

## **Jogos Digitais E As Contribuições Para A Inclusão Escolar De Alunos Autistas: Um Estudo Qualitativo**

**Francisco Roldineli Varela Marques**  
*Universidade Federal Rural Do Semi-Arido*

**Débora Soane Souza Ramos**  
*Universidade Del Sol - Ciudad Del Este - Py*

**Fábio Peron Carballo**  
*UEMG Unidade Divinópolis*

**Janaine Mendes Pereira**  
*Faculdade De Educação São Luís*

**Dayse Marinho Martins**  
*Ufma*

**Dyêgo Marinho Martins**  
*Ufma*

**Rodrigo Nonato Do Socorro Lopes**  
*Faculdade Malta*

**Danilo Américo Pereira Da Silva**  
*Uniupe*

**Larissa Cândida De Sousa Diniz**  
*Faculdade De Medicina Da Universidade Federal De Minas Gerais*

**Selmileia Franciane De Andrade**  
*Ufsj*

---

### **Resumo:**

*O objetivo desta pesquisa foi analisar as contribuições dos jogos digitais para a promoção da inclusão escolar desses alunos. Para tanto, realizou-se uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa com dezesseis professores de uma escola privada de um município brasileiro. Foram aplicadas entrevistas semi estruturadas com os professores, sendo os dados analisados através da técnica da análise de conteúdo. Como resultado, constatou-se que os jogos digitais promovem a interação social e desenvolvem habilidades comunicativas, observando maior disposição dos alunos autistas para se comunicar, compartilhar ideias e colaborar durante as atividades com jogos digitais. A criação de um ambiente lúdico e motivador estimula o engajamento ativo, enquanto o aumento da atenção e disposição para aprender indicam a influência positiva dessas ferramentas nas atividades escolares. Além disso, a pesquisa revelou a contribuição dos jogos digitais para a autonomia e desenvolvimento cognitivo, proporcionando ajustes personalizados e desafios estruturados. A capacidade de adaptação individualizada dessas ferramentas destaca sua importância na personalização do ensino, promovendo um ambiente inclusivo e receptivo. Sendo assim, a integração de jogos digitais na prática educacional emerge como uma estratégia promissora para uma educação adaptada às necessidades específicas dos alunos no espectro autista, potencializando seu desenvolvimento integral no ambiente escolar.*

**Palavras-chave:** *Jogos digitais; Inclusão escolar; Autismo.*

## **I. Introdução**

O autismo é um transtorno neuropsiquiátrico complexo que afeta o desenvolvimento do cérebro, impactando a capacidade de comunicação, interação social e comportamento de uma pessoa. O autismo pertence ao espectro dos Transtornos do Espectro Autista (TEA), que abrange uma variedade de condições com características semelhantes, mas que podem variar significativamente de uma pessoa para outra. Embora os sintomas do autismo geralmente se manifestem nos primeiros anos de vida, a gravidade e a natureza desses sintomas podem variar amplamente. Algumas crianças podem apresentar sinais desde muito cedo, enquanto outras podem parecer se desenvolver normalmente nos primeiros anos e, em seguida, exibir comportamentos autistas mais tarde (LOCATELLI; SANTOS, 2016).

No âmbito educacional, o autismo apresenta desafios específicos que demandam abordagens personalizadas e adaptadas. A diversidade de manifestações dentro do espectro autista requer uma compreensão individualizada das necessidades de cada aluno, promovendo ambientes inclusivos que permitam o desenvolvimento pleno de suas habilidades. Assim, a inclusão de crianças com autismo em escolas regulares é uma prática que tem ganhado destaque, visando proporcionar uma experiência educacional enriquecedora e promover a interação social (LIMA; LAPLANE, 2016).

Nesse cenário, as tecnologias digitais emergem como aliadas cruciais no desenvolvimento de estratégias educacionais eficazes para crianças no espectro autista. O uso dessas tecnologias proporciona uma abordagem inovadora e personalizada, atendendo às necessidades específicas dos alunos autistas e promovendo um ambiente de aprendizado inclusivo, sobretudo com a utilização de jogos digitais (SILVA et al., 2020).

Conforme reiteram Goulart, Blanco e Neto (2017), os jogos digitais oferecem uma abordagem lúdica e interativa, proporcionando um ambiente educacional dinâmico e engajador para crianças no espectro autista. A natureza estruturada e visual dos jogos digitais pode auxiliar na compreensão de conceitos complexos, promovendo o desenvolvimento cognitivo e aprimorando habilidades motoras. Além disso, esses jogos podem ser adaptados para atender às necessidades individuais de cada aluno, oferecendo um método flexível de aprendizado.

Assim, levando em consideração a crescente importância das tecnologias digitais no contexto educacional e a necessidade de abordagens inclusivas para crianças no espectro autista, o objetivo desta pesquisa foi analisar as contribuições dos jogos digitais para a promoção da inclusão escolar desses alunos. O estudo, tratar-se de uma pesquisa do tipo exploratória de abordagem qualitativa, foi delimitado ao contexto educacional de professores de uma escola privada de um município brasileira.

Ao explorar as contribuições dos jogos digitais para a inclusão escolar de alunos autistas, esta pesquisa visa não apenas preencher lacunas no conhecimento existente, mas também fornecer subsídios práticos para a implementação de estratégias educacionais mais eficazes e personalizadas. A expectativa é que os resultados obtidos possam contribuir para o avanço no desenvolvimento de práticas inclusivas, promovendo o pleno desenvolvimento acadêmico e social de alunos no espectro autista dentro do ambiente escolar.

## **II. Materiais e métodos**

Para a realização deste estudo, foi utilizado o método da pesquisa exploratória, que é um tipo de pesquisa que visa proporcionar maior familiaridade com o problema em questão, sendo especialmente útil quando o tema é pouco explorado ou compreendido (LAKATOS; MARCONI, 2003). Este método permitiu uma análise aprofundada das potenciais contribuições dos jogos digitais para a inclusão escolar de alunos autistas, possibilitando a identificação de aspectos relevantes e a geração de insights para futuras investigações.

No que concerne à abordagem, tratou-se de um estudo qualitativo, posto que buscou compreender as experiências e percepções dos envolvidos, no caso, alunos autistas, educadores e profissionais da área de educação especial. A abordagem qualitativa proporcionou uma compreensão mais profunda e contextualizada dos fenômenos em análise, permitindo a coleta de dados ricos em detalhes e nuances, conforme sugerido por Godoy (1995).

O levantamento de dados ocorreu por meio de entrevistas semi estruturadas com dezesseis professores de uma escola privada de um município brasileiro que possui aulas de robótica e tecnologia da informação na grade curricular. A escola em questão oferece aulas que vão do ensino fundamental ao médio, possuindo, no momento que a pesquisa foi realizada, quatro alunos com o Transtorno do Espectro Autista (TEA).

Além das entrevistas, foram utilizadas observações participativas em sala de aula, buscando captar de maneira mais próxima as dinâmicas e interações durante o uso dos jogos digitais. Essa abordagem permitiu a análise *in loco* das práticas educacionais, proporcionando uma visão mais holística do impacto dos jogos digitais na inclusão escolar de alunos autistas.

Posteriormente, os dados coletados foram submetidos a uma análise minuciosa, utilizando métodos de análise de conteúdo, conforme sugere Bardin (2011). Esse processo envolveu a categorização, interpretação e identificação de padrões, permitindo uma compreensão das percepções dos participantes e do impacto dos jogos digitais na experiência educacional inclusiva.

### **III. Resultados e discussões**

Com base na realização da pesquisa, foi possível constatar as contribuições dos jogos digitais para a inclusão escolar dos alunos autistas. Assim, constatou-se que a principal contribuição dos jogos digitais percebida pelos professores foi em relação à promoção da interação social e ao desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos autistas. Os jogos digitais proporcionaram um ambiente lúdico e motivador, no qual os alunos se engajaram de maneira ativa, estimulando a interação entre eles. Os professores observaram que, durante as atividades com jogos digitais, os alunos autistas demonstraram maior disposição para se comunicar, compartilhar ideias e colaborar com seus colegas de classe.

Conforme mencionado pelo respondente E4, “eu percebo que os alunos autistas interagem mais quando utilizo os jogos digitais como uma ferramenta de ensino”. Nessa mesma perspectiva, os respondentes E8 e E11 destacaram, respectivamente, que “os jogos digitais favorecem a atenção dos alunos autistas nas aulas” e que “os alunos autistas estão mais dispostos a aprender de forma lúdica com as tecnologias, principalmente os jogos digitais educativos”.

Verifica-se que os jogos digitais desempenham um papel crucial na promoção da inclusão escolar de alunos autistas, concentrando-se especialmente na facilitação da interação social e no desenvolvimento das habilidades comunicativas desses estudantes. A observação recorrente por parte dos professores de uma maior disposição para se comunicar, compartilhar ideias e colaborar durante as atividades com jogos digitais destaca a influência positiva dessas ferramentas na dinâmica social da sala de aula.

A criação de um ambiente lúdico e motivador contribui para estimular o engajamento ativo dos alunos autistas, gerando uma participação mais expressiva e interativa. A citação específica do respondente E4, que percebe uma maior interação dos alunos autistas quando os jogos digitais são utilizados como ferramenta de ensino, corrobora com a percepção geral dos professores. Essa evidência direta dos profissionais da educação ressalta a importância prática e observacional dos jogos digitais na promoção da interação social entre alunos no espectro autista e seus colegas de classe.

A menção dos outros respondentes sobre o aumento da atenção dos alunos autistas e sua disposição para aprender de forma lúdica com jogos digitais educativos, fortalece a ideia de que essas ferramentas não apenas facilitam a interação social, mas também influenciam positivamente o engajamento e o interesse dos alunos autistas nas atividades escolares.

Assim, a partir dos relatos dos professores, pode-se inferir que os jogos digitais emergem como recursos valiosos para a criação de ambientes inclusivos, onde alunos autistas têm a oportunidade não apenas de participar ativamente, mas também de desenvolver habilidades sociais e comunicativas de maneira mais eficaz e envolvente. Essa interpretação sugere que a integração de jogos digitais na prática educacional pode ser uma estratégia promissora para promover uma educação mais inclusiva e adaptada às necessidades específicas de alunos no espectro autista.

Outra contribuição mencionada pelos professores foi o papel dos jogos digitais na promoção da autonomia e na ampliação das habilidades cognitivas dos alunos autistas. Os educadores destacaram que, por meio dessas atividades digitais, os alunos no espectro autista têm a oportunidade de explorar, experimentar e tomar decisões de forma mais independente. O respondente 14 relatou que “os jogos digitais favorecem as habilidades cognitivas dos alunos autistas, proporcionando um ambiente interativo e estruturado que estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico”. De forma complementar, o respondente E3 enfatizou que “os jogos digitais aprimoram a capacidade de resolução de problemas e promovem a exploração autônoma, contribuindo, assim, para uma experiência educacional mais abrangente e adaptada às necessidades individuais desses estudantes.”

Frente ao exposto, é possível averiguar que os jogos digitais desempenham um papel fundamental na promoção da autonomia e no desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos autistas, conforme apontado pelos relatos dos professores. A menção específica sobre a oportunidade de explorar, experimentar e tomar decisões de forma mais independente destaca a contribuição dessas atividades digitais para a autonomia dos alunos no espectro autista. A ênfase na interatividade e estrutura proporcionadas pelos jogos digitais sugere que essas ferramentas oferecem um ambiente seguro e organizado para o desenvolvimento do raciocínio lógico.

O relato do respondente 14, que destaca que os jogos digitais favorecem as habilidades cognitivas ao proporcionar um ambiente interativo e estruturado, indica a importância dessa abordagem na promoção do pensamento lógico e na criação de uma atmosfera propícia ao aprendizado. Além disso, a contribuição para o aprimoramento da capacidade de resolução de problemas é enfatizada, evidenciando como os jogos digitais oferecem desafios que estimulam o pensamento crítico e estratégico dos alunos autistas.

Essas atividades promovem a exploração autônoma, reforçando a ideia de que os jogos digitais não apenas desafiam cognitivamente, mas também oferecem espaço para a iniciativa individual dos alunos. Os professores mencionam, de forma geral, que os jogos digitais não são apenas uma ferramenta isolada, mas uma parte integrante de uma experiência educacional mais holística e adaptada aos alunos no espectro autista.

Assim, ao oferecer desafios estruturados e ambientes virtuais interativos, os jogos digitais proporcionam uma plataforma na qual os alunos autistas podem desenvolver suas habilidades de resolução de problemas e raciocínio lógico. Essa contribuição para o desenvolvimento cognitivo vai além da interação social, indicando que os jogos digitais desempenham um papel abrangente no enriquecimento das capacidades mentais dos alunos no espectro autista.

Ademais, ao possibilitar a autonomia na aprendizagem, os jogos digitais podem fortalecer a confiança dos alunos autistas em suas próprias habilidades, contribuindo para a construção de uma base sólida para o desenvolvimento acadêmico e social. Essa autonomia promovida pelos jogos digitais pode ter implicações positivas não apenas no contexto educacional, mas também na preparação para futuras situações da vida cotidiana. Assim, os jogos digitais emergem como uma ferramenta versátil que não só facilita a inclusão social, mas também desempenha um papel fundamental no empoderamento cognitivo e na promoção da autonomia dos alunos autistas, abrindo novas possibilidades para o desenvolvimento integral desses estudantes no ambiente escolar.

Os professores destacaram, ainda, que os jogos digitais também contribuem para a adaptação das necessidades individuais dos alunos autistas. Isto porque, por meio da diversidade de opções e da flexibilidade presente nos jogos digitais, é possível personalizar as atividades de aprendizado de acordo com as preferências, ritmo e estilo de aprendizado específicos de cada aluno autista.

Segundo o respondente E7, “através dos jogos digitais, podemos adaptar as atividades de modo a incluir os alunos autistas nas tarefas escolares. Com isso, as necessidades individuais destes alunos são atendidas”. Consubstanciando a referida prerrogativa, o respondente E5 mencionou que “os jogos digitais oferecem uma abordagem flexível, permitindo ajustes conforme as habilidades e ritmo de aprendizado de cada aluno autista, o que é essencial para promover um ambiente educacional inclusivo e receptivo”.

Dessa forma, os relatos dos respondentes evidenciam que a flexibilidade inerente aos jogos digitais não apenas permite a personalização das atividades de aprendizado, mas também possibilita uma abordagem adaptativa que considera as diferentes habilidades, interesses e ritmos de aprendizado dos alunos autistas.

Ao adaptar as tarefas escolares por meio dessas ferramentas interativas, os professores conseguem criar um ambiente que respeita as necessidades individuais, favorecendo a participação ativa e efetiva desses alunos no processo educacional. Essa abordagem adaptativa reforça a importância dos jogos digitais como instrumentos pedagógicos versáteis para a promoção da inclusão e atendimento às necessidades específicas dos alunos no espectro autista.

Os jogos digitais oferecem a capacidade de adaptação individualizada, a qual permite atender às demandas particulares de cada estudante, promovendo uma experiência educacional mais inclusiva e condizente com as características e necessidades únicas presentes no espectro autista. Essa flexibilidade dos jogos digitais, portanto, se revela como um recurso valioso para a personalização do ensino e para a promoção de um ambiente educacional mais acessível e adaptado.

#### **IV. Conclusão**

Diante da análise sobre as contribuições dos jogos digitais para a inclusão escolar de alunos autistas, emerge uma compreensão aprofundada sobre o impacto positivo dessas ferramentas no ambiente educacional. A pesquisa revelou que a principal contribuição percebida pelos professores está centrada na promoção da interação social e no desenvolvimento das habilidades comunicativas dos alunos autistas. A observação recorrente dos professores sobre a maior disposição para se comunicar, compartilhar ideias e colaborar durante as atividades com jogos digitais destaca a influência positiva dessas ferramentas na dinâmica social da sala de aula.

Observou-se uma maior interação dos alunos autistas quando os jogos digitais são utilizados como ferramenta de ensino. Isto porque, a criação de um ambiente lúdico e motivador, mencionada pelos professores, contribui para estimular o engajamento ativo dos alunos autistas, gerando uma participação mais expressiva e interativa. O aumento da atenção dos alunos autistas e sua disposição para aprender de forma lúdica com jogos digitais educativos fortalece a ideia de que essas ferramentas não apenas facilitam a interação social, mas também influenciam positivamente o engajamento e o interesse dos alunos autistas nas atividades escolares.

Além disso, a pesquisa evidenciou outra contribuição significativa dos jogos digitais, relacionada à promoção da autonomia e ao desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos autistas. A flexibilidade inerente a essas ferramentas permite ajustes personalizados, atendendo às diferentes habilidades e ritmos de aprendizado de cada aluno. Os jogos digitais oferecem desafios estruturados que estimulam o desenvolvimento

do raciocínio lógico e da capacidade de resolução de problemas, promovendo, assim, uma experiência educacional mais abrangente e adaptada às necessidades individuais.

A adaptação das atividades de aprendizado por meio da diversidade de opções e da flexibilidade dos jogos digitais foi destacada pelos professores como um fator crucial para atender às necessidades individuais dos alunos autistas. A capacidade de adaptação individualizada dessas ferramentas se revela como um recurso valioso para personalizar o ensino, promovendo um ambiente educacional mais inclusivo e receptivo.

Portanto, a integração de jogos digitais na prática educacional surge como uma estratégia promissora para promover uma educação mais inclusiva, adaptada às necessidades específicas dos alunos no espectro autista. As contribuições identificadas nesta pesquisa ressaltam a importância prática e observacional dos jogos digitais na promoção da interação social, no desenvolvimento das habilidades comunicativas, na autonomia e no aprimoramento cognitivo de alunos autistas. Ao proporcionar ambientes inclusivos e adaptativos, os jogos digitais não apenas facilitam o aprendizado, mas também potencializam o desenvolvimento integral desses estudantes no ambiente escolar.

### **Referências**

- [1]. Bardin, L. *Análise De Conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.
- [2]. Godoy, A. S. *Pesquisa Qualitativa: Tipos Fundamentais*. Revista De Administração De Empresas, São Paulo, V. 35, N. 3, P. 20-29, 1995.
- [3]. Goulart, J. C.; Blanco, M. B.; Neto, J. C. O Jogo Digital Em Tecnologia Touch Como Instrumento De Aprendizagem Para Criança Autista. *Revista Espacios*, V. 38, N. 60, 2017.
- [4]. Lakatos, E. M.; Marconi M. A. *Fundamentos De Metodologia Científica*. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- [5]. Lima, S. M.; Laplane, A. L. F. *Escolarização De Alunos Com Autismo*. Rev. Bras. Ed. Esp., Marília, V. 22, N. 2, P. 269-284, Abr.-Jun., 2016.
- [6]. Locatelli, P. B.; Santos, M. F. R. *Autismo: Propostas De Intervenção*. Revista Transformar, N. 8, 2016.
- [7]. Silva, S. A. Et Al. *As Tecnologias Digitais Da Informação E Comunicação Como Mediadoras Na Alfabetização De Pessoas Com Transtorno Do Espectro Do Autismo: Uma Revisão Sistemática Da Literatura*. Texto Livre: Linguagem E Tecnologia, Vol. 13, Núm. 1, 2020.