo e tenta pensar será que isso significa tal coisa? será que fulano fez? será que isso é verdade? Será que não é? será que a história foi adulterada por fulano?</p> <p>eu acredito mais quando eu era criança (jogar afetar negativamente) que eu não saía por nada do computador [...] mas hoje em dia eu sou bem mais maleável [...]</p> <p>quando eu era pequeno, eu deixava hoje em dia, não (de fazer alguma coisa pra jogar).</p> <p>já, já (esqueceu de fazer algo por estar jogando) mas eu tenho problema com esquecimento, mas mesmo quando eu não estou jogando, eu esqueço as coisas eu não sei dizer se é por conta do jogo ou não, mas eu acredito que possa ter uma influência por conta da questão de estar passando muita coisa você tem que prestar atenção [...]</p>
Pirata	<p>Na época que eu estava fazendo estágio, porque eu estava na faculdade, então era basicamente eu terminava o estágio, eu voltava direto a jogar (se os jogos afetam a rotina), porque era online né, era remoto, aí eu terminava o estágio, eu voltava a jogar basicamente, então provavelmente se fosse algo mais presencial também afetaria. Acho que tá pra dizer também que na época que eu tava fazendo curso técnico que era presencial [...] mesmo quando eu voltava para casa de ônibus eu chegava em casa e já fazia [...] minhas coisas iniciais de casa, e depois já sentava no PC pra jogar.</p> <p>A parte de esquecer acontece bastante que fica no hiperfoco basicamente, né? [...] Não sei se eu digo não é hiperfoco ou imerso, né no jogo e aí realmente eu acabo ou esquecendo de fazer alguma coisa ou algo parecido.</p> <p>Na parte de sair várias vezes [...] seria mais questão de eu não queria sair realmente, então eu usei como desculpa ficar aqui (no computador).</p>
Link	<p>Eu acho que me ajudam de alguma forma, já chegou a me atrapalhar muito eu acho que em determinados momentos da minha vida eu ficava muito agitada, quando eu jogava, muito ansiosa e dependendo dos jogos da forma que eu via o jogo mas eu não vejo como culpa deles eu acho que é a forma que a gente usa os jogos [...] hoje em dia eu acho que eu sei controlar muito bem isso eu sei colocar os jogos na posição que eles têm que ficar que é tipo assim, estou querendo me distrair um pouco vou jogar para isso exatamente não para descontar frustrações ou coisa do tipo, então acho que ele não me atrapalha. eles ajudam eu ficar mais tranquila, às vezes me distrair [...] Eu tô jogando <i>League of</i></p>

	<p><i>Legends</i> né? E aí eu jogo uma partida, jogo duas e vejo que eu tô começando a ficar cansada e eu sei que se eu jogar mais uma eu vou me estressar então eu acho que hoje em dia eu sei identificar esse limite e eu não ultrapasso ele para que não se torne algo prejudicial.</p> <p>Eu acho que sim. (pode se tornar prejudicial) eu acho que isso é algo muito subjetivo, para o que a pessoa considera ser prejudicial tem pessoas que por exemplo [...] que eu vejo uma rotina de uma pessoa que joga muito [...] pode ser que eu vejo de forma que eu acho prejudicial só que para ela pode ser que não seja né? [...] mas eu acho que pode sim ser super prejudicial, quando você não consegue fazer mais nada além disso [...]</p> <p>Ja (deixou de fazer algo pra ficar jogando), já deixei de sair pra jogar, faço isso com uma certa frequência confesso, mas é porque eu não gosto de sair então, e nos jogos eu não preciso ter interação com ninguém, eu posso ter se eu quiser né, mas normalmente eu não preciso interagir sou eu comigo mesma às vezes coloco uma música, às vezes eu faço combinado com outra coisa [...] não preciso conversar com ninguém, às vezes é só isso que eu preciso, às vezes eu só preciso fazer alguma coisa que eu fique quietinha e me divirto ao mesmo tempo.</p>
--	--

Fonte: elaboração própria (2026).

Os relatos evidenciam que as influências dos jogos digitais na vida cotidiana dos participantes são profundas, impactando significativamente seus modos de viver e estimulando, inclusive, o desenvolvimento de outros hobbies relacionados a essa atividade. Tal constatação demonstra a relevância do ato de jogar para esses sujeitos. Embora a maior parte dos relatos aponte os jogos como instrumentos de entretenimento ou descanso, a presente pesquisa revela que eles assumem um papel muito mais amplo na vida dos participantes. Essa rotulação pode estar associada a uma cultura que compreende os jogos digitais sob essa perspectiva, fazendo com que os indivíduos internalizem a crença, de que esses produtos não ultrapassam a condição de simples brinquedos e/ou formas de entretenimento.

Os estudos de Ogeda, Thomazini e Pedro (2025) argumentam que essa visão pode estar equivocada, uma vez que, quando utilizadas de forma adequada, as tecnologias apresentam grande potencial para se tornarem poderosas aliadas em diversos âmbitos da vida de pessoas com deficiência de modo geral. No caso de pessoas com TEA, como evidenciam os relatos dos participantes, os jogos digitais constituem objetos de grande interesse e possuem um potencial significativo para irem além do mero entretenimento, sendo parte fundamental do cotidiano desses indivíduos. Esses recursos já vêm sendo utilizados para finalidades que extrapolam a diversão, de modo que, quando direcionados e empregados com objetivos específicos, como o aprendizado, tornam-se ferramentas pedagógicas potentes, conforme demonstrado no estudo de Campos *et al.* (2021).

Os participantes relataram que embora os jogos tenham potencial para serem prejudiciais para suas vidas quando mal utilizados, são na maior parte do tempo benéficos, trazem conforto, descanso, permitem que socializem ou não de acordo com suas necessidades, estimulam o conhecimento e exploração de novas atividades, além de divertirem de forma segura no conforto de suas casas.

Pirata e Link argumentaram que como não apreciam sair de casa, os jogos acabam se tornando tanto a desculpa perfeita para ficarem, quanto uma atividade extremamente prazerosa para aproveitar nesse contexto. De modo geral, todos os participantes comentaram ter controle sobre os possíveis aspectos negativos trazidos pelos jogos e saberem organizar de forma adulta e responsável essa atividade em seus cotidianos.

Esses relatos corroboram os dados identificados na revisão sistemática realizada para o presente estudo (Ribeiro *et al.*, 2023; Lim; Ellis; Sonnenschein, 2022; Kiliçoğlu; Ecevitli; Ergin, 2023), uma vez que tais artigos demonstraram, em sua maioria, que os jogos digitais se apresentam como majoritariamente benéficos, sob diferentes aspectos, para pessoas com TEA. Embora grande parte desses estudos enfoque jogos digitais educacionais, as experiências dos entrevistados indicam que esses benefícios também se estendem aos jogos digitais comerciais.

Partindo para um aspecto mais subjetivo no Quadro 14 apresentamos a subcategoria *Sentimentos e emoções em relação aos jogos*, ou seja, como os participantes são afetados pelos jogos em relação aos sentimentos, desde os que mais sentem enquanto jogam, até o que acreditam que os jogos despertam em si mesmos, além de também como se sentiriam se não fosse mais possível jogarem.

Quadro 14 - Sentimentos e emoções em relação aos jogos

Fargus	<p>[...] são de épocas e épocas (forma que os jogos o afetam) [...] quando eu estava tranquilo, não estava acontecendo nada de ruim [...] eu jogava tranquilo. Mas por exemplo, quando acontecia alguma coisa que me chateou bastante, eu ia no jogo e começava a dar ruim, meio que piorava. Mas tinha época que não [...] ultimamente, eu me sinto como se fosse uma espécie de descanso. Eu jogo mais para descansar [...].</p> <p>[...] o jogo do <i>Batman</i> é o seguinte você pensa, poxa, será que o que eu fiz para uma pessoa em uma determinada época que ela, sei lá, não estava muito legal, isso pode ter piorado a situação dela ou ter melhorado? [...]</p> <p>[...] como eu sempre tive muita dificuldade de reconhecer a emoção das pessoas, ultimamente faço acompanhamento dessas coisas, então já estou mais calejado, mas principalmente quando eu era pequeno, eu tinha muita dificuldade ao ponto de não reconhecer quase nada e eu parei para refletir, poxa, a maioria das mídias que eu consumo sempre algum dos temas centrais, se não é o tema central, é o tema secundário, é sempre refletindo sobre algum tipo de emoção, por exemplo, o</p>
--------	---

	<p>meu filme favorito é <i>Blade Runner 2049</i> e o tema central do filme é a questão da solidude, da busca por um sentido [...] a maioria dos jogos que eu mais me conecto, que eu mais gosto, são jogos que falam sobre emoções nem que se seja sei lá um <i>RPG</i> que eu tinha comentado, <i>Darkest Dungeon</i> ele fala da emoção do horror, a emoção do desespero [...]</p> <p>Então, fora dos jogos, por exemplo, quando eu sinto uma emoção, geralmente eu sinto ela muito intensa [...]</p> <p>[...] eu gosto bastante de jogo assim (ligado a emoções), porque quando eu me conecto com o personagem, eu meio que sinto o que ele está sentindo e é numa intensidade bem forte até [...]</p> <p>Eu acho que é uma porção de variáveis nisso (o que o faz gostar de jogar) acho que ela não é a única (conexão com os personagens e seus sentimentos), mas ela é uma das mais influentes [...]</p> <p>olha ultimamente seria muito ruim (não poder mais jogar) porque é uma atividade que eu gosto muito tenho paixão, eu conseguiria viver sem, mas eu acho que seria bem difícil porque querendo ou não é uma atividade que eu estou acostumado a estar na minha rotina desde que eu sou criança tipo para pessoas comuns há uma quebra de rotina já é difícil, pra mim quando eu tenho uma quebra de rotina muito grande eu tendo a, chego a passar mal tenho que ficar deitado na cama sei lá, eu durmo por muito tempo eu acho que no começo eu teria isso mas em algum momento eu acabo me acostumando de curto a média prazo eu acho que seria bem difícil.</p>
Pirata	<p>Acho que é possível dizer que paz (sente quando está jogando), muitas vezes, dependendo do jogo, que consegue dar uma bela distraída do mundo [...]</p> <p>Raiva, às vezes eu fico um pouco de raiva de certos <i>bugs</i> que acontecem comigo em alguns jogos.</p> <p>Digamos que tem, a energia acaba, a energia do mundo acabaria amanhã, por exemplo, né? (se não pudesse mais jogar) Não teria mais como jogar coisas, coisas online, pelo menos, ou em relação a coisas que usam eletricidade, eu provavelmente ainda daria um jeito, iria voltar para jogos analógicos, né, seria <i>board games</i>, essas coisas.</p> <p>[...] um impedimento real mesmo provavelmente eu ia ficar uma pessoa bem mais, não sei se eu digo ranzinza ou mais mal humorada.</p> <p>Sim dá para dizer que eles relaxam, ajudam a distrair a cabeça em alguns momentos, eu, por exemplo, tenho um certo problema que acabo pensando demais em muitas coisas, tanto que por isso eu consigo fazer um multitarefa no jogo, eu consigo assistir um vídeo e ficar jogando ao mesmo tempo, então me deixa o modo automático que eu falo, então isso pra mim é bom porque eu consigo desligar, por assim dizer, a maior parte dos pensamentos e gastar menos energia do cérebro e ficar menos cansado no final.</p>
Link	<p>Eu me diverti muito porque eu não saia muito, eu não tinha, eu nunca tive assim, na minha infância, como eu sou autista, eu sentia muita dificuldade de fazer amizades, então realmente eu brincava sozinha, e aí quando chegou o computador, né? era uma distração que eu tinha então eu me sentia não podia jogar muito obviamente meus pais sempre controlavam porque eles não queriam que eu ficasse muito no computador, mas quando eu podia jogar eu sempre fiquei muito feliz e contente de poder jogar e não estar mais tão sozinha.</p> <p>Tranquilo (se não pudesse mais jogar), eu já fiquei tempos sem jogar, eu jogava</p>

	<p>FPS, [...] eu joguei o <i>Valorant</i> que é da mesma desenvolvedora do <i>League of Legends</i> né, nunca joguei <i>CS (Counter Strike)</i>, acho que é uma droga muito mais pesada e aí Teve uma época que eu realmente fiquei muito viciada em <i>Valorant</i> e quando eu fiquei sem jogar eu ficava tipo assim, quero muito quero muito jogar, quero muito, só que hoje em dia se eu precisar ficar sem jogar, eu não vejo problema assim eu consigo achar outras formas de me distrair eu gosto muito, não vou negar que ah eu sentiria falta, eu sentiria mas não no nível, de entrar em abstinência.</p>
--	--

Fonte: elaboração própria (2026).

Com os relatos, é possível notar que os jogos se mostram extremamente importantes para os participantes, novamente percebe-se que algumas de suas funcionalidades são servir de companhia e entretenimento, mas além disso, se apresentam como um ambiente seguro e que facilita a regulação emocional e intelectual desses indivíduos, quando *Fargus* comenta que a influência que o jogo traz depende do que está passando no momento de sua vida, nota-se que nem todo jogo é adequado para essas regulações, porém, também entende-se que ele próprio consegue perceber e controlar os efeitos positivos e negativos quando está utilizando um jogo não adequado ao momento.

A partir dos relatos dos participantes acerca dos sentimentos e das emoções relacionados ao uso dos jogos, indica-se que esses recursos podem potencializar o desenvolvimento de pessoas com TEA, em consonância com os achados da pesquisa de Reis, Souza e Santos (2020). Os referidos autores argumentam que esses produtos apresentam grande potencial para auxiliar tanto no desenvolvimento quanto na aprendizagem desse público, por tornarem esses processos mais prazerosos e interessantes, considerando que essas pessoas já demonstram apreço pelo uso desses recursos. Ademais, a utilização de objetos de grande interesse no contexto educacional configura-se como uma estratégia amplamente difundida, especialmente no trabalho com pessoas com deficiência.

Outro aspecto interessante sobre os jogos comentado por *Fargus* diz respeito a como esses produtos têm a capacidade de imitar situações cotidianas e, muitas vezes, fazê-lo perceber aspectos da vida que para a maioria das pessoas passa despercebido, o participante comenta que isso proporciona uma série de reflexões e o ajuda a ser uma pessoa mais perceptiva e aberta às sutilezas encontradas no cotidiano.

Assim, mais uma vez os jogos digitais se mostram de forma natural, como recursos que geram aprendizados e desenvolvimento, mesmo que de forma tangencial, conforme a pesquisa de Campos *et al.* (2021) explicita, embora os aprendizados demonstrados pelo estudo se voltem para a área biológica, pode-se inferir que isso é em razão da temática do próprio jogo utilizado,

demonstrando que com jogos voltados para outras áreas, como os citados pelo participante *Fargus*, que trazem aprendizados psicossociais, é possível adquirir uma ampla gama de conhecimentos e habilidades, principalmente se utilizados de forma guiada.

Embora todos os participantes afirmem que seriam capazes de deixar de jogar, também relatam que sentiriam grande falta dessa atividade. Explicam que, além de se tratar de algo particularmente difícil por envolver uma prática da qual gostam muito, a interrupção do jogo acarretaria mudanças concretas em seus estados de humor, que poderiam variar desde maior irritabilidade até mal-estar decorrente de uma quebra de rotina, ao menos em um primeiro momento. Tais aspectos reforçam, mais uma vez, que os jogos digitais assumem um papel que vai além do simples lazer na vida desses indivíduos.

A importância dos jogos na vida das pessoas tem se tornado cada vez mais evidente ao longo dos anos, conforme apontam a pesquisa de Prensky (2001), Arruda (2011) e os estudos de Bianchini *et al.* (2021), que reiteram a centralidade desses recursos na contemporaneidade. Os dados do presente estudo reforçam essa perspectiva ao demonstrar que os jogos ocupam um papel relevante e estão intimamente relacionados à vida dos jovens, configurando-se como algo que vai além do simples entretenimento. Observa-se que esses indivíduos continuam passando grande parte do tempo nesses ambientes e estabelecendo relações sociais predominantemente de forma virtual, mais do que presencial, o que evidencia a importância de que esses produtos sejam tomados como objeto de estudo e analisados a partir de uma visão mais cuidadosa e aprofundada.

O Quadro 15 apresenta a subcategoria *Relações interpessoais mediados pelos Jogos* e dispõe como são no geral esse tipo de relacionamento dos participantes nesses produtos, desde amizades não digitais que se mantêm nos jogos, àquelas originadas dessa atividade e até mesmo relações de interação com estranhos durante as jogatinas, reflexões sobre comunidades de jogadores e pensamentos a respeito dessas relações e suas possíveis implicações.

Quadro 15 - Relações interpessoais mediadas pelos Jogos.

Fargus	<p>Já fiz alguns (amigos jogando) [...] Eu conheci eles jogando <i>Tarkov</i> eu tinha matado eles no jogo eles mandaram a mensagem [...] eu confesso que eu fico com bastante receio geralmente mas eu sempre tento, a pior que pode acontecer é o cara me xingar e me bloquear então to nem aí, jogo online isso é comum mas é uma boa eu conheci uma galera bem legal e partiu para outras atividades junto, mesa de <i>RPG</i> online desenhar junto [...]</p> <p>Acho que não necessariamente só jogo tem isso (algo que quis observar sobre jogos) mas são várias coisas mas jogos tem é mais conhecido por ter esse tipo de aspecto que é a questão de conectividade com as outras pessoas [...] é um universo</p>
--------	--

	<p>inteiro baseado naquilo que conecta milhares de pessoas do mundo inteiro e eu acho isso muito bacana porque pode ser uma pessoa que não tem muito contato com as pessoas que nem eu [...] mas é algo extremamente facilitador ele não te força a jogar online se você não quiser mas ele pode criar essa ponte se você estiver disposto a andar sobre ela [...] principalmente jogos online jogos que tem comunidade [...] tem um amigo meu (feito nos jogos) que mora em Recife, no Nordeste a gente se fala há mais de 10 anos.</p> <p>Então é que eu não sei a visão de outras pessoas que têm o mesmo diagnóstico que eu (interações ruins dentro dos jogos) [...] pessoalmente sou muito enviesado para uma liberdade de expressão absoluta então tipo o cara está xingando sinceramente eu não me importo ele pode estar falando o maior absurdo possível eu só vou fazer o que der na minha telha e não estou nem aí no máximo eu vou mutar ele para não atrapalhar [...] mas fora isso eu só vou ignorar mas eu conheço pessoas que por exemplo se você fala uma coisa que ela não concorda muito ela já fica bem sentida.</p> <p>[...] não tenho certeza, mas acho que pode ter a ver com a questão que autistas tendem a buscar mais a questão da justiça aí por conta da rigidez cognitiva você acredita em uma coisa e você tende a levar até às últimas consequências meio que pode ter uma conversa entre essas coisas e dar um mix de tudo.</p>
Pirata	<p>São amigos meus (que normalmente jogam junto). Foi em jogos mesmo (que fez esses amigos).</p> <p>Assim, eu devo dizer que em geral, eu acabava sempre jogando quando eu jogava no solo. Acho que é possível dizer que eu ligava, desculpa a palavra, mas o botãozinho do foda-se (para interações negativas) eu só ignorava ali a pessoa e era isso.</p> <p>Acho que é um ... todos provavelmente em geral. (fez amigos jogando, mas nunca nem encontrou pessoalmente) se não me falha a minha memória, inclusive me lembro até do jogo, eu conheci os meus amigos de hoje em dia jogando o Diablo III.</p>
Link	<p>Ta todo mundo ocupado (porque não joga mais em grupo) [...] tem um grupo, eu sempre joguei com as mesmas pessoas, né? Que era um grupo de três eu e mais dois amigos [...] às vezes eu não tenho muita, muito saco para interagir [...]</p> <p>Aham são Amigos (não feitos de forma online) [...] Ja, ja (conhecia eles antes de jogar) nos jogos? não (amizades feitas) não que eu fiz nos jogos, não.</p> <p>Eu acho que na questão do espectro, né? (questão que quis comentar) A gente tem que tomar muito cuidado nos jogos online sabe vou dar o exemplo do League of Legends que é um jogo que tem chat, no Valorant a gente tinha o chat de voz que é pior ainda né? Você escutava as outras pessoas falando com você e às vezes não nunca era coisa boa sempre não era coisa muito boa sabe.</p> <p>Geralmente era só coisa horrível, no League of legends não, ai você tem um chat de Texto e você pode silenciar, [...] por muito tempo da minha vida Eu silenciava tudo eu não via ninguém falando nada e tudo mais porque isso me mexia muito comigo, né? Eu pegava um ar de ficar triste, de ficar muito brava, né? E aí por que que eu falo isso algumas pessoas dentro do espectro acabam tendo tendências um pouco agressivas de dizer né tendências de às vezes levado muito ao pé da letra ou às vezes se estressar muito facilmente eu era uma pessoa assim e aí eu acho que a gente tem que tomar muito cuidado com essas questões que envolvem conversas online em jogos Porque isso pode ser</p>

<p>uma porta de entrada para que você viva pessoas às vezes muito agressiva, às vezes muito preconceituosa também [...] e isso pode ser uma porta de entrada para coisas muito mais perigosas na internet e nisso não generalizar obviamente, mas quando a gente começa a trabalhar com pessoas autistas, né? A gente vê que algumas são muito mais suscetíveis a certas coisas do que uma pessoa típica né então quando a gente fala sobre os jogos que acabam muitas vezes, sendo porta de entrada para tecnologia de uma forma geral, eu acho que é o que tem que ser muito bem cuidado e é uma coisa que as pessoas às vezes não param para pensar, é bem banalizada [...]</p> <p>[...] Às vezes é uma pessoa que tem uma de uma cabeça que funciona de forma diferente e que as situações têm pesos diferentes.</p> <p>Já (sentiu preconceito por ser uma mulher que joga).</p> <p>no <i>Valorant</i> que é o jogo de <i>FPS</i> que tinha o chat de voz, eu nunca jogava sozinha [...] sempre com algum amigo e jogava todos os dias com um grupo de amigos, eu tinha medo de jogar sozinha [...] porque era um jogo onde a comunicação era meio que fundamental e eu tinha medo de jogar sozinha e assim que eu falava alguma coisa caísse um monte de coisa, porque não é algo difícil acontecer [...]</p> <p>É pelo fato de ser mulher simplesmente.</p> <p>[...] os jogos de <i>FPS</i> é realmente bem machista (a comunidade), então eu nunca jogava as coisas sozinhas e se, e quando tinha pessoas estranhas na call assim na ligação, eu quase nunca ligava o microfone [...] eu já me peguei sendo uma pessoa agressiva no chat assim é algo que eu tento controlar obviamente, mas quando eu vou ver acaba acontecendo então por isso eu silencio tudo para que eu não veja e que para as vezes no momento de fragilidade eu acabo não fazendo também que eu sei que pode acontecer porque rola muito preconceito, né?</p>
--

Fonte: elaboração própria (2026).

Jogar com os amigos é algo quase cotidiano para os participantes, suas narrativas indicam uma variedade a respeito dessas amizades, *Link* por exemplo diz nunca ter feito amizades novas jogando, ela relata que é bem difícil interagir com estranhos nos jogos, pois normalmente sofre preconceito por ser mulher nesses ambientes, ela comenta que tem o costume de jogar ou sozinha (mesmo que em jogos online) ou com seus amigos feitos fora do contexto digital, pois dessa forma se sente mais segura e a vontade para conversar, principalmente quando se trata de *chats* de voz (ou *Call*).

Pirata e *Fargus*, por outro lado, relataram possuir diversas amizades originadas em jogos digitais, evidenciando que jogar com outras pessoas constitui uma prática cotidiana e que mantém essas amizades por anos mesmo sem nunca terem os encontrado fora do contexto digital. Os participantes explicaram que é comum mudarem de jogo e, ainda assim, preservarem o contato, ou até mesmo levarem essas amizades para novos jogos. *Fargus* acrescentou, ainda, que essas amizades às vezes até saem dos jogos e originam outras atividades digitais como treinamento em desenho digital, por exemplo.

Em relação a interações com estranhos, todos os participantes concordam que existem pessoas tóxicas e cheias de preconceitos no contexto digital, *Fargus* e *Pirata* relatam que apesar de passarem por essas interações conseguem com certa facilidade ignorá-las e não serem muito afetados por elas, enquanto *Link* comenta que sente um pouco mais o impacto com essas más interações, ela explica que quando era mais nova as falas preconceituosas de estranhos não só a incomodavam muito como também chegavam a mudar seu próprio comportamento para uma forma mais agressiva.

Com base nos relatos percebe-se a importância de um olhar mais atento e cuidadoso em relação aos ambientes virtuais, é possível notar como são significativas as interações sociais que ocorrem nos jogos, como o preconceito e discriminação, bem como violências psicológicas são realidades nas interações virtuais, uma vez que, como explicita a TIC Domicílios (Brasil, 2023), grande parte da população brasileira tem acesso a esse mundo, de modo que torna-se potencialmente perigoso que o virtual seja tratado de forma leviana, como simples lazer, demonstra-se ainda com os relatos que por vezes, para pessoas com TEA, tem o potencial de possibilitar amizades duradouras e seguras para pessoas que possivelmente apresentem dificuldades sociais.

Nesse contexto, a participante *Link* argumenta que, nos jogos digitais, assim como em outros ambientes, é necessário haver certo cuidado. Segundo seu relato, por esses produtos serem frequentemente confundidos com meros brinquedos, pode não se reconhecer a forte influência que exercem sobre a vida e as relações interpessoais de seus usuários. Dessa forma, os jogos podem atuar como uma “porta de entrada” para experiências negativas, contribuindo para comportamentos mais agressivos ou preconceituosos, especialmente no caso de pessoas com alguma neurodivergência, como o TEA, que podem perceber ou interpretar o mundo de maneira distinta.

Com esses dados coletados e discutidos é possível notar uma série de percepções dos participantes acerca dos jogos digitais, bem como suas histórias com esses produtos, tornando possível chegar a uma conclusão a respeito dos objetivos do presente estudo, para tanto, apresentamos essa síntese no próximo capítulo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo compreender a percepção de pessoas com TEA a respeito do ambiente dos jogos digitais comerciais, a partir de seus próprios relatos. Com base nesses dados, foi possível observar que os jogos exercem uma influência significativa na vida e no cotidiano daqueles que os utilizam, revelando-se de extrema importância para a esfera íntima, tanto no aspecto emocional quanto no intelectual. Evidenciou-se, ainda, que a impossibilidade de utilização desses recursos pode acarretar problemas reais de ordem física e psicológica para os participantes.

Observou-se, também, que os jogos digitais acompanharam essas pessoas ao longo de toda a vida, integrando não apenas momentos de lazer, mas constituindo-se como parte de suas redes de amizade e de seus espaços de convivência, ainda que em ambientes virtuais. Esses recursos mostraram exercer influência significativa no desenvolvimento pessoal dos participantes e, inclusive, em seus processos de aprendizagem, ainda que ocorridos fora do contexto escolar. Ademais, outro aspecto evidenciado ao longo da pesquisa foi a ausência desses produtos, tão presentes na contemporaneidade, no ambiente escolar frequentado pelos entrevistados.

Contudo, a presente pesquisa demonstra que os jogos digitais, tanto comerciais quanto educacionais, possuem potencial para se constituírem como poderosas ferramentas de aprendizagem e ensino, especialmente quando utilizados de forma guiada e planejada por profissionais, seja no contexto escolar ou em intervenções. Ademais, evidencia-se a necessidade de um olhar mais cuidadoso sobre esses produtos para além do entretenimento, como, por exemplo, no que se refere às interações sociais. Considerando que os jogos, assim como as tecnologias digitais de modo geral, apresentam grande potencial nos âmbitos educacional, terapêutico e social, observa-se a necessidade do desenvolvimento de competências digitais, a fim de possibilitar uma utilização produtiva, segura e saudável.

Além disso, nota-se como pode ser importante que a indústria *gamer* esteja atenta a certas demandas dos usuários, principalmente no que tange a personalização das formas de saída de áudio e vídeo, como mencionado pelos participantes, ter a possibilidade de modificar volume, quantidade de estímulos visuais, luminosidade, entre outras possíveis, pode trazer mais conforto e engajamento não só para pessoas com TEA, mas também para outros públicos que podem sentir incômodos parecidos com os citados na presente pesquisa.

No que se refere as limitações do presente estudo, podemos apontar que a amostra não representa todo o contexto nacional, tornando possível que novos estudos sejam produzidos

adotando outros tipos de procedimentos de coleta de dados e utilizando instrumentos diferentes para abranger uma amostragem maior.

Por fim, com a presente pesquisa foi possível demonstrar aspectos importantes das experiências de indivíduos com TEA em jogos digitais e a importância desses produtos em suas vidas, dessa forma, o estudo tem potencial para servir de base para futuras pesquisas em um campo pouco explorado, mas tão emergente no cotidiano das pessoas, que são os jogos digitais.

REFERÊNCIAS

ABREU, L. C. *et al.* Instruments for augmentative and alternative communication for children with autism spectrum disorder: a systematic review. **Clinics**, São Paulo, v. 73, e497, 2018.

ALBUQUERQUE, J. D. dos S. *et al.* Games na terapia de linguagem em crianças com TEA: uma interface com a crise sanitária. **Journal Archives of Health**, [S. l.], v. 2, n. 3, p. 287–298, 2021. DOI: 10.46919/archv2n3-008. Disponível em: <https://ojs.latinamericanpublicacoes.com.br/ojs/index.php/ah/article/view/321>. Acesso em: 10 maio 2025.

ALMEIDA, L. M. *et al.* ALTRIRAS: A Computer Game for Training Children with Autism Spectrum Disorder in the Recognition of Basic Emotions. **International Journal of Computer Games Technology**, University of Mogi das Cruzes (UMC), 2019.

ALVES, L. R. G. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando o percurso. **Educação, Formação e Tecnologias**, [s. l.], v. 1, n. 2, p. 3-10, nov. 2008.

American Psychiatric Association: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision. Washington, DC, Associação Psiquiátrica Americana, 2022.

ARAÚJO, A. C. de; CAVALCANTE, E. A Aproximação de Professores de Educação Física com Mídia e Tecnologia e seus Reflexos com Relação à Pandemia de Covid-19. **e-Curriculum**, vol.21, São Paulo. 2023.

ARAÚJO, G. S.; SEABRA JUNIOR, M. O. EDUCAÇÃO E AUTISMO: MODELO METODOLÓGICO PARA AVALIAÇÃO E A ADAPTAÇÃO DE GAMES. **Colloquium Humanarum**. [S. l.], v. 16, n. 3, p. 115–127, 2019. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/view/2648>. Acesso em: 10 maio. 2025.

ARAÚJO, G. S.; SEABRA JUNIOR, M. O. Elementos fundamentais para o design de jogos digitais com o foco no treino de competências e habilidades de estudantes com transtorno do espectro autista: uma revisão sistemática. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, v. 102, n. 260, p. 120-147, 2021.

ARRUDA, E. P. **Aprendizagens e Jogos Digitais**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2011.

ASSUNÇÃO, P. H. S.; PEREIRA, P. L. F.; LOPES, A. S. B.; CAMARA, S. C. X. Tecnologias Digitais na Educação para a inclusão de pessoas com Transtorno do Espectro Autista: uma revisão bibliográfica. **Anais do Encontro Nacional de Computação dos Institutos Federais**, Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 66-73. 2024.

BARTOLOME, N. A.; ZAPIRAIN, B. G. **Cognitive rehabilitation system for children with autism spectrum disorder using serious games: A pilot study**. DeustoTech-LIFE Unit University of Deusto, Spain, 2015.

BEAUMONT, R. *et al.* Randomized Controlled Trial of a Video Gaming-Based Social Skills Program for Children on the Autism Spectrum. **J Autism Dev Disord.** 2021.

BELLO, L. **Censo 2022:** Brasil tem 14,4 milhões de pessoas com deficiência. Agência IBGE notícias, 2025. Disponível em: Acesso em: 25 maio 2025.

BEZERRA, R. Z.; COELHO, G. L. S.; SANTOS, C. B. M. Memórias Sensíveis Da Guerra E A Percepção Da História Em Narrativas De Jogos De Videogames. **Estudos Históricos Rio de Janeiro**, v. 36, nº 78, p.201-224, Jan.-Abril. 2023.

BIALER M.; VOLTOLINI R. AUTISMO: HISTÓRIA DE UM QUADRO E O QUADRO DE UMA HISTÓRIA. **Psicologia em Estudo**, v. 27. 2021.

BIANCHINI, L. G. B.; KIRNEW, L. C. P.; MAZZAFERA, B. L.; PINHEIRO, A. J. M.; RESUMO, D. A. K.; VENTURA, L. M. Hábitos Digitais de Alunos do Ensino Superior no Período da Pandemia de Covid-19. **EaD em Foco**, v. 11, n. 2, e1381, 2021.

BITTENCOURT, P. E. **Finish him:** possibilidades do uso de jogos eletrônicos comerciais como recursos didáticos no ensino de história. Dissertação (mestrado profissional em educação e docência), Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte. 2018.

BORGES, R. A. S.; MARTINS, S. C. P.; ASSIS, Z. M. N. Tecnologias Digitais na Educação Especial. **Revista Educação Especial em Debate**, v. 6, n. 11, p. 70-90, 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.ufes.br/reed/article/view/31604>. Acesso em: 05 set. 2024.

BORTOLOZZI, A. C. **Questionário e entrevista na pesquisa qualitativa:** elaboração, aplicação e análise de conteúdo – Manual Didático. Pedro & João Editores, São Carlos, 2020.

BRASIL. **Covid-19.** Ministério da saúde, Brasília, 2024. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/covid-19>. Acesso em: 08 jun 2024

BRASIL. **Diretrizes de Atenção à Reabilitação da Pessoa com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA)** Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Departamento de Ações Programáticas Estratégicas. Brasília: Ministério da Saúde, 1, 1-85, 2014.

BRASIL. **IBGE divulga censo sobre pessoas com deficiência no Brasil.** [Gov.Br](https://www.gov.br), 2025. Disponível em: <https://www.gov.br/mdh/pt-br/assuntos/noticias/2025/maio/pela-primeira-vez-ibge-divulga-dados-sobre-pessoas-com-deficiencia-no-brasil#:~:text=Al%C3%A9m%20disso%2C%20foram%20identificadas%20%2C4%20milh%C3%B5es%20de,com%20autismo%2C%20dados%20coletados%20pela%20primeira%20vez.&text=A%20preval%C3%Aancia%20foi%20maior%20entre%20os%20homens,de%20homens%20e%201%20milh%C3%A3o%20de%20mulheres>. Acesso em: 25 maio 2025.

BRASIL. **Lei nº 12.764, de 27 de dezembro de 2012.** Institui a Política Nacional de Proteção dos Direitos da Pessoa com Transtorno do Espectro Autista; e altera o § 3º do art. 98 da Lei nº 8.112, de 11 de dezembro de 1990. Brasília, 27 dez. 2012.

BRASIL. **Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015.** Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência). Brasília, 6 de jul. 2015.

BRASIL. **TIC DOMICÍLIOS**. Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, Câmara Brasileira do Livro, São Paulo, 2023. Disponível em: https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20230825143720/tic_domicilios_2022_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 01 jun. 2024

CAETANO NÊTO, J.; MENEZES, P. de. Games como máquinas de aprendizagem: um relato de experiência com o uso dos games Assassin's Creed e Civilization VI na disciplina de história. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 4, p. 191–215, 2021.

CALVO, A. **Manual de Direito do Trabalho**. 5 ed. São Paulo: Saraiva Educação, 2020.

CAMPOS, T. R.; RAMOS, D. K.; BRITO, C. R. Aprendizagem de ciências no jogo digital Plague Inc.: análise de conteúdo em uma comunidade de jogadores. **Revista Iberoamericana de Educación**, v. 87, n. 2, p. 51–65, 2021.

CANO, T. M. Panorama brasileiro do atendimento a autistas e necessidade da inclusão no censo 2020. **Revista de Medicina e Saúde de Brasília**. 2016.

CARPITA, B. *et al.* Assessing autistic traits, hikikomori tendencies, pathological videogaming, and eating disorders in university students: are pathological videogaming and eating disorders gender-specific manifestations of the autism spectrum? **Brain Sciences**, v. 14, n. 7, p. 720, 2024.

CASTRO, B. G. A.; LIMA, J. O. A.; NASCIMENTO, T. G.. Jogos digitais: percepção de valor através de elementos objetivos e subjetivos. **SUMA DE NEGÓCIOS**, v. 10, n. 21, p. 35-44, 2019.

CHRISTINAKI, E.; VIDAKIS, N.; TRIANTAFYLLIDIS, G. A novel educational game for teaching emotion identification skills to preschoolers with autism diagnosis. **Computer Science and Information Systems**, v. 11, n. 2, p. 723–743, jun. 2014.

CORDEIRO, K. M.; FONSECA, M. J. S. Tecnologias digitais como metodologia de aprendizagem na educação especial. **Interfaces da Educ.**, Paranaíba, v.11, n.31, p. 388 - 412, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.26514/inter.v11i31.4440>. Acesso em: 02 set. 2024.

COSTA, A. B.; ZOLTOWSKI, A. P. C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. *In*: HOHENDORFF, Jean V.; COUTO, Maria Clara P. de Paula; Koller, Silvia H.; **Manual de Produção Científica**. Porto Alegre: Penso Editora Ltda, 2014. p. 55.

COUTINHO, C.; LISBOA, E. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO, DO CONHECIMENTO E DA APRENDIZAGEM: DESAFIOS PARA EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI. **Revista de Educação**, Universidade de Lisboa. Instituto de Educação, 18(1), 5-22, 2011.

CUPERSCHMID, A. R. M.; HILDEBRAND, H. R. **Avaliação Heurística de Jogabilidade: Counter-Strike: Global Offensive**, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Ana-Regina-Cuperschmid/publication/273143941_Avaliacao_Heuristica_de_Jogabilidade_Counter-Strike_Global_Offensive/links/5da8e35392851c577eb7ff32/Avaliacao-Heuristica-de-Jogabilidade-Counter-Strike-Global-Offensive.pdf. Acesso em: 21 nov. 2022.

DEMOLY, K. R. do A. *et al.* ATTENTION TO SELF AND TO OTHERS IN THE EXPERIENCE OF AUTISTIC CHILDREN WITH THE AVENTURA ESPACIAL GAME. **SciELO Preprints**. 2023. Disponível em:

<https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/view/5182>. Acesso em: 10 maio. 2025.

DIAS, S. Asperger e sua síndrome em 1944 e na atualidade. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 307–313, jun. 2015.

DINIZ, E. F. F. S.; MOREIRA O. C.; OLIVEIRA, C. E. P.; PEREIRA, E. T. Efeito do exergames no desempenho motor e no tempo de reação em uma criança com transtorno do espectro autista. **Motricidade**, v. 18, n. 2, pp. 163-176, 2022.

DOMINGUEZ, A. K. Diseño de videojuego como terapia de juego para niños con Asperger. **Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**. V. 98, p. 129-140, ISSN 1668-0227, Palermo, 2021.

FACCHINI A. H.; FREITAS L. V.; LIMA T. P.; NECA L. O.; PEREIRA O. C. N. JOGAR VIDEOGAME COMO UMA EXPERIÊNCIA SIMBÓLICA: ENTREVISTA COM JOGADORES. **Boletim de Psicologia**, São Paulo, 62, 81-91. 2012.

FERNANDES, M.; NOHAMA, P. Jogos Digitais para Pessoas com Transtornos do Espectro do Autismo (TEA): Uma Revisão Sistemática. **Rev. iberoam. tecnol. educ. educ. tecnol.** [online]. n.26, p.72-80. 2020.

FOMBONNE, E. Current issues in epidemiological studies of autism. **Psicologia: Teoria e Prática**, v. 21, n. 3, p. 405-417. 2019.

FRANCO, M. L. P. B. **Análise de Conteúdo**. Liber Livro Editora Ltda, Brasília, 2, 2018.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

GONÇALVES, M. J. Linguagem e tecnologia. *In*: DELIBERATO, D.; GONÇALVES, M. J.; MACEDO, E. C. (org.). **Comunicação Alternativa**: teoria, prática, tecnologias e pesquisa. 2 ed. São Paulo: Memnon Edições Científicas, 2020. p. 175-182.

GOUVEIA, L. M. B. **Sociedade da informação**: Notas de contribuição para uma definição operacional. Fernando Pessoa, 2004. Disponível em:

http://homepage.ufp.pt/lmbg/reserva/lbg_socinformacao04.pdf. Acesso em: 27 jun 2024.

GRIFFIN, J. W. *et al.* Improving the ability to interpret eye gaze cues in autistic adolescents: A serious game intervention. **Journal of Vision**, V. 20, 1346. out. 2020.

GRIFFIN, J. W. *et al.* Improving sensitivity to eye gaze cues in adolescents on the autism spectrum using serious game technology: A randomized controlled trial. **JCPP Advances**, v. 1, n. 3, p. e12041, out. 2021.

GROSSARD, C. *et al.* Serious games to teach social interactions and emotions to individuals with autism spectrum disorders (ASD). **Computers & Education** V. 113, Out. 2017, P. 195-211.

- HAN, D. H. *et al.* **A prosocial online game for social cognition training in adolescents with high-functioning autism: an fMRI study.** *Neuropsychiatr Dis Treat.* 2016.
- HARRIS, D. M.; HARRIS, S. L. **Digital Design and Computer Architecture.** 2 ed. Morgan Kaufmann Publishers, 2012.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- JESUS, F. R. de.; SILVA, V. E. C. da.; RODRIGUES, W. da S.; BOTELHO, I. C. Diagnóstico precoce e método teacch: precursores da autonomia no autismo. **Revista Científica Espaço Multiacadêmico**, v. 3 nº 1. Vila Velha. 2023.
- KILIÇOĞLU, E. A.; ECEVITLI, S. K.; ERGIN, E. Online Interactive Book Reading and Game Applications for Individuals with Autism: A Case Report. **International Conference on Studies in Education and Social Sciences**, Antalya, TURKEY, 2023.
- KORHONEN, V. K.; RÄTY, H.; KÄRNÄ, E. A pilot study: a computer game-based assessment of visual perspective taking of four children with autism with high support needs. **Scandinavian Journal of Disability Research**, v. 19, n. 4, p. 1–14, mai. 2016.
- KORHONEN, V.; RÄTY, H.; KÄRNÄ, E. High Support Need and Minimally Verbal Children with Autism Playing a Preference Based Computer Game: A Pilot Eye-Tracking Study of Four Individual's Attendance to Eyes. **International Journal of Special Education**, v. 33 n. 1.. 2018. p.212-228
- KUCHNIER, J. **Autismo e inserção escolar do aluno: trabalhando sua autonomia.** Orientadora: Michely Isber Ruiz Paloma, 2022. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Educação Especial) Centro Universitário Uninter, EAD. 2022 Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/handle/1/926>. Acesso em: 30 maio 2025.
- LEMOS, A. **Cibercultura – tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Editora Sulina, 2002.
- LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIM, H. A.; ELLIS, E. M.; SONNENSCHNEIN, D. Effect of Sing and Speak 4 Kids: An Online Music-Based Speech and Language Learning Game for Children in Early Intervention. **Sage Journals**, V. 38, Issue 2, 2022.
- LIMBERGER, L. S.; PELLANDA, N. M. C. O IPAD E OS APLICATIVOS DE JOGOS COMO INSTRUMENTOS COMPLEXOS DE COGNIÇÃO/SUBJETIVAÇÃO EM AUTISTAS. **Revista Jovens Pesquisadores**, Santa Cruz do Sul, v. 4, n. 1, p. 149-158, 2014
- MANAP, A. A. *et al.* Computer Game Approach Focusing on Social Communication Skills for Children with Autism Spectrum Disorder: An Initial Study. Proceedings of the 2013 International Conference on Computer Graphics, **Visualization**, V. 53, 2013.
- MANZINI, E. J. **Análise de Entrevista.** Marília. ABPEE. 2020.

MARCUSCHI, L. A. **Análise da conversação**. São Paulo: Ática, 1986. p. 10-13.

BOTELHO, M. A.; NEDER, M. A. V. O discurso identitário sobre e da mulher *gamer* brasileira. **Antares Letras e Humanidades**. v.12, n.28, dez. 2020.

MENTONE, E. C. P.; FORTUNATO, I. “A tecnologia digital no auxílio à educação de autistas: os aplicativos abc autismo, aiello e scai autismo.” **Temas em Educação e Saúde**, Araraquara, v. 15, n. 1, p. 113–130. 2019.

MELLO, G. A. T.; ZENDRON, P. (2015). **Como a indústria brasileira de jogos digitais pode passar de fase**. BNDES Setorial, Rio de Janeiro, v. 42, set. 2015, 337-382. Disponível em: <http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/9616>. Acesso em: 28 maio 2024

MOURA, D. L. L. *et al.* TEO: Uma suíte de jogos interativos para apoio ao tratamento de crianças com autismo. **Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação**, p. 627-636, Alagoas, 2016.

MURPHY, S. *et al.* Evaluating 'Enhancing Pragmatic Language Skills for Young Children with Social Communication Impairments' (E-PLAYS): A feasibility cluster-randomised controlled trial. **Pilot and Feasibility Studies**, v. 7, n. 1, p. 5, jan. 2021.

NAVAN, A. A.; KHALEGUI, A. Uso de la gamificación para mejorar la calidad educativa de los niños con autismo. **Rev. Cient. [online]**. n.37, pp.90-106. ISSN 0124-2253, 2020.

OGEDA, C. M. M.; THOMAZINI, E.; PEDRO, K. M. Tecnologias de Inteligência Artificial para inclusão: tendências e possibilidades no âmbito da Educação Especial. *In*: PEDRO, K. M.; CONCEIÇÃO, A. de N.; SOUZA, M. M. G. da S. e (Orgs.). **Recalculando a Rota Temas Emergentes em Educação Especial**. São Paulo, Pedro e João Editores. 2025. p. 181-198.

OLIVEIRA, G. T. Q.; SCHIMIDT, L. M.; COELHO, E. C. V. Análise da prevalência do Transtorno do Espectro Autista em crianças nos últimos 10 anos. **REAS**, V. 24(6). 2024.

OLIVEIRA, I. C. F. *et al.* Enhancing Cognitive Skills in Students with Autism Spectrum Disorder through Game-based Brain-Computer Interface Training. **Global Journal of HUMAN-SOCIAL SCIENCE: G Linguistics & Education**, V. 24, Issue 1 Version 1.0, Ceará, 2024.

OLIVEIRA, J. R.; PINHEIRO, R. C. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS. **Texto livre Linguagem e Tecnologia**, Belo Horizonte, 13, n. 3, 200-223. 2020.

OLIVEIRA, R. O. **Garotas que jogam vídeo-game**: expressões de identidade e interações sobre cultura gamer no Facebook.2014. 132f. Dissertação (mestrado em Ciências da Computação) – Unisinos, São Leopoldo-RS, 2014.

ÖZEN, A. Effectiveness of siblings-delivered iPad game activities in teaching social interaction skills to children with autism spectrum disorders. **Educational Sciences: Theory & Practice**, v. 15, n. 5, p. 1287–1303, out. 2015.

PAIVA JUNIOR, F. POR QUE O BRASIL PODE TER 6 MILHÕES DE AUTISTAS? **Revista AUTISMO**, EXPEDIENTE, IX, 21, p. 27-30, jun. 2023. Disponível em: <https://www.canalautismo.com.br/wp-content/uploads/2024/02/RevistaAutismo021.pdf>. Acesso em: 08 jun. 2024.

PAIVA JUNIOR, F. **Brasil conhece, pela 1ª vez, seu número oficial de diagnóstico de autismo: 1 em 38**, segundo IBGE. Canal Autismo, 2025. Disponível em: [https://www.canalautismo.com.br/noticia/brasil-conhece-pela-1-a-vez-seu-numero-oficial-de-pessoas-com-diagnostico-de-autismo-1-em-38/#:~:text=2025\)%20pelo%20Instituto%20Brasileiro%20de%20Geografia%20e.com%20%20anos%20de%20idade%20ou%20mais](https://www.canalautismo.com.br/noticia/brasil-conhece-pela-1-a-vez-seu-numero-oficial-de-pessoas-com-diagnostico-de-autismo-1-em-38/#:~:text=2025)%20pelo%20Instituto%20Brasileiro%20de%20Geografia%20e.com%20%20anos%20de%20idade%20ou%20mais). Acesso em: 25 maio 2025.

PAPERT, S. **Does easy do it? children, games, and learning**. The Daily Papert. Blue Hill, Maine, EUA. Jun. 1998. Disponível em: <https://dailypapert.com/does-easy-do-it-children-games-and-learning/> Acesso em: 26 jun. 2025.

PATEL, D. B.; OGLETREE, X.; PEI, Y. Learning Communication with Autistic People with a Mobile Serious Role-Playing Game. **International Conferences e-Society 2022 and Mobile Learning 2022**, Department of Computer Science and Engineering, Wright State University, Dayton, Ohio 45435, USA, 2022.

POZZI, C. M.; RIESGO, R. dos S.; ASSUMPÇÃO JUNIOR, F. B. Revisitando a história do autismo antes de Kanner e Asperger: um tributo a Grunya Sukhareva. **Arq Neuropsiquiatr** 2024.

PRENSKY, M. **Digital natives, digital immigrants**. On the Horizon, NCB University Press, v. 9, n. 5, out. 2001.

RASMITADILA, R. *et al.* The perceptions of primary school teachers of online learning during the COVID-19 pandemic period: A case study in Indonesia. **Journal of Ethnic and Cultural Studies**, v. 7, n. 2, p. 90, 2020.

REIS, M. B. F.; SOUZA, C. S. M. de; SANTOS, L. C. dos “Tecnologia assistiva em dispositivos móveis: aplicativos baseados no TEACCH como auxílio no processo de alfabetização com crianças autistas”. **EccoS – Revista Científica**, [S. l.], n. 55, p. e10652, 2020.

RIBEIRO, F. A. A. *et al.* Ensino Teka: contribuindo para o aumento do vocabulário de crianças autista. **Revista EDaPECI - Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**, v. 23 n. 3, 2023

ROPER, T. *et al.* Collaborative Virtual Environment to Facilitate Game Design Evaluation with Children with ASC. **International Journal of Human-Computer Interaction**, 35(8), 692–705. 2018.

SANTOS, R.; VIEIRA, A. Transtorno do Espectro do Autismo (TEA): Do Reconhecimento à Inclusão no Âmbito Educacional. **Revista Includere**. 2017.

SCHMIDT, F. A.; GUSSO, L. de C.; CARELLI, M. N.. As mutações dos jogos digitais e analógicos nos últimos 50 anos: fliperamas, lan houses, luderias e a pandemia do covid19.

Tropos: comunicação, sociedade e cultura, [S. l.], v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4816>. Acesso em: 25 jun. 2025.

SCHUNEMANN, L. H. A.; GARCIA, T. R. Aplicabilidade de Jogos Digitais Comerciais na Educação: Uma revisão da literatura. In: **SIMPÓSIO BRASILEIRO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO (SBIE)**, 34. , 2023, Passo Fundo/RS. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2023. p. 752-763.

SILVA, G. F. M. *et al.* Cultural viewpoint metaphors guiding the collaborative strategies design of a multitouch tabletop game for people with autism. **Themes in Science & Technology Education**, 7(2), 83-98, 2014.

SILVA, R. G. T. d. **Game-based learning**: Brincando e aprendendo conceitos de evolução com o game SPORE. Orientadora: Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita. 2016. Dissertação (Mestrado profissional em ensino de ciências e matemática. programa de pós-graduação em ensino de ciências e educação matemática - ppgecem), Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande. 2016. Disponível em: <http://tede.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/tede/2434>. Acesso em: 26 Jun. 2025.

SILVA, S. C.; SCHNEIDER, D. R.; KASZUBOWSKI, E.; NUERNBERG, A. H. ESTUDANTES COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA NO ENSINO SUPERIOR: ANALISANDO DADOS DO INEP. **Psicol. Esc. Educ.** Florianópolis, 2020.

TAVARES, R. J. C. **Videogames**: brinquedos do pós-humano. 2006. 319 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

TEIXEIRA, J. B. *et al.* HangAut Game: Um Jogo da Força Mobile Adaptado para Crianças com Autismo. **V Congresso Brasileiro de Informática na Educação - SBIE**, Uberlândia, 2016.

TEZCAN, N.; SADIK, R. An analysis of the effect of educational game training on some physical parameters and social skills of the children with autism spectrum disorders. **Asian Journal of Education and Training**, v. 4, n. 4, p. 319–325, 2018.

THEODORSON, G. A.; THEODORSON, A. G. **A modern dictionary of sociology**. London, Methuen, 1970.

TONELOTTO, J. Autismo na universidade: o que não se faz e o que é preciso fazer. **Revista ensino superior**. Jan. 2024. Disponível em: <https://revistaensinosuperior.com.br/2024/01/10/autismo-na-universidade/#>. Acesso em: 30 set. 2025.

VAN ECK, R. **Digital game-based learning**: still restless, after all these years. **EDUCAUSE Review**, v. 50, n. 6, p. 13, 2015.

VERDÚ-PINA, M; LAZÁRO-CATABRANA, J. L; GRIMALT-ÁLVARO, C; USART, M. o conceito de competência digital docente: revisão de literatura. **Revista electrónica de investigación educativa**. v 25, p. 1-13, 2023.

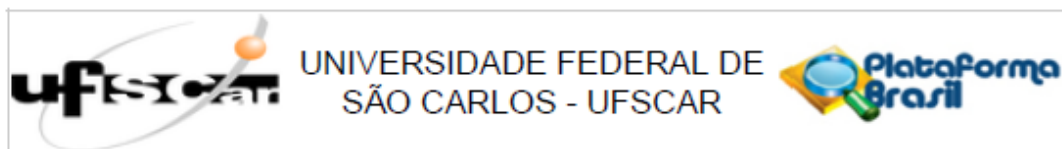
VIDAKIS, N. *et al.* Combining Ludology and Narratology in an Open Authorable Framework for Educational Games for Children: the Scenario of Teaching Preschoolers with Autism Diagnosis. **UAHCI/HCI** 2014, Part II, LNCS 8514, p. 626–636, Switzerland, 2014.

VOLPATO, Gildo. **Jogo e brinquedo**: reflexões a partir da teoria crítica. Universidade do Extremo Sul Catarinense, Departamento de Pedagogia, Educação Física e Fisioterapia. Dezembro de 2002.

WARD, V. *et al.* Co-creation of Research and Design During a Coding Club With Autistic Students Using Multimodal Participatory Methods and Analysis. Sec. **Digital Learning Innovations** V. 7 - 2022.

ANEXO A

PARECER CEP UFSCAR



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais: perspectivas centradas no usuário

Pesquisador: EDUARDO THOMAZINI

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 82650224.7.0000.5504

Instituição Proponente: CECH - Centro de Educação e Ciências Humanas

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 7.274.969

Apresentação do Projeto:

As informações elencadas nos campos "Apresentação do Projeto", "Objetivo da Pesquisa" e Avaliação dos Riscos e Benefícios foram extraídas do arquivo Informações Básicas da Pesquisa (PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2403885.pdf, de 08/11/2024) e/ou do Projeto Detalhado (Projeto_de_Mestrado_Eduardo_Thomazini_Versao2.pdf, de 08/11/2024): RESUMO, HIPÓTESE (se houver), METODOLOGIA, CRITÉRIOS DE INCLUSÃO E EXCLUSÃO.

Resumo:

Os jogos digitais, com o avanço tecnológico e impulsionados pela pandemia de COVID-19, tem se tornado cada vez mais utilizados por uma ampla gama de públicos, entre esses destaca-se a comunidade de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), essas pessoas têm ao longo dos anos mostrado grande interesse no uso de tecnologias e principalmente jogos eletrônicos; esses produtos vêm se aprimorando com a história de várias culturas e vem se mostrando muito importante para as mesmas, sua qualidade e seu consumo aumenta exponencialmente principalmente com o aumento no acesso à tecnologia e internet nos últimos anos, se tomando mais do que simples entretenimento, para muitos é espaço de socialização ou mesmo de aprendizado. Assim, a presente proposta tem por objetivo conhecer a experiência de pessoas com TEA no ambiente dos jogos digitais comerciais. A pesquisa caracteriza-se como

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235

Bairro: JARDIM GUANABARA

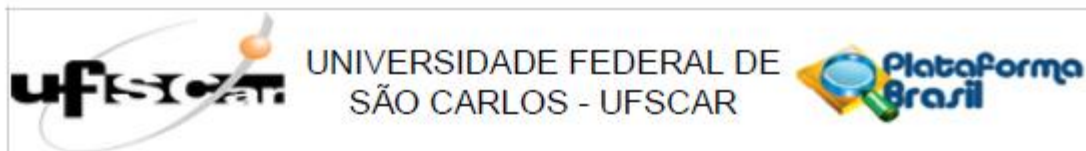
CEP: 13.565-905

UF: SP

Município: SAO CARLOS

Telefone: (16)3351-9885

E-mail: cephumanos@ufscar.br



Continuação do Parecer: 7.274.969

SAO CARLOS, 08 de Dezembro de 2024

Assinado por:
Sonia Regina Zerbetto
(Coordenador(a))

Endereço: WASHINGTON LUIZ KM 235

Bairro: JARDIM GUANABARA

CEP: 13.565-905

UF: SP

Município: SAO CARLOS

Telefone: (16)3351-9685

E-mail: cephumanos@ufscar.br

APÊNDICE I**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE****(Resolução CNS 510/2016)****Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais:
Perspectivas centradas no usuário**

Eu Eduardo Thomazini, discente do curso de pós graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar orientado pela professora Ketilin Mayra Pedro, docente do mesmo curso, o(a) convidamos a participar da pesquisa “Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais: Perspectivas centradas no usuário”

O objetivo do estudo é conhecer a experiência de pessoas com TEA no ambiente dos jogos digitais comerciais com a finalidade de expandir os conhecimentos da comunidade científica acerca dessas experiências, seus benefícios e desafios ainda a serem superados futuramente, bem como entender as motivações deste público para com os jogos, ouvindo essas histórias de suas próprias perspectivas.

Você foi selecionado (a) por estar na rede de contatos do pesquisador e ser uma pessoa com TEA usuária de jogos digitais comerciais. Você será convidado a participar de uma entrevista com duração média de 60 minutos com perguntas a respeito da sua experiência nos jogos digitais ao longo de sua história, e também precisamos de sua autorização para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de saúde e publicar em revistas científicas nacionais e/ou internacionais. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Informamos que essa pesquisa não oferece risco imediato ao (a) senhor (a), porém considera-se a possibilidade de um risco subjetivo, pois algumas perguntas podem remeter a algum desconforto, evocar sentimentos ou lembranças desagradáveis ou levar a um leve cansaço após responder as perguntas. Caso alguma dessas possibilidades ocorram, o senhor (a) poderá optar pela suspensão imediata da entrevista.

Destaca-se ainda que o participante que vier a sofrer qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa, previsto ou não no Registro de Consentimento Livre e Esclarecido, tem direito a assistência e a buscar indenização de acordo com a Resolução 510/2016 (Art 19, §2o).

Além dos riscos e benefícios relacionados com a participação na pesquisa, destaca-se aqueles riscos característicos do ambiente virtual, meios eletrônicos, ou atividades não presenciais, em função das limitações das tecnologias utilizadas. Assim, informo que todas as medidas necessárias em relação ao uso *drives* e compartilhamento de links serão adotadas, para assegurar ao máximo a confidencialidade e potencial risco violação dos dados.

Sua participação é voluntária e não haverá compensação em dinheiro pela sua participação. A qualquer momento o (a) senhor (a) pode desistir de participar e retirar seu

consentimento. Caso desista de participar durante a entrevista e antes de finalizá-la, os seus dados não serão gravados pelo pesquisador e serão apagados. Caso tenha finalizado a entrevista e após decida desistir da participação deverá informar o pesquisador desta decisão e este descartará os seus dados registrados sem nenhuma penalização.

Todas as informações obtidas através da pesquisa serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação em todas as etapas do estudo. Caso haja menção a nomes, a eles serão atribuídas letras, com garantia de anonimato nos resultados e publicações, impossibilitando sua identificação. Assim que gravadas as respostas de cada participante no gravador do celular, será realizado o download dos dados em um disco rígido de armazenamento, que somente os pesquisadores terão acesso, a fim de garantir a confidencialidade dos dados dos(as) participantes. Após o tratamento dos dados, que deve durar no máximo 1 ano, e já findada a pesquisa todos os dados do disco rígido serão excluídos.

Você receberá uma cópia deste termo por e-mail, ao confirmar a sua participação e poderá solicitar uma via deste termo impresso ao pesquisador. Além disso, você poderá tirar suas dúvidas sobre o trabalho e sua participação agora ou a qualquer momento através dos contatos disponibilizados no final deste documento.

Este trabalho foi aprovado por um Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) que é um órgão que protege o bem-estar dos participantes de pesquisas. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos, visando garantir a dignidade, os direitos, a segurança e o bem-estar dos participantes de pesquisas. Caso você tenha dúvidas e/ou perguntas sobre seus direitos como participante deste estudo, entre em contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP)** da UFSCar que está vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da universidade, localizado no prédio da reitoria (área sul do campus São Carlos). Endereço: Rodovia Washington Luís km 235 - CEP: 13.565-905 - São Carlos- SP. Telefone: (16) 3351-9685. E-mail: cephumanos@ufscar.br. Horário de atendimento: das 08:30 às 11:30.

O CEP está vinculado à Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) do Conselho Nacional de Saúde (CNS), e o seu funcionamento e atuação são regidos pelas normativas do CNS/Conep. A CONEP tem a função de implementar as normas e diretrizes regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos, aprovadas pelo CNS, também atuando conjuntamente com uma rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEP) organizados nas instituições onde as pesquisas se realizam. Endereço: SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 3o andar - Asa Norte - CEP: 70719-040 - Brasília-DF. Telefone: (61) 3315-5877 E-mail: conep@saude.gov.br.

Dados para contato (24 horas por dia e sete dias por semana):

Pesquisador responsável: Eduardo Thomazini

Endereço: Rua Haiti nº 206 Vila Brasília São Carlos/SP.

Telefone: (16) 99462-2333

E- mail: eduardot@estudante.ufscar.br

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

Local e data:

Nome do Pesquisador

Nome do Participante

APÊNDICE II**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA****TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO PARA
PARTICIPAÇÃO ONLINE – TCLE****(Resolução CNS 466/2012)****Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais:
Perspectivas centradas no usuário**

Eu Eduardo Thomazini, discente do curso de pós graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar orientado pela professora Ketilin Mayra Pedro, docente do mesmo curso, o(a) convidamos a participar da pesquisa “Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais: Perspectivas centradas no usuário”

O objetivo do estudo é conhecer a experiência de pessoas com TEA no ambiente dos jogos digitais comerciais com a finalidade de expandir os conhecimentos da comunidade científica acerca dessas experiências, seus benefícios e desafios ainda a serem superados futuramente, bem como entender as motivações deste público para com os jogos, ouvindo essas histórias de suas próprias perspectivas.

Você foi selecionado (a) por estar na rede de contatos do pesquisador e ser uma pessoa com TEA usuária de jogos digitais comerciais. Você será convidado a participar de uma entrevista ONLINE POR MEIO DO APLICATIVO GOOGLE MEET com duração média de 60 minutos, com perguntas a respeito da sua experiência nos jogos digitais ao longo de sua história, e também precisamos de sua autorização para O REGISTRO DE SUA IMAGEM E/OU SOM ALÉM DE PARA apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de saúde e publicar em revistas científicas nacionais e/ou internacionais. Por ocasião da publicação dos resultados, SEU NOME, IMAGEM E ÁUDIO SERÃO MANTIDOS em sigilo absoluto. Informamos que essa pesquisa não oferece risco imediato ao (a) senhor (a), porém considera-se a possibilidade de um risco subjetivo, pois algumas perguntas podem remeter a algum desconforto, evocar sentimentos ou lembranças desagradáveis ou levar a um leve cansaço após responder as perguntas. Caso alguma dessas possibilidades ocorram, o senhor (a) poderá optar pela suspensão imediata da entrevista.

Destaca-se ainda que o participante que vier a sofrer qualquer tipo de dano resultante de sua participação na pesquisa, previsto ou não no Registro de Consentimento Livre e Esclarecido, tem direito a assistência e a buscar indenização de acordo com a Resolução 510/2016 (Art 19, §2o).

Além dos riscos e benefícios relacionados com a participação na pesquisa, destaca-se aqueles riscos característicos do ambiente virtual, meios eletrônicos, ou atividades não presenciais, em função das limitações das tecnologias utilizadas. Assim, informo que todas as medidas necessárias em relação ao uso *drives* e compartilhamento de links serão adotadas, para assegurar ao máximo a confidencialidade e potencial risco violação dos dados.

Sua participação é voluntária e não haverá compensação em dinheiro pela sua participação. A qualquer momento o (a) senhor (a) pode desistir de participar e retirar seu consentimento. Caso desista de participar durante a entrevista e antes de finalizá-la, os seus dados não serão gravados pelo pesquisador e serão apagados. Caso tenha finalizado a entrevista e após decida desistir da participação deverá informar o pesquisador desta decisão e este descartará os seus dados registrados sem nenhuma penalização.

Todas as informações obtidas através da pesquisa serão confidenciais, sendo assegurado o sigilo sobre sua participação em todas as etapas do estudo. Caso haja menção a nomes, a eles serão atribuídas letras, com garantia de anonimato nos resultados e publicações, impossibilitando sua identificação. Assim que gravadas as respostas de cada participante no gravador do celular, será realizado o download dos dados em um disco rígido de armazenamento, que somente os pesquisadores terão acesso, a fim de garantir a confidencialidade dos dados dos(as) participantes. Após o tratamento dos dados, que deve durar no máximo 1 ano, e já findada a pesquisa todos os dados do disco rígido serão excluídos.

Você receberá uma cópia deste termo por e-mail, ao confirmar a sua participação E RECOMENDAMOS O(A) SR.(A). IMPRIMIR ESTE TCLE E GUARDÁ-LO COMO COMPROVANTE DE SEU CONSENTIMENTO E DOS TERMOS AQUI DESCRITOS, OU FAZER DOWNLOAD EM PDF. Além disso, você poderá tirar suas dúvidas sobre o trabalho e sua participação agora ou a qualquer momento através dos contatos disponibilizados no final deste documento.

Este trabalho foi aprovado por um Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) que é um órgão que protege o bem-estar dos participantes de pesquisas. O CEP é responsável pela avaliação e acompanhamento dos aspectos éticos de todas as pesquisas envolvendo seres humanos, visando garantir a dignidade, os direitos, a segurança e o bem-estar dos participantes de pesquisas. Caso você tenha dúvidas e/ou perguntas sobre seus direitos como participante deste estudo, entre em contato com o **Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos (CEP)** da UFSCar que está vinculado à Pró-Reitoria de Pesquisa da universidade, localizado no prédio da reitoria (área sul do campus São Carlos). Endereço: Rodovia Washington Luís km 235 - CEP: 13.565-905 - São Carlos- SP. Telefone: (16) 3351-9685. E-mail: cephumanos@ufscar.br. Horário de atendimento: das 08:30 às 11:30.

O CEP está vinculado à Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP) do Conselho Nacional de Saúde (CNS), e o seu funcionamento e atuação são regidos pelas normativas do CNS/Conep. A CONEP tem a função de implementar as normas e diretrizes regulamentadoras de pesquisas envolvendo seres humanos, aprovadas pelo CNS, também atuando conjuntamente com uma rede de Comitês de Ética em Pesquisa (CEP) organizados nas instituições onde as pesquisas se realizam. Endereço: SRTV 701, Via W 5 Norte, lote D - Edifício PO 700, 3o andar - Asa Norte - CEP: 70719-040 - Brasília-DF. Telefone: (61) 3315-5877 E-mail: conep@saude.gov.br.

Dados para contato (24 horas por dia e sete dias por semana):

Pesquisador responsável: Eduardo Thomazini

Endereço: Rua Haiti nº 206 Vila Brasília São Carlos/SP.

Telefone: (16) 99462-2333

E- mail: eduardot@estudante.ufscar.br

Declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios de minha participação na pesquisa e concordo em participar.

Local e data:

Nome do Pesquisador

Nome do Participante

APÊNDICE III

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Preâmbulo

Bom dia, estamos realizando uma pesquisa sobre as experiências de adultos com transtorno do espectro do autismo (TEA) em jogos digitais comerciais. Gostaríamos muito de ouvir de você como foram essas experiências, acreditamos que seria de grande valor para nossa pesquisa. Se você nos permitisse, gostaríamos de realizar um registro por meio de gravação, para manter a precisão dos fatos que forem ditos, lembrando que seus dados pessoais não serão divulgados e esses dados serão utilizados somente para fins de pesquisa.

1. Como foi a sua primeira experiência com jogos digitais?
 - a. Quantos anos você tinha?

2. O que te fez começar a jogar?

3. Poderia me dizer quais jogos você tem jogado?

4. Onde você costuma jogar? No videogame, computador, celular ou tablet?

5. E quando está jogando, você costuma utilizar fones de ouvido, abafador, ou algum outro recurso?

6. Quantas horas em média você passa jogando por dia?
 - a. E por semana?

7. Quais sentimentos você mais sente quando está jogando?

8. O que te faz gostar de jogar?
 - a. Poderia me falar mais sobre?

9. Há alguma característica dos jogos que você joga que te incomoda? Por exemplo: cores, sons etc.

- a. Você deixou de utilizar algum jogo no passado por isso ou por outro motivo?
10. Além dessas características, o que poderia melhorar nos jogos que você joga?
11. Você já teve a oportunidade de fazer amigos jogando?
- a. Foi possível manter alguma dessas amizades fora do jogo?
 - b. Como é essa relação atualmente?
12. Como seria para você ficar sem jogar? Por que?
13. Você acha que os jogos influenciam sua rotina?
- a. De que forma isso acontece, como em tarefas de casa, trabalho ou passeios?
14. Você já teve alguma dificuldade para jogar, como entender as regras ou acessar os jogos?
15. Quando você estava na escola, tinha a oportunidade de jogar por diversão?
- a. Você consegue me dar alguns exemplos de quais eram os jogos?
 - b. Quantos dias por semana você jogava?
16. Como foi sua experiência na escola?
17. Você teve a oportunidade de cursar ou cursa algum ensino profissionalizante? Qual?
- a. E graduação?
 - b. (Se sim) Como foi sua experiência?
18. Você tinha acesso a recursos tecnológicos na sua escola, como computador e tablet?
- a. (Se sim) Esse acesso ocorria apenas em aulas de informática ou em outras disciplinas?
19. O acesso tinha objetivos educacionais ou era apenas como forma de lazer?

- A. (Se tiver objetivos educacionais) Tinha algum jogo educacional que vocês jogavam nesse momento?
- B. Você lembra como ele era?
 - a. (SE SIM) Poderia me contar sobre?
 - b. Para você, como era jogá-los?
 - c. Esse uso era exclusivamente na escola? [caso ensino superior perguntar se ainda utiliza]

20. Você tinha permissão para usar computadores, celulares ou outros equipamentos eletrônicos nos ambientes da escola, fora da sala de aula?

21. Na sua opinião, qual a influência que os jogos tiveram em seu aprendizado?

22. Essa influência foi somente na escola ou em outro contexto?

23. Se na sua escolarização tivessem utilizado [com mais frequência] jogos educacionais, você acha que influenciaria o seu processo de aprendizagem?

- a. Poderia me falar mais sobre isso?

24. Tem algo sobre jogos que você gostaria de contar e que não falamos aqui?

Desfecho:

Muito obrigado pela sua participação, foi muito valiosa, vou ouvir a gravação e caso tenha alguma dúvida posso entrar em contato com você novamente?

APÊNDICE IV

FORMULÁRIO ONLINE

Experiências de Indivíduos com Transtorno do Espectro Autista em Jogos Digitais: perspectivas centradas no usuário

Prezado participante, meu nome é Eduardo Thomazini, mestrando em Educação Especial na UFSCAR e juntamente com a Prof. Dra. Ketlin Pedro estou desenvolvendo uma pesquisa sobre a trajetória de pessoas com TEA que utilizam jogos digitais. Nosso objetivo consiste em conhecer a experiência de pessoas com TEA no ambiente dos jogos digitais comerciais. Assim, convidamos você a responder a este breve questionário.

O tempo de resposta é aproximadamente 15 minutos. Destacamos que sua identidade não será revelada e que os dados coletados servirão apenas para fins de pesquisa. Você não tem a obrigação de responder todas as questões se achar que alguma possa te causar insegurança ou constrangimento. Caso isso aconteça você poderá fechar o questionário e todos os dados não serão utilizados para a pesquisa, sendo descartados. Caso você tenha algum prejuízo exclusivamente em responder ao questionário da pesquisa, você terá direito à indenização. Você poderá entrar em contato com os pesquisadores quando quiser, mesmo após o término da pesquisa.

Qualquer dúvida estamos à disposição
Antecipadamente agradecemos sua participação

Professores Eduardo Thomazini e Ketilin Pedro (eduardot@estudante.ufscar.br; ketilin.pedro@ufscar.br)

* Indica uma pergunta obrigatória

E-mail *

Seu e-mail

Quantos anos você tem? *

Sua resposta

Você gostaria de responder como você se identifica em relação ao seu gênero? *

- Masculino
- Feminino
- Prefiro não responder
- Outro: _____

Em que cidade você mora? *

Sua resposta

Você mora com alguém? *

- Sim
- Não

Caso more com alguém, Quem é essa pessoa?

Sua resposta

Você tem diagnóstico de autismo? *

- Sim
- Não

Caso tenha o diagnóstico, qual é o nível de suporte? *

- Nível 1
- Nível 2
- Nível 3
- Não possuo diagnóstico

Há quanto tempo você possui esse diagnóstico?

Sua resposta

Você trabalha ou estuda? *

- Estudo
- Trabalho
- Outro: _____

Em relação a questão anterior, indique o que você faz *

Sua resposta

Qual seu nível de escolaridade? *

- Ensino Fundamental Completo
- Ensino Medio Completo
- Ensino Superior incompleto
- Ensino Superior completo
- Outro: _____

APENDICE V

CONTEXTUALIZAÇÃO DOS JOGOS

Jogos citados durante a dissertação:

Assassin's Creed (Franquia) – Franquia de jogos de ficção histórica do gênero ação-aventura e *RPG*, desenvolvido e criado pela empresa *Ubisoft*, onde você controla um assassino que tem por objetivo alcançar a paz através do livre arbítrio, você luta contra a organização rival dos templários que quer dominar e impor a ordem na humanidade; o jogo conta com um plano de fundo baseado na história real.

Baldur's Gate – Franquia de jogos de *RPG* onde você cria e joga com personagens totalmente customizáveis com uma certa liberdade de ação, o jogo mais recente utiliza vários sistemas baseados no sistema de *RPG* de mesa *D&D (Dungeons and Dragons)* dando uma grande liberdade aos jogadores durante o jogo, onde suas ações ditam a própria história e o final do jogo.

Baloon Tower Defence: Jogo de defesa de torres onde você utiliza recursos para construir torres em formato de macacos que utilizam habilidades específicas para furar os balões que andam por um caminho pré-programado, as torres têm a finalidade de não permitir que esses balões cheguem ao final do caminho.

Batman da Telltale – Jogo desenvolvido pela empresa *Telltale Games*, baseado nas histórias em quadrinhos do personagem *Batman*, durante o jogo você joga tanto como o próprio super-herói como com sua versão não heroica (Bruce Wayne) e o jogo te permite realizar escolhas que modificam alguns aspectos da narrativa durante a jogatina.

The Binding of Isaac – Jogo do gênero Roguelike de ação e aventura baseado na história bíblica de mesmo nome e você controla o personagem Isaac ou outros 6 desbloqueáveis durante as partidas que lutam com criaturas no porão da casa de Isaac após sua mãe receber uma mensagem divina demandando a vida do personagem como prova de sua fé.

Blazing Beaks – Jogo do gênero Roguelite onde a ganancia pode ser fatal, se passa em um mundo colorido com pássaros armados que desbravam caminho entre mutantes, monstros e criaturas e existem muitos mistérios a desvendar, segredos a descobrir e níveis a explorar.

Blooms – jogo onde o jogador está preso em um local e precisa terminar uma serie de quebra-cabeças para se libertar.

Club Penguin – Jogo multijogador massivo criado em 2005 onde os jogadores interagem em um mundo virtual de tema antártico com vários minijogos utilizando seus avatares em forma de pinguim.

Conan Exiles – Jogo de ação, sobrevivência e *RPG* onde você cria um personagem bárbaro e interage com um mundo baseado na obra *CONAN o Barbaro*, iniciando sem absolutamente nada você tem a opção de coletar recursos pelo mundo e criar desde estruturas como casas até roupas e armas para tornar sua jornada mais fácil.

Cookie Clicker – Jogo do gênero Idle Gaming, onde você precisa clicar em um grande *cookie* para ganhar mais *cookies* e evoluir sua “fabrica de cookies” de forma a automatiza-la e criar ainda mais *cookies*.

Core Keeper – Jogo de sobrevivência e *RPG* no estilo *pixel art*, onde você começa sem nada em um mundo hostil e deve coletar recursos e desenvolver tecnologias para explorar um mundo aberto perigoso, encontrando novos recursos e enfrentando criaturas perigosas.

Corporate Inc – Jogo de *Flash* onde você tem uma empresa e deve desenvolve-la e expandi-la da forma que achar mais interessante, tornando-a cada vez maior e mais lucrativa.

Counter Strike (CS) – Jogo do gênero *First Person Shooter (FPS)* onde você joga partidas com outras pessoas, escolhendo suas armas e eliminando o time adversário para vencer.

Dark Hours: Jogo indie, onde você seleciona ladrões, entra numa casa de leilões, museu ou cassino, para roubar os itens. Onde, por algum motivo, o lugar está assombrado e criaturas te impedem de roubar as coisas e cumprir seu objetivo.

Dark Souls (Franquia) – Franquia de jogos de RPG de ação e fantasia sombria, desenvolvida pela FromSoftware e publicada pela Bandai Namco Entertainment, onde você controla um personagem customizável e deve ir descobrindo a história através da exploração de um mundo EXTREMAMENTE hostil, o jogo é aclamado e odiado justamente por sua grande dificuldade e também pelo mistério que a história do mesmo apresenta.

Darkest Dungeon: Jogo onde você explora cavernas obscuras com um grupo de aventureiros, no jogo você gerencia tanto os personagens quanto as emoções deles, além dos próprios recursos que leva durante a exploração com a finalidade de não permitir que esses aventureiros sucumbam ao medo, desespero entre outros efeitos que a exploração possa causar.

DayZ – Jogo de sobrevivência em um mundo aberto onde você precisa lutar com zombies, mas uma versão bem agressiva dessas criaturas.

Detroit: Become Human – Jogo focado em narrativa onde o jogador precisa fazer escolhas enquanto a história acontece, o jogo coloca os jogadores em situações complicadas e dependendo das escolhas feitas a narrativa do jogo se modifica de acordo, como temática o jogo é ambientado em uma sociedade futurista onde existem androides humanóides amplamente difundidos pelo mundo em diversas funções, trazendo um grande dilema a respeito de moralidade e direitos desses seres robóticos.

DDtank: Jogo em que você controla um tanque de guerra personalizado com uma visão 2D, no jogo você precisa utilizar de fundamentos de física para atirar projéteis no tanque do jogador/máquina adversário, ganhando quem conseguir destruir o tanque do outro.

Diablo – A franquia *Diablo* apresenta jogos do gênero ARPG e atualmente se encontra na quarta versão do jogo (*Diablo IV*) e se passa em um mundo onde há anjos e demônios interagindo diretamente com os seres humanos, os jogadores controlam um personagem totalmente customizável que tem como missão em todos os jogos da franquia salvar a humanidade das ameaças principalmente dos demônios.

Dragoncity – Antigo jogo criado para ser utilizado pela rede social *Facebook* (hoje em dia pode ser jogado via celular também) onde você tinha uma espécie de fazenda para criar e procriar dragões, misturando DNA de diversos tipos para criar uma variedade de espécies e colecioná-los em sua fazenda.

Elden Ring – Jogo de RPG de mundo aberto onde você controla um personagem customizável e tem que enfrentar criaturas poderosas em sua exploração por esse mundo, se fortalecendo durante o processo, o jogo foi muito aclamado pela crítica, principalmente pelos fãs das franquias *Souls*, que surgiu por causa dos jogos *DarkSouls*, surgindo um novo subgênero, popularmente chamado de *Soulslike*.

Escape from Tarkov – Jogo de tiro (*First Person Shooter*) que se passa em uma região fictícia entre a Rússia e Europa, à qual se tornou palco de uma disputa política e econômica entre algumas empresas privadas e os próprios territórios, os jogadores jogam como agentes que precisam escapar da cidade de *Tarkov* e trabalham pra uma das organizações envolvidas.

Fazenda Feliz – Jogo criado para ser jogado originalmente na rede social *Orkut*, com o nome de *Colheita Feliz*, teve o nome e gráficos modificados para ser jogado pela rede social *Facebook* posteriormente, em ambos os jogos você tem uma fazenda e deve ir plantando e criando animais para ganhar dinheiro e desbloquear novas plantas e animais, o jogo conta com um sistema de tempo real para suas mecânicas e o jogador precisa entrar várias vezes ao dia para cuidar de suas fazendas.

The Forest – Jogo focado em sobrevivência onde o jogador é colocado na pele de um sobrevivente de uma queda de avião, que caiu em uma ilha e precisa sobreviver colhendo

recursos, se alimentando, construindo um local seguro para repousar e ainda explorando a própria ilha que é cheia de mistérios.

Grande Fantasia – *MMO RPG* de fantasia, jogo ambientado em um mundo aberto onde o jogador cria e customiza seu personagem a vontade, com liberdade total para explorar o mundo conforme evolui suas habilidades.

Franquia GTA – *Grand Theft Auto* é uma franquia de jogos que coloca os jogadores na pele de criminosos, é um jogo de mundo aberto que te dá total liberdade para fazer o que quiser, além de também contar com missões que compõem um tipo de modo história, inicialmente os jogos eram jogados de forma solitária, onde os jogadores interagiam apenas com *NPCS (Non Playable Characters)* e o próprio mundo, mas nas versões mais novas já é possível jogar online e interagir com outros jogadores.

Habbo Hotel – Jogo antigo de *Lobby*, onde o jogador criava e personalizava seu próprio avatar e entrava em um mundo fictício para interagir com outras pessoas que fizeram o mesmo, entrando em salas em forma de hotel, também era possível criar um quarto próprio e personaliza-lo, bem como convidar pessoas para conhecer esse ambiente.

Hearts of Iron – Franquia que conta com quatro jogos de estratégia em tempo real (RTS) onde o jogador controla uma nação de períodos históricos específicos, como a segunda guerra mundial por exemplo, e tem como objetivo eliminar as outras nações da partida ou sobreviver até uma data específica para vencer.

The Last of Us – Jogo de ação-aventura e sobrevivência focado na narrativa onde o jogador é colocado na pele dos personagens Joel e Ellie em um mundo tomado por fungos que transformam os seres humanos em uma espécie de zumbi de fungo, durante o jogo os personagens fazem uma jornada emocionante e muito tocante focada na relação deles quase de pai e filha.

League of Legends – Jogo do gênero *MOBA* onde duas equipes de cinco pessoas em cada selecionam personagens para batalhar entre si com o objetivo de destruir as torres e base inimiga, ganhando ouro e criando equipamentos para tal, geralmente cada partida dura entre 30-60 minutos, uma curiosidade sobre o jogo é que uma parte da comunidade de jogadores que o jogam tem a fama de serem “tóxicos” (pessoas que falam atrocidades no chat de texto e agem de forma passional durante as partidas, gerando grande estresse para os outros envolvidos)

Life is Strange – Jogo focado em narrativa em que os jogadores são colocados na pele de uma personagem e devem tomar decisões enquanto a narrativa acontece, modificando assim os acontecimentos futuros da trama.

Minecraft – Jogo de mundo aberto formado exclusivamente por blocos (tudo é quadrado) onde o jogador é completamente livre para fazer o que desejar, desde explorar os diversos biomas como colher recursos e criar qualquer tipo de construção que sua imaginação e os blocos do jogo permitirem, também é possível criar algumas armas e armaduras para batalhar com as criaturas presentes no jogo que saem principalmente à noite. Uma curiosidade sobre o jogo é a possibilidade tanto de criar como de instalar “*Mods*” que são modificações para o próprio jogo, também com infinitas possibilidades, desde trocar a temática para alguma franquia de outro jogo (como a de *Zelda* por exemplo) trazendo elementos desses outros universos para dentro do jogo, até transformar as texturas de *pixel art* originais para texturas realistas com física e tudo.

Monster Hunter Rise – Jogo do gênero *RPG* de ação onde os jogadores criam seus personagens e caçam criaturas para ganhar dinheiro e coletar recursos para ficarem mais fortes.

Neopets: Jogo em que o jogador cria uma criatura virtual e por meio de minijogos (minigames) vai ganhando créditos para comprar acessórios para sua criatura.

OSU! – Jogo de ritmo onde o jogador precisa acertar as notas musicais para tocar a música corretamente, quando a nota errada é pressionada um som desagradável é produzido.

Pandemonium: jogo eletrônico de plataforma do estilo *Jump 'n' run* (corra e pule) com gráficos 2,5D desenvolvido pela *Toys for Bob* e publicado pela *Crystal Dynamics*, que foi lançado em 1996 para *PlayStation*, *Sega Saturn*, *Microsoft Windows*, *N-Gage*, e *iPhone OS*, o jogo apresenta *Jester Fargus*, um bobo da corte, e *Nikki*, uma aprendiz de feiticeira, que involuntariamente lança um feitiço que destrói a cidade. O objetivo do jogo é alcançar o "*Wishing Engine*", onde eles podem desejar que a cidade volte ao normal.

Phasmophobia – Jogo de terror e sobrevivência onde os jogadores são caçadores de fantasmas que são contratados para lidar com o paranormal em diferentes locais, pode ser jogado em até quatro pessoas com o objetivo de descobrir e lidar com o que estiver assombrando o local.

Plasma burst – Jogo de Flash em que o jogador deveria atravessar mapas repletos de plataformas e inimigos, atirando e pulando sobre as plataformas para passar de fase.

Project Zomboid – Jogo de sobrevivência de mundo aberto onde o jogador começa com poucos recursos em um mundo cheio de zumbis, os personagens sofrem com todo tipo de problemas da vida real, desde problemas físicos como doenças até problemas psicológicos como vícios ou fobias e o jogador deve encontrar recursos, um local seguro e até construir sua própria base nesse vasto mundo aberto, o jogo também conta com um modo *multiplayer* para jogar principalmente com amigos.

The Room - Jogo de quebra-cabeça 3D, o jogo conta com uma história mínima, que é contado por meio de cartas de uma caixa misteriosa em um cômodo de uma casa; conforme o jogador resolve os quebra-cabeças ao redor da caixa, mais notas do mesmo autor - aquele que já havia resolvido o mistério da caixa - são encontradas, descrevendo o uso da caixa de um material desconhecido chamado "Nulo", além de mostrar o autor lentamente caindo na loucura.

Satisfactory – Jogo de exploração de mundo aberto focado na automatização e criação de uma grande fábrica, o jogador é colocado na pele de um explorador de mundos que tem como missão enviar recursos para a terra e deve ir aprimorando suas próprias máquinas e fábricas para tal, produzindo uma cadeia de produção cada vez mais longa e complexa utilizando os recursos do planeta que está explorando.

Sea of Thieves: Jogo onde você é um pirata e tem lugares para saquear, outros piratas para batalhar e algumas histórias escondidas para desvendar, sendo um jogo de mundo aberto que se passa em grande parte no oceano, com criaturas para enfrentar e saques para conseguir.

Stardew Valley – Jogo do estilo *RPG* de simulação onde o jogador começa recebendo uma fazenda de seu recém falecido avô e agora deve organizar e produzir nessas novas terras, contando com uma enorme quantidade de NPCs aos quais o personagem principal pode interagir e se relacionar de todas as formas, inclusive se casando e começando uma família com alguns deles.

Stardoll – Jogo de *Flash* em que o jogador pode vestir e customizar totalmente seu avatar para interagir com outros jogadores e participar de mini jogos e desafios.

Starbound – Jogo de ação e aventura em que após a destruição da terra o jogador sai pelo espaço explorando para obter equipamentos melhores e conhecer novas civilizações pelo universo.

Terraria – Jogo em duas dimensões de mundo aberto e sobrevivência, similar ao *Minecraft* ao qual foi inspirado o jogo da ao jogador uma liberdade absoluta, é possível colher recursos cada vez mais difíceis para se fortalecer e enfrentar criaturas colossais cada vez mais poderosas, bem como construir estruturas onde o único limite são as duas dimensões e a imaginação do jogador.

The Elder Scrolls V: Skyrim – *The Elder Scrolls* é uma franquia de jogos de *RPG* à qual se popularizou muito após o lançamento de seu quinto jogo intitulado *Skyrim*, onde o jogador cria e personaliza seu personagem a vontade com uma progressão bem satisfatória, o jogo conta com um mundo aberto interativo e o personagem do jogador é um caçador de dragões que tem uma infinidade de possíveis missões nesse mundo para completar.

The Witcher (Franquia) – A franquia *The Witcher* é baseada nos livros de Andrzej Sapkowski e conta as aventuras do personagem Geralt of Rivia que é um caçador de monstros de um mundo de fantasia, os jogos são do gênero *RPG* de ação e se popularizaram após o lançamento de seu terceiro jogo (*The Witcher III*)

Transformice – Jogo de Plataforma onde os jogadores jogam como ratos atrás de um queijo, as fases tem um tempo máximo onde um grande numero de jogadores precisa chegar ao final do cenário onde se encontra o queijo, pega-lo e traze-lo de volta a sua toca, cada fase recompensa os jogadores com pontos de acordo com suas posições formando uma tabela de posições que é atualizada em tempo real.

Trove – Jogo também baseado em *Minecraft* onde o jogador controla um personagem de uma classe a sua escolha e deve ir evoluindo e explorando novas fases para ganhar níveis e ganhar equipamentos melhores.

Unturned – Jogo de mundo aberto de sobrevivência com a temática zumbi, pode ser jogado tanto de forma solitária quanto com uma quantidade massiva de jogadores, possui muitos modos de jogo e muitas dificuldades para explorar.

Valorant – Jogo do gênero *First-Person Tactical Hero Shooter* onde os jogadores fazem parte de uma das duas equipes (a que defende ou a que ataca) e escolhem um dos personagens heroicos disponíveis para jogar, as equipes competem entre si em uma batalha de tiros em primeira pessoa, aquela que destruir o objetivo ou defende-lo até o tempo acabar vence.

Vampiro a Máscara – Refere-se a um sistema de regras de *RPG* de mesa com a temática de horror pessoal e fantasia urbana voltada para vampiros, o sistema utiliza dados de 10 lados e tem como foco principal a narrativa, interpretação e dilemas morais.

Warframe – Jogo de tiro em terceira pessoa com elementos de *RPG* onde os jogadores controlam um dos trajes de guerreiros anciões com habilidades únicas para concluir missões e explorar os diversos cenários disponíveis, com a possibilidade de desbloquear e trocar de trajes conforme progride.

Zelda (Franquia): Franquia criada pela empresa *Nintendo* em 1986, com o protagonista Link, um jovem herói pertencente a raça Hylian caracterizada como povo com orelhas grandes e pontudas semelhantes a elfos, que possui um vínculo próximo com a princesa Zelda que se caracteriza como uma reencarnação da deusa Hylia e também princesa do reino de Hyrule. Cada jogo possui uma história e um objetivo únicos.