

JOGOS DIGITAIS NO DESENVOLVIMENTO SOCIAL DE CRIANÇAS COM TEA

Eduardo Mariz de Oliveira Matos Carvalho¹, Matheus Henrique Leme da Silva², Daniella Neves Catelan³, Laíse da Silva Dias Marcial⁴

¹Discente do Curso de Psicologia da Universidade São Judas Tadeu. E-mail: eduardomomc@bol.com.br; ²Discente do Curso de Psicologia da Universidade São Judas Tadeu. E-mail: matheushenriquelemes@hotmail.com; ³Discente do Curso de Psicologia da Universidade São Judas Tadeu. E-mail: daniellacatelan@gmail.com; ⁴Psicóloga. Docente do Curso de Psicologia da Universidade São Judas Tadeu. E-mail: prof.laisemarcial@ulife.com.br

Introdução: O Transtorno do Espectro Autista (TEA) compromete o desenvolvimento da comunicação social e da interação interpessoal. Crianças com TEA enfrentam desafios específicos para iniciar, manter e compreender interações, dificultando sua inclusão social. A imprevisibilidade das relações sociais, os ambientes sobrecarregados sensorialmente e a rigidez nas regras implícitas tornam essas experiências desafiadoras. O desenvolvimento das habilidades sociais é, portanto, um dos principais focos de intervenção precoce. Neste cenário, os jogos digitais surgem como alternativa terapêutica inovadora, ao oferecerem ambientes estruturados, com regras claras, previsibilidade e possibilidade de repetição controlada de interações sociais. Esses ambientes permitem a simulação segura de situações sociais cotidianas, tornando-se espaços de experimentação e aprendizagem gradual. **Objetivo:** Analisar como a literatura científica contemporânea reconhece a utilização de jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com Transtorno do Espectro Autista. **Material e Método:** Trata-se de uma revisão narrativa da literatura, realizada a partir de 13 artigos científicos publicados entre 2015 e 2024, nacionais e internacionais, de acesso aberto em bases como SciELO, PubMed e BVS. Também foram utilizados referenciais teóricos clássicos da psicologia do desenvolvimento, como Vygotsky e Del Prette, que sustentam a importância da mediação e da aprendizagem social no contexto lúdico. **Resultados e Discussão:** A análise dos estudos revela ganhos consistentes no uso de jogos digitais como ferramenta complementar em intervenções psicossociais. Jogos como Minecraft, Roblox, AutiBots e ArrasTE-A são apontados como instrumentos que favorecem a comunicação funcional, o respeito aos turnos de fala, a empatia e a resolução de conflitos. As evidências destacam que os melhores resultados ocorrem quando os jogos são utilizados com mediação ativa, objetivos terapêuticos definidos e adaptação sensorial. Estratégias que contemplam a personalização de avatares, o controle de estímulos e a progressividade dos desafios mostraram-se especialmente eficazes. Limitações como o acesso desigual à tecnologia, falta de formação dos mediadores e escassez de estudos longitudinais foram identificadas. **Considerações Finais:** Os jogos digitais, quando utilizados com planejamento e acompanhamento, representam recursos eficazes para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças com TEA. A personalização dos estímulos, a estrutura lúdica e o caráter seguro e previsível favorecem a aprendizagem gradual de competências sociais. **Contribuições para Saúde:** Este estudo subsidia profissionais da psicologia, pedagogia e terapia ocupacional com informações atuais sobre a aplicabilidade dos jogos digitais como estratégia complementar na inclusão de crianças com TEA, contribuindo para o avanço de práticas terapêuticas inovadoras e inclusivas.

Palavras-chave: Transtorno do Espectro Autista, Jogos Digitais, Inclusão Social.