Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação — REASE

OPEN ACCESS

doi.org/10.51891/rease.v12i11.30966

JOGO RPG COMO FERRAMENTA DE SOCIALIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DE FUNÇÕES EXECUTIVAS EM INDIVÍDUOS COM TEA

Maria Eduarda Sotille Lopes[1]
Maisa dos Santos Rigoni[2]

RESUMO: O presente artigo consiste em uma revisão bibliográfica sobre o uso de jogos de RPG (Role Playing Game) como ferramenta de socialização e desenvolvimento das funções executivas em indivíduos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O objetivo principal foi verificar de que maneira os RPGs contribuem para o desenvolvimento de habilidades, especialmente as sociais, identificando os elementos do jogo que favorecem a vinculação, a interação e a sociabilidade, bem como as habilidades e funções executivas mais estimuladas pela gamificação. Foram analisados artigos disponíveis nas plataformas PsyInfo, Medline, Google Acadêmico, SciELO e MedPub, publicados entre 2021 e 2026, no Brasil e nos Estados Unidos. Os resultados sugerem que a prática de RPG pode estimular funções executivas, especialmente por promover flexibilidade cognitiva, cooperação, interação e tomada de decisões. Além disso, o RPG pode favorecer a socialização de indivíduos com TEA ao proporcionar um ambiente estruturado de interação e construção coletiva. As pesquisas também indicam que a participação em grupos de RPG pode fortalecer vínculos entre os jogadores e promover o senso de pertencimento e comunidade. Dessa forma, o RPG apresenta potencial como ferramenta terapêutica e educacional para aprendizagem e integração social de pessoas com TEA. Contudo, são necessários mais estudos empíricos para avaliar sistematicamente seus benefícios e mecanismos de atuação.

Palavras-chave: TEA. RPG. Funções executivas. Habilidades sociais.

ABSTRACT: This article consists in a bibliographical review about the use of Role Playing Game (RPG) as a tool for socialization and development of executive functions in individuals in the Autism Spectrum Disorder (ASD) . The main objective was to verify in what way the RPGs contribute in the developing of abilities, especially social skills, identifying the elements of the game that favor bonding, interaction and sociability, as well as the abilities and executive functions mainly stimulated by gamification. The analysis was made by articles available on the platforms PsyInfo, Medline, Google Academics, SciELO and MedPub, published between the years of 2021 and 2026, in Brazil and in the U.S. The results suggest that the use of RPGs can stimulate executive functions, especially by promoting cognitive flexibility, cooperation, interaction and decision making. Besides, the use of RPGs can favor socialization of individuals with ASD by promoting a structured environment and collective construction. Studies also indicate that the participation in RPG groups can strengthen the bonds in players and promote the sense of community. In this way, RPGs present potencial as a therapeutic and educational tool for learning and for social interaction of people with ASD. However, further studies are necessary to evaluate sistematically the benefits and the acting mechanisms of it.

Keywords: ASD. RPG. Executive functions. Social skills.

[1] Estudante de Psicologia da PUCRS.
[2] Orientadora. Doutora em Psicologia. Professora Adjunta do Curso de Psicologia da PUCRS.

1 INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista se enquadra, dentro do Manual Estatístico Diagnóstico (DSM 5 – TR, APA, 2023), como um transtorno do neurodesenvolvimento, ou seja, um grupo de condições que tem seu início no desenvolvimento do indivíduo, que acarretam prejuízos em contextos de funcionamento pessoal, social, acadêmico ou profissional. Segundo o DSM 5 – TR, quando se trata de transtornos do neurodesenvolvimento, é comum a presença de excessos e déficits em atingir marcos esperados do crescimento, como se observa no Transtorno do Espectro Autista, que somente é diagnosticado quando apresentam-se as seguintes características essenciais: déficits na comunicação social, acompanhados por padrões repetitivos de comportamento, interesses restritos e grande insistência em tópicos específicos. Sendo assim, esses sintomas estão presentes desde o início da infância e fazem com que o funcionamento dos indivíduos enquadrados nesse espectro seja limitado, fazendo com que se faça necessário o uso de intervenções, compensações e apoio para superar as adversidades no cotidiano, uma vez que o transtorno causa prejuízos significativos no dia a dia (APA, 2023).

Dentro das abordagens neuropsicológicas sobre o Transtorno do Espectro Autista, diversos autores destacam a hipótese de disfunção executiva, que afeta diretamente a inibição de respostas, planejamento, atenção e flexibilidade cognitiva, que se relacionam diretamente com as capacidades de indivíduos autistas em se envolverem em atividades diárias e interações sociais. Sabe-se que a flexibilidade cognitiva é um dos componentes das Funções Executivas (FE's), que se referem à capacidade humana de se adaptar a novas situações, permitindo que o indivíduo module seu comportamento para atingir um resultado esperado, relacionando-se às capacidades de inteligência fluida e adaptação ao ambiente. A flexibilidade cognitiva refere-se à capacidade de considerar diferentes perspectivas e de se adaptar às demandas do ambiente, sendo uma das habilidades rebaixadas em pessoas dentro do espectro autista, um dificultador em momentos de interação social (SILVA, 2021).

Aqui cabe salientar que as funções executivas são compreendidas como um conjunto de processos cognitivos e metacognitivos os quais possibilitam a regulação de comportamentos para que possam se tornar adequados ao contexto e as demandas nos quais o indivíduo se encontra. Entre seus componentes fundamentais destacam-se a inibição, a memória operacional e a flexibilidade cognitiva. No Transtorno do Espectro Autista (TEA), pesquisas têm identificado diferenças no funcionamento executivo, especialmente em aspectos relacionados à flexibilidade cognitiva, à memória operacional e, em determinadas condições, ao controle

inibitório. Evidências provenientes de meta-análises indicam que pessoas autistas apresentam maiores dificuldades de flexibilidade cognitiva quando comparadas a indivíduos neurotípicos, embora exista significativa heterogeneidade entre os indivíduos e entre os instrumentos utilizados para sua avaliação (LAGE; SMITH & LAWSON, 2024). Estudos longitudinais também apontam desempenho inferior em diferentes componentes das funções executivas durante a infância e a adolescência, incluindo memória operacional, inibição, flexibilidade e planejamento (YEUNG et al., 2024). Essas características podem estar relacionadas às dificuldades de adaptação a mudanças, à presença de padrões comportamentais restritos e repetitivos e a aspectos do funcionamento social. Dessa forma, o refinamento das habilidades cognitivas e das funções executivas proporciona o desenvolvimento de indivíduos com o Transtorno do Espectro Autista, possibilitando cenários de maior sociabilidade, flexibilidade e autocontrole

Uma vez que a flexibilidade cognitiva se correlaciona a capacidade de adaptação às demandas do dia a dia, especialmente em quesitos sociais, surge a necessidade de ferramentas e intervenções que levem em conta os aspectos relacionais do Transtorno do Espectro Autista com as funções executivas, as quais possam treinar e adaptar habilidades de comunicação que sejam eficazes para indivíduos nesse espectro (SILVA, 2021). Portanto, surge a proposta da utilização do RPG (*Role Playing Game*), um modelo de jogatina que envolve a interpretação de papéis, que abrange um caráter lúdico, colaborativo e imersivo de seus jogadores, em vez de estimular a competitividade, com uma proposta interativa na qual os participantes assumem papéis em que devem desenvolver tomando decisões (BAZARELLO & BADARÓ, 2021). Ademais, o uso do RPG como uma modalidade de jogo sério atende a necessidade de uma intervenção a qual aproxime os jogadores de vivências similares as da vida real, com desafios e atividades que oferecem a construção de uma oportunidade de desenvolvimento, no formato de brincadeira estruturada (SILVA, 2021).

Este artigo se propõe a responder a seguinte pergunta: “O uso de jogos de RPG como ferramenta terapêutica pode promover avanços na socialização de indivíduos com TEA?”. Portanto, se analisou de que forma os jogos de RPG contribuem para o desenvolvimento de habilidades sociais em pessoas com TEA, identificando os elementos do RPG que favorecem a interação social, quais habilidades sociais (como comunicação, empatia, cooperação) são estimuladas em jogos de RPG e, por fim, quais funções cognitivas são estimuladas no RPG.

2 MÉTODO

O presente artigo tem como objetivo realizar uma revisão bibliográfica a respeito do uso da ferramenta do RPG como forma de desenvolvimento de habilidades executivas, especialmente a capacidade de socialização, para pessoas com o Transtorno do Espectro Autista. Segundo Arantes (2025), a revisão bibliográfica se caracteriza pelo uso e análise de produções científicas já disponíveis sobre determinado tema, tais como artigos científicos, livros, teses e dissertações, possibilitando ao pesquisador identificar, analisar e discutir as contribuições já produzidas na literatura. Sendo assim, a pesquisa bibliográfica faz uso de fontes secundárias, como a contribuição de autores sobre a temática, diferenciando-se de outras pesquisas que têm como recurso principal as fontes primárias, as quais ainda não receberam tratamento científico.

Objetivou-se, assim, compreender o que caracteriza o Transtorno do Espectro Autista, quais as principais disfunções executivas que o transtorno apresenta, de que forma as habilidades e o Transtorno do Espectro Autista se correspondem e quais benefícios o uso da jogatina de RPG trazem para seus usuários e, principalmente, para o público dentro deste Espectro. Foram buscadas referências em diferentes bases de dados, como PsyInfo, Medline, Google Acadêmico, Scielo e MedPub, tendo como uso as seguintes palavras-chave: RPG; role playing game; funções executivas; TEA; Transtorno do Espectro Autista; habilidades cognitivas; jogos de interpretação; sociabilização; habilidades sociais; psicologia; Autism Spectrum Disorder, de formas combinadas e alternadas, entre o período de 2021 a 2026. Embora haja poucos artigos sobre a temática em específico, foi possível encontrar correlações entre as categorias chaves dos artigos selecionados, apresentando uma condensação dos conteúdos e indicando a possibilidade de novos trabalhos sobre a temática do uso de jogos interpretativos como o RPG para desenvolver as habilidades sociais de pessoas dentro do Transtorno do Espectro Autista.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foi somente com a 5ª edição do DSM que os Transtornos Globais de Desenvolvimento (TGD) – categorização estabelecida na 4ª edição do DSM (DSM-IV-TR) – passaram a ser denominados como apenas Transtorno do Espectro Autista, sendo assim, o que antes era designado como o Transtorno Autista, Transtorno de Rett, Transtorno Desintegrativo da Infância, Transtorno de Asperger e Transtorno Global do Desenvolvimento, sem outra especificidade (incluindo o autismo considerado típico) passaram a ser classificados como TEA,

menos a síndrome de Rett. Não se tem um consenso definitivo do que possa desencadear o TEA em um indivíduo, entretanto, muitos estudos apontam a influência de fatores genéticos, ambientais e neurológicos que fazem associação ao autismo, além de teorias cognitivas as quais explicam a mentalização atípica, como a Teoria da Mente, a Teoria da Coerência Central Fraca e a Teoria Neuropsicológica, que se relacionam com os principais fatores clínicos associados aos déficits de interação e comunicação, assim como aspectos que envolvem a capacidade de atribuir estados mentais a si e aos outros, bem como prever ou explicar o comportamento alheio (HEMMERS et.al, 2022).

Indivíduos dentro do Transtorno do Espectro Autista tendem a ter grandes dificuldades em expressar, compreender e imitar certos sentimentos como medo, alegria e tristeza. Por conta disso, acabam se isolando e desenvolvendo problemas graves em quesitos sociais e de aprendizado, devido a uma hipoativação em áreas de percepção e cognição social (SILVA & MOURA, 2026).

De acordo com Carvalho et. al (2025), o autismo foi descrito pela primeira vez por médicos no final da década de 1980, sob o nome Transtorno Autista. Antes de ser registrado em manuais, o autismo era visto como uma forma de psicose que se manifestava na infância, apresentado na literatura em casos clínicos por psicanalistas. Atualmente, o Transtorno do Espectro Autista é caracterizado por anormalidades qualitativas, as quais resultam em grandes resultados na vida do indivíduo com o transtorno, bem como para os familiares e a sociedade. As pessoas com TEA apresentam, tipicamente, comportamentos repetitivos e estereotipados, ausência ou limitação de comunicações verbais e sociais típicas e recíprocas, bem como uso anormal da imaginação.

No entanto, segundo Saraiva et al. (2024), a variabilidade da apresentação clínica do Transtorno do Espectro Autista e a presença de outras comorbidades neuropsiquiátricas tornam o diagnóstico desafiador. Ademais, o impacto do diagnóstico de TEA vai além dos indivíduos diagnosticados, perpassando as famílias e a sociedade num geral, uma vez que os núcleos familiares enfrentam desafios em questões emocionais e financeiras, reverberando na necessidade de políticas públicas de suporte e inclusão. A promoção da conscientização e aceitação social são fundamentais para a melhora da qualidade de vida de indivíduos dentro do espectro.

O Transtorno do Espectro Autista é caracterizado por uma gama de padrões de comportamento, atividades e interesses restritos, sendo estes claramente atípicos ou excessivos

considerando a idade e o contexto do indivíduo. Os déficits sociais que acompanham o diagnóstico são graves, causando prejuízos no âmbito social, familiar, laboral, educacional e em outras áreas importantes, sendo observável no indivíduo em quase todos os ambientes, podendo variar dependendo do contexto social, educacional ou outros. O transtorno abrange um amplo espectro, o que implica em características manifestas de maneiras distintas em diferentes indivíduos com TEA. Um exemplo disso é uma criança que apresenta prejuízos sociocomunicativos como ausência de linguagem e afastamento social, mas não apresenta estereotipias motoras típicas e comportamentos mais maleáveis, enquanto outra criança pode apresentar uma linguagem oral bem desenvolvida junto com expressões faciais adequadas, porém demonstrar comportamentos inflexíveis e reações negativas às mudanças (CARVALHO et. al, 2025).

A presença de marcadores clínicos entre os 9 e 18 meses revela uma complexidade que vai além de isolamento social. No estudo de Da Silveira et. al (2026), o atraso motor sutil é um biomarcador clínico precoce, que pode auxiliar na descoberta do diagnóstico de TEA. A avaliação clínica frequentemente foca em fatores como a ausência da fala, no entanto, falhas no controle postural, hipotonia leve ou assimetrias da motricidade global podem ser sinais de uma organização cerebral atípica. Alguns marcadores motores coexistem com preditores de alta especificidade no domínio comunicativo, como: dificuldades na atenção compartilhada, falhas consistentes em atender ao chamado pelo nome (com 9 meses de idade) e a ausência de gestos para demonstrar interesse em algo.

Os primeiros sintomas do Transtorno do Espectro Autista costumam ser reconhecidos durante o segundo ano de vida, embora já possam ser observados antes dos 12 meses de idade, se os atrasos do desenvolvimento forem graves, ou percebidos depois dos 24 meses, se forem mais sutis. Dentre os sintomas observados, o atraso no desenvolvimento da linguagem costuma ser destacado, em geral acompanhado por ausência do interesse social ou interações sociais atípicas, padrões estranhos em brincadeiras e na comunicação com outros. Tais características podem ser vistas em manifestações discretas, como a dificuldade em trocas de turnos ou até mesmo na ausência de iniciativa em atividades sociais, ocasionadas pelos déficits comunicativos característicos do transtorno. A integração entre habilidades comunicativas verbais e não verbais tendem a estar desintegradas, dificultando o entendimento por parte dos outros, já que indivíduos com o Transtorno do Espectro Autista podem conseguir se comunicar verbalmente

com clareza, mas apresentar uma escassez em recursos não verbais, como expressões faciais e gestos, assim como o contrário também pode acontecer (CARVALHO et. al, 2025).

Alguns aspectos de indivíduos com TEA que podem variar incluem aspectos cognitivos. Segundo o estudo de Bertazo et al. (2025), estima-se que entre 60% a 70% dos indivíduos dentro do espectro tenham algum grau de deficiência intelectual, enquanto aqueles indivíduos enquadrados dentro do nível 1 de suporte frequentemente exibam inteligência dentro dos padrões. Além disso, por volta de 10% dos indivíduos com TEA apresentam habilidades intelectuais acima do esperado, um fenômeno reconhecido como "ilhas de competência". Ademais, muitos indivíduos com o TEA apresentam comprometimentos intelectuais e/ou da linguagem, até mesmo aqueles com inteligência considerada média ou alta podem apresentar um perfil irregular de capacidades. Alguns comportamentos irregulares também incluem déficits motores, abarcando fatores como: marcha atípica, falta de coordenação e movimentos motores anormais. Sobretudo, comportamentos auto lesivos também podem ser comuns, principalmente em crianças e adolescentes com autismo, sendo que os indivíduos dentro desse espectro têm maior propensão a desenvolver ansiedade e depressão (CARVALHO et. al, 2025).

Portanto, uma vez que os sintomas do Transtorno do Espectro Autista começam a ser identificados em uma criança (antes dos três anos de idade), isto é, quanto mais cedo esses sintomas forem identificados, maiores as chances de uma intervenção e melhor é o prognóstico para um desenvolvimento no TEA com marcos significativos e progresso duradouro. Além disso, caso sintomas de alto risco sejam identificados, o indivíduo deve ser encaminhado para uma avaliação mais rigorosa, conduzido por uma equipe interdisciplinar, para que o diagnóstico correto seja determinado. Os déficits sociais, que são característicos do Transtorno do Espectro Autista, são sintomas que também podem se manifestar precocemente em crianças de 12 até 18 meses de idade (OLIVEIRA; SILVA, 2024).

Segundo Carvalho et. al (2025), o desenvolvimento e a comunicação de pessoas autistas costumam apresentar falhas. Existe uma maior propensão a realizar atividades solitárias, rejeitando a participação de outros em brincadeiras por uma grande dificuldade na partilha, principalmente com atividades que exijam grande complexidade de habilidades cognitivas e imaginativas, como o faz-de-conta e outros simbolismos. Em casos mais graves, pode ser observada a total ausência de interesse nas interações sociais, que muitas vezes pode ser malvisto como um comportamento de esquiva ou afastamento por dificuldades de interação.

De acordo com Sterrett et. al (2024), o diagnóstico de pessoas dentro do Transtorno do Espectro Autista considera, em primeiro lugar, que os indivíduos preencham critérios para o transtorno e, então, como parte do diagnóstico cruzado, o DSM-5 exige o fornecimento dos níveis de gravidade para especificar o grau de comprometimento apresentado pelo indivíduo. Os níveis de gravidade são divididos em três, sendo nível 1 – requer apoio, nível 2 – requer apoio substancial e nível 3 – requer apoio muito substancial. Na prática, esses níveis de suporte servem como indicador de necessidades gerais, sendo fundamental para o planejamento de intervenções e estabelecimento de apoios adequados para cada indivíduo dentro do transtorno.

No Brasil, estima-se que tenha aproximadamente 2 milhões de autistas e evidências sugerem que a cada 54 nascimentos uma criança desenvolverá o transtorno, sendo a proporção por sexo de três meninos para cada menina, ou seja, a chance de uma pessoa apresentar o Transtorno do Espectro Autista é três vezes maior para homens do que para mulheres. Nos últimos 10 anos, houve aumento significativo no número de casos de indivíduos que apresentavam esse transtorno, sendo as possibilidades mais abordadas os critérios diagnósticos expandidos, maior conscientização sobre o transtorno, o diagnóstico durante a primeira infância e o reconhecimento do TEA como condição vitalícia (CARVALHO et. al, 2025).

Ademais, a prevalência de TEA, segundo muitas pesquisas, em grupos raciais distintos não tem grandes variações. No entanto, a idade média de diagnóstico nesses grupos tem diferenças marcantes. Segundo Ribeiro (2022), a diferença de idade nos diagnósticos apresentada revela que, nos Estados Unidos, crianças afro-americanas, hispânicas e asiáticas tem maior probabilidade de receber um diagnóstico tardio quando comparadas ao diagnóstico de crianças brancas. Esse atraso no diagnóstico entre minorias étnicas é observado também em alguns países europeus e asiáticos de acordo com a autora, embora pesquisas adicionais sejam necessárias para compreender o motivo desse funcionamento.

Durante as últimas décadas, o acúmulo crescente do conhecimento a respeito dos quesitos genéticos relacionados ao Transtorno do Espectro Autista tem mudado o cenário de psicodiagnósticos deste transtorno. Atualmente, estima-se que, por meio de testes moleculares, é possível detectar uma alteração em genes potencialmente causais do transtorno em cerca de 25% dos casos. A atual interação entre variantes comuns e raras parece ser a explicação mais provável para esses achados, portanto, uma parte dos casos seria causada por um número de variantes comuns com risco baixo, mas que, se unidas, são capazes de aumentar as chances para o surgimento desse transtorno do neurodesenvolvimento. Outros casos, no entanto, são

causados por um número médio das variantes de baixo risco, que levariam ao desenvolvimento do TEA quando combinadas a uma variante rara de risco considerado moderado (CARVALHO et. al, 2025).

As questões de anormalidades neurobiológicas são apresentadas em diversos casos de TEA, o que pode suscitar na hipótese de uma correlação entre as alterações no sistema nervoso central e os distúrbios comportamentais do TEA. As alterações se caracterizam pela perda da função neuronal, assim como aspectos comportamentais e sensoriais, concomitantes com a hiperatividade, agressividade, agitação, flutuações do humor, padrões repetitivos e restritos e déficits em interações sociais. Ademais, uma gama de fatores de risco inespecíficos como a idade avançada do genitor, baixo peso no nascimento ou exposição fetal ao ácido valpróico e poluentes podem contribuir com o risco do desenvolvimento do Transtorno do Espectro Autista (CARVALHO et. al, 2025).

De acordo com Hemmers et. al (2022), os indivíduos com TEA apresentam um desempenho menor em tarefas de funções executivas quando comparados a indivíduos com desenvolvimento típico. No entanto, ainda não se sabe qual subconjunto específico de funções executivas demonstra predominantemente o prejuízo no Transtorno do Espectro Autista. Acredita-se que o aspecto mais crítico dentre as funções executivas no TEA seja a falta de especificidade, cabendo ressaltar que os comprometimentos das funções executivas são encontrados em diversos transtornos do neurodesenvolvimento, englobando fatores como o planejamento, controle de impulsos, flexibilidade cognitiva, memória de trabalho, iniciação e inibição de comportamentos.

A maturação das Funções Executivas ao longo do desenvolvimento humano é um processo multideterminado e prolongado, atingindo sua máxima potencialidade na vida adulta. No entanto, ao estudar perfis de funções executivas em período pré-escolar, quando perfis clínicos de TEA e TDAH estão surgindo, observou-se que diferenças nas funções executivas podem ser menos impactadas por efeitos compensatórios ou em cascata dos sintomas diagnósticos clínicos, portanto qualquer especificidade no perfil para qualquer uma destas condições pode ser vista mais claramente do que em crianças em idade escolar. Sobretudo, observou-se que o comprometimento na flexibilidade se encontra como fator proeminente em indivíduos com TEA, bem como prejuízos em relação ao planejamento em comparação à crianças com desenvolvimento típico, indicando que alterações nas funções executivas são

comuns na trajetória de vida de indivíduos com transtornos de neurodesenvolvimento (CHRISTOFOROU et. al, 2023).

Segundo Hemmers et. al (2022), os comportamentos presentes no TEA não têm apenas uma única teoria para explicá-los, até mesmo pelo fato de que a heterogeneidade dos resultados sobre as funções executivas no transtorno dificulta a identificação dos comprometimentos específicos das funções executivas para o perfil cognitivo de pessoas autistas. Portanto, foi-se elaborada uma síntese de três teorias cognitivas. A primeira delas é a hipótese da teoria da mente, relacionada à habilidade de um indivíduo em realizar uma leitura do contexto social, ou seja, compreender a comunicação implícita e explícita, incluindo as diversas formas de uma pessoa expressar desejos, sentimentos, emoções, pensamentos e até mesmo prever suas próprias intenções e reações e as alheias também. Caso haja um comprometimento dessas habilidades, como é o caso de pessoas dentro do Transtorno do Espectro Autista, o indivíduo não consegue reagir corretamente de acordo com as situações presentes no ciclo social, assim como não consegue tomar consciência de seu próprio estado emocional, comportamental e de pessoas envolvidas, o que dificulta a interação social.

O comprometimento de funções executivas em pessoas com Transtorno do Espectro Autista afeta habilidades essenciais para o convívio em sociedade e a interação social desses indivíduos, pois as áreas afetadas como o planejamento, a atenção e a flexibilidade cognitiva são essenciais para a comunicação, influenciando negativamente nas dificuldades de interação, comportamentos e falas repetitivas. Ademais, a atenção compartilhada também é uma área comprometida e de grande relevância, já que serve como a habilidade de alternância de focos do olhar com sinais comunicativos entre seu par e o objeto/evento (SANTOS & MORAIS, 2023).

Nos estudos realizados por Baron-Cohen, Leslie e Frith, por meio do Teste Sally e Anne, em 1985, os resultados apresentados nesse experimento levaram os estudiosos a sugerirem uma correlação entre os prejuízos de pessoas com TEA e um déficit na teoria da mente, mas que essa dificuldade não depende do nível intelectual, pois as crianças com autismo que participaram do estudo tinham boa capacidade cognitiva. Também, nessa pesquisa observou-se um déficit relacionado ao comprometimento da percepção emocional e facial, que podem levar a dificuldades em inferir segundas intenções, compreender olhares, desejos e condutas alheias. A teoria da mente, portanto, refere-se à tendência dos indivíduos autistas de centrarem objetos, situações sociais e construções mentais de maneira individual, em vez de considerarem a

totalidade, ou seja, consideram especificamente os detalhes em uma estrutura holística (HEMMERS et. al, 2022).

No estudo de Quaresma et. al (2025) com uma amostra de 13 crianças de ambos os gêneros, na faixa etária dos cinco a sete anos, avaliadas e diagnosticadas com Transtorno do Espectro Autista, foram realizadas perguntas referentes ao livro "Claro, Cleusa. Claro, Clóvis" para avaliar o desempenho das crianças em recontar a história, com o objetivo de avaliar a compreensão de história envolvendo Teoria da Mente em crianças com Transtorno do Espectro do Autismo. Como resultado do estudo, foi observado o predomínio de acertos quanto a identidade dos personagens no livro, o cenário e o contexto, no entanto, houve dificuldade em interpretar eventos que envolviam estados mentais, ou seja, observou-se que as crianças tinham déficits em recontar aspectos importantes da história, principalmente em interpretar fatos que envolviam a Teoria da Mente.

Outra teoria que busca explicar os comportamentos presentes no TEA é a teoria da coerência central, que considera o foco de pessoas autistas em detalhes específicos em vez de focar na informação central, sem conseguir integrar as partes da informação para formar sua totalidade. Segundo Hemmers et. al (2022), a teoria da coerência central foi demonstrada pela primazia no processamento de informações locais em detrimento ao processamento global, fazendo com que os indivíduos com TEA apresentem as dificuldades nesse processamento mais generalizado por dependerem também de funções executivas que estejam intactas.

Propõe-se que a coerência central enfraquecida esteja na raiz de sintomas característicos do TEA, como a insistência na uniformidade, a atenção a partes específicas de objetos e o perfil cognitivo distinto. Segundo Kranner, que nomeou o transtorno pela primeira vez, descreveu o TEA como uma incapacidade de vivenciar o todo sem atenção plena às partes constituintes. Dentre os indivíduos neurotípicos, o processamento das informações ocorre num todo, manifestando a necessidade da coerência central, enquanto para indivíduos neuroatípicos esse processamento foca-se nos detalhes, juntamente com a capacidade reduzida de integrar estímulos e o desconhecimento do contexto, ou seja, uma fraca coerência central (BOJDA et. al, 2021).

Por fim, a última teoria para explicar os maneirismos e a conduta de indivíduos dentro do Transtorno do Espectro Autista é a teoria neuropsicológica, que se refere à função executiva em si, a qual diz respeito a um conjunto de habilidades cognitivas complexas que envolve fatores como: memória operacional, atenção, planejamento, controle inibitório, flexibilidade cognitiva,

dentre outras funções essenciais para a funcionalidade de um indivíduo no cotidiano. As funções executivas em indivíduos com TEA foram identificadas como prejudicadas em diversos estudos, incluindo como principais fatores a formação de conceitos, mudança de conjuntos, flexibilidade mental, fluência, planejamento, inibição de respostas e memória de trabalho (BRACONNIER & SIPER, 2021).

No geral, de acordo com St. John et. al (2022), é comum que indivíduos com TEA apresentem déficits nas áreas de funções executivas, mas os resultados dependem de fatores específicos. Primeiro, como citado anteriormente, fatores etários constatam que participantes no espectro que estejam nas faixas de idade entre a adolescência e a vida adulta não possuem grandes discrepâncias quando comparados às pessoas com desenvolvimentos típicos ou de pessoas com TDAH e deficiência intelectual. Essa variação parece estar relacionada, entre outros fatores, ao domínio executivo investigado, mas também às tarefas utilizadas e à subjetividade de cada participante. Em adultos autistas podem ser observadas dificuldades em diversos estudos que identificam prejuízos em flexibilidade, fluência fonêmica e memória de trabalho, assim como alguns estudos também identificam desempenhos preservados no planejamento, tomada de decisão e fluência semântica. Ademais, a forma de avaliação também pode impactar nos resultados, uma vez que medidas subjetivas conseguem identificar maiores dificuldades do que as medidas objetivas.

Por volta de 1970, Damásio e Maurer (1979) foram os precursores em cogitar que houvesse uma disfunção no lobo pré-frontal de pacientes dentro do Transtorno do Espectro Autista. Assim essa hipótese relacionando o comprometimento das funções executivas com as dificuldades comportamentais em TEA surgiu em decorrência da semelhança dos comportamentos que foram encontrados em pessoas que sofreram lesões na região do córtex pré-frontal com o diagnóstico de TEA. Com o passar dos anos, percebeu-se que o motivo da similaridade era que, em ambos os quadros, a capacidade de executar certas ações e atividades necessitava uma reprodução verbal de instruções, ou seja, a linguagem exercia grande papel na atividade cerebral. Pesquisadores sugeriram que o uso reduzido da linguagem identificado em pessoas com TEA podem ser uma forma de mediação verbal para regular o comportamento, relacionando-se às funções executivas, especialmente em crianças com o transtorno. Ademais, quando avaliada num estudo de Winsler et. al (2007 apud LARSON et. al, 2021), a fala interna durante tarefas de funções executivas (como alternância e planejamento) em crianças com TEA de alto funcionamento quando comparadas a crianças com desenvolvimento típico, não

apresentou diferenças entre os grupos durante a execução das tarefas. Pelo contrário, as crianças com TEA apresentaram desempenho superior quando utilizada a fala interna explícita do que quando permaneceram em silêncio, demonstrando que o desempenho de funções executivas de pessoas dentro do espectro muitas vezes está relacionado às diferentes abordagens utilizadas para mensurá-las, bem como as formas de mediação verbais ou não verbais (LARSON et.al, 2021).

Segundo Passarelli et. al (2023), o déficit social é uma das principais características do autismo, sendo as habilidades sociais respostas comportamentais observáveis, descritivas e aprendidas, que permitem que o indivíduo se comporte de maneira correta de acordo com o contexto no qual este se encontra. Tais habilidades permitem a articulação do comportamento verbal, expressões e gesticulações a fim de obter consequências positivas para si e os outros. No entanto, indivíduos com o Transtorno do Espectro Autista podem apresentar dificuldades ao expressar habilidades sociais, incluindo iniciar e manter interações, compartilhar a atenção, adotar perspectivas e manter o interesse no diálogo com outros.

O Transtorno do Espectro Autista compromete múltiplas áreas do desenvolvimento, porém há um enfoque em déficits em habilidades sociais e problemas comportamentais. Sabe-se que a cognição social e as habilidades sociais estão altamente relacionadas e, portanto, a intervenção nessas habilidades para pessoas dentro do espectro autista proporciona progressos de repertório social, sejam quaisquer os métodos de ensino utilizados benéficos para atingir essa finalidade (VASCONCELOS et. al, 2026).

Os déficits sociais de pessoas autistas podem manifestar-se de múltiplas maneiras, seja pelo afastamento social até mesmo comportamentos disruptivos, que podem limitar oportunidades de interações sociais e desenvolvimento de relações interpessoais. Por conta disso, foi desenvolvido um manual de habilidades sociais apropriado para crianças com TEA, com enfoque nos princípios da Análise do Comportamento Aplicada, com a sigla popularmente conhecida como ABA (Applied Behavior Analysis). A abordagem ABA compreende o autismo como um conjunto de comportamentos que podem ser desenvolvidos (ou enfraquecidos) por meio de procedimentos de ensino específicos, tendo como abordagem o foco em características e necessidades particulares de cada indivíduo, incluindo um conjunto de classes de habilidades sociais que são executadas por unidades de comportamentos, sendo de extrema importância para a construção de vínculos relevantes para os indivíduos com autismo (PASSARELLI et. al, 2023).

Em um desenvolvimento típico de crianças e adolescentes, as regras sociais são aprendidas a partir da observação e pela interação social com outros indivíduos. Para indivíduos autistas, a comunicação torna-se um desafio, principalmente durante os anos escolares, já que crianças autistas permanecem à margem das redes sociais na sala de aula. Portanto, um contexto autêntico que surge como modo de comunicação no contexto de sala de aula é o brincar, descrito como um dos principais meios de comunicação durante a primeira infância, que tem sido utilizado como método prático na intervenção de apoio no desenvolvimento de habilidades sociais em indivíduos com TEA, uma vez que oferece uma forma natural para o progresso e aprendizado em contextos educacionais (O'KEEFE & MCNALLY, 2023).

De acordo com Passarelli et. al (2023), o uso de brincadeiras pode contribuir para o enriquecimento das relações interpessoais e individuais, podendo aumentar o repertório de resolução de problemas, atenção, imaginação, tomada de perspectiva, comunicação e o conhecimento a respeito de relacionamentos sociais. Ademais, os autores ressaltam a importância de treinos de habilidades sociais os quais sejam ministrados desde a infância, bem como estudos que busquem identificar quais as habilidades sociais menos desenvolvidas em adolescentes com autismo, bem como estudos que investiguem qual seria a eficácia dos treinos de habilidade nessa população.

Nesse sentindo podemos pensar no uso do RPG (*Role Playing Game*) como uma fermenta para desenvolver habilidades sociais. Embora haja diferentes formas de jogar RPG, todas elas abrangem caraterísticas comuns, como: a possibilidade de criar e encenar em um mundo fictício, sendo orientados por um "mestre" e atuando como contadores de histórias ou facilitadores. Nos RPGs, tanto os jogadores quanto o mestre têm essa possibilidade de serem criativos, sendo convidados a criar seus próprios personagens com base nas regras do jogo e no universo da história. Pesquisas apontaram que a interpretação de papéis pode incentivar a empatia, gerar criatividade, além de ajudar na gestão e expressão de novas ideias, influenciando positivamente no potencial criativo e emocional de seus participantes, proporcionando um ambiente saudável e seguro para seus jogadores (KATIFORI et. al, 2022).

Em seu artigo, Gomes, Vasconcelos e Correia (2023) citam o ato de jogar como um elemento presente em todo desenvolvimento humano, considerando jogo qualquer atividade que envolva o faz-de-conta, quanto a jogos com regras explícitas, podendo ser considerado como "brincadeira", que se diferencia da competição, tendo como caráter específico o foco direcionado no próprio processo de brincar em vez de vencer. Segundo os autores, o jogo funciona como

uma ferramenta de intervenção no desenvolvimento e na relação ensino/linguagem, no qual possibilita trabalhar questões como sociabilidade, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinariedade.

Existem diferentes estilos de RPG atualmente, desde clássicos da fantasia medieval, até ambientações futuristas, de horror, investigação ou até mesmo realismo. A diversidade de cenários e sistemas nas jogatinas faz com que seja uma atividade flexível e divertida, capaz de ser adaptada para contextos que incluem um cenário clínico terapêutico, podendo ser utilizado como ferramenta de autoconhecimento, exploração emocional e fortalecimento de vínculos (MARTINS, MANSOUR & MARQUES, 2025).

Os RPGs são jogos que envolvem a representação de papéis, no qual os jogadores devem interagir entre si e com o mestre de jogo para avançar na história, favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais, a comunicação efetiva e resolubilidade de conflitos. O RPG pode ser considerado um jogo de faz-de-conta com um sistema próprio de regras, englobando grupos que se encontram presencialmente ou online para jogar, utilizando ferramentas como papel, canetas e livros de regras para orientarem a jogatina (GOMES, VASCONCELOS & CORREIA, 2023).

Segundo Souza (2023), no *Role Playing Game* os jogadores são envolvidos em diversos cenários que possibilitam a imersão a partir da criação dos personagens fictícios. Sendo assim, o RPG permite que os jogadores possam praticar habilidades sociais e compreender perspectivas diferentes, já que o jogo envolve comunicação e trabalho em equipe. Nesse jogo, os participantes são encorajados a expressarem a criatividade e a elaborarem estratégias em conjunto, fazendo com que seus participantes busquem soluções e se adaptem às situações diferentes de acordo com as escolhas tomadas.

Existem dois modos para a jogatina do RPG, o de “mesa” em que consiste na interpretação de papéis, cooperação e criatividade, presenciando a narrativa mediada por um “mestre” e uma história interpretativa vivenciada pelos jogadores, e o modo digital, no qual essa mediação é realizada pelo computador através da internet. O primeiro registro do RPG foi em 1974, tendo como inspiração o gênero de literatura fantástica, e sua primeira edição ainda é considerada a mais popular no sistema de jogos de Role Play: Dungeons & Dragons (também conhecido como D&D), idealizado pela empresa TSR e criado por Gary Gygax. No começo, o D&D era apenas um complemento para um outro jogo chamado de Chainmail, mas tornou-se

um grande sucesso por originar um jogo totalmente diferente e inovador (GOMES, VASCONCELOS & CORREIA, 2023).

Os RPGs tem sido utilizados como forma de intervenção em diversos contextos, com foco no desenvolvimento de um repertório selecionado para a interação com outros, visando uma melhoria na qualidade de vida dos jogadores. De acordo com Henning et. al (2024), uma das principais características aprimoradas pelo uso do RPG é a comunicação, principalmente pelo fato do uso de atividades e hobbies serem elementos importantes para desenvolvimento de laços entre jovens, especialmente com TEA. Uma vez que o RPG se enquadra como uma jogatina popular entre o público juvenil, esse estilo de jogo permite com que haja uma melhoria na qualidade de vida na população com TEA, por permitir a melhora nas interações sociais e permitir interações espontâneas.

O funcionamento do RPG surge a partir da criação coletiva de histórias entre seus jogadores, com seus devidos papéis atribuídos. De modo geral, pode ser definido que todo RPG presencial (ou RPG de mesa) possui um narrador, conhecido como "mestre", que tem como função criar e contar a história que será jogada, bem como é responsável por mediar as interações e ações dos jogadores, de acordo com o cenário e o sistema de regras. Os demais jogadores atuam como personagens da história, atribuindo características, habilidades e desvantagens a estes a partir do sistema de regras próprio para jogadores e atuam ativamente na construção da história, tornando o RPG uma forma de jogo cooperativo (GOMES, VASCONCELOS & CORREIA, 2023).

De acordo com Francisco (2025), sob o enfoque da análise do comportamento e as características da interpretação de papéis em jogatinas, que compreendem o comportamento como um construto moldável a partir da interação do indivíduo com o ambiente, o RPG se apresenta como uma possibilidade de ferramenta terapêutica potencialmente eficaz no aumento de cargas comportamentais e no desenvolvimento de habilidades, uma vez que pode ser utilizada num contexto terapêutico diferencial. Nos artigos analisados pelo autor, em sua revisão narrativa, o RPG pode ser um ambiente fértil para implementação dos conceitos da análise do comportamento, criando condições ideais para modificar e fortalecer padrões de resposta dos jogadores.

O RPG é um estilo de jogo com grande potencialidade para intervir em diversos processos de grupo ou individuais. O RPG já foi utilizado em contextos clínicos, propondo um estilo mais naturalista de abordagem, possibilitando que terapeutas possam identificar vários

sintomas em crianças com autismo, além de favorecer um ambiente de apoio, fortalecendo o vínculo entre o terapeuta e paciente. Ademais, o RPG também pode ser utilizado em contextos não-clínicos, como em contextos para promover a coesão de grupos de adultos, os quais trabalham juntos para combater inimigos. Sendo assim, os RPGS são uma ferramenta que possibilita a construção de novos significados e enriquece a vida de seus participantes (YULIAWATI, WARDHANI & NG, 2024)

Apesar do esforço pessoal ser um requisito necessário na jogatina de RPG, Meira e Dutra (2022) afirmam que a formação narrativa de uma campanha se trata de algo coletivo. Logo, as interações entre o "mestre" e os jogadores se baseia no conceito de socialização, ou sociabilidade, um construto sociológico que considera a interação como um meio para atingir alguma finalidade. O RPG funciona como um jogo que utiliza o conhecimento, a inteligência e a imaginação como artifícios e funciona como um exercício de diálogo e decisão em grupo.

Yuliawati, Wardhani e NG (2024) descrevem que as pesquisas têm ressaltado os benefícios psicológicos do RPG, especialmente no aprimoramento de habilidades de autorreflexão, enfrentamento de dilemas morais, crescimento pessoal e o estímulo da imaginação e diversão. Nas sessões de RPG, os jogadores que assumem papéis de personagens específicos, apresentando uma melhoria no bem-estar da saúde mental a partir da relevância da identidade narrativa. Em um estudo longitudinal com indivíduos em psicoterapia, melhorias no bem-estar foram associados a temas de agência mais intensos dentro das narrativas pessoais ao longo da psicoterapia, demonstrando como os RPGs de mesa também proporcionam um senso de urgência aos jogadores, permitindo um senso de controle, a exploração imaginativa e a tomada de decisões, mesmo que as consequências não sejam as mesmas do que as vistas na vida real.

Os jogos levam à aprendizagem de uma grande variedade de temas, de forma divertida e lúdica, permitindo que esses conteúdos possam ser posteriormente utilizados em contextos sociais. Sendo assim, ao proporcionar interações lúdicas e interativas, os jogos permitem a construção do conhecimento de maneira contextualizada e correta, potencializando o desenvolvimento de competências emocionais e cognitivas (MORAIS, MAIA & CALDERON, 2025).

Uma vez que a progressão depende da colaboração dos jogadores dentro do RPG, que estimula as habilidades sociais frequentemente prejudicadas em pessoas dentro do espectro autista, a prática de jogar RPG torna-se um aliado no desenvolvimento de habilidades,

especialmente sociais. A natureza cooperativa e colaborativa do RPG faz com que os participantes interajam a partir de ações dos personagens, buscando atingir objetivos em comum, criando um espaço favorável à experimentação de condutas sociais diversas em um ambiente seguro e controlado (CORDEIRO & SILVA, 2025).

No contexto de educação inclusiva para TEA, tecnologias que envolvem jogos e ambientes virtuais têm demonstrado grande êxito em desenvolver habilidades sociais e cognitivas e, especificamente, jogos do gênero *Role Playing Game* (RPG) têm sido utilizados para apoiar o ensino de diferentes conteúdos. A gamificação se caracteriza por um processo que usa elementos e técnicas típicos dos jogos em contextos que normalmente não são lúdicos, com a proposta de tornar tarefas do cotidiano mais envolventes. A utilização da gamificação pode beneficiar indivíduos com o Transtorno do Espectro Autista, por oferecer um cenário mais estruturado e previsível, diminuindo então a sobrecarga sensorial e potencializando a aprendizagem (MORAIS, MAIA & CALDERON, 2025).

Sobretudo, os RPGs criam um senso de comunidade entre os jogadores, o que pode ajudar a combater a solidão e o isolamento social. Há um termo chamado de "círculo mágico", que se refere às fronteiras imprecisas que separam o jogo do RPG da vida real, o que enfatiza a exclusividade do jogo como um meio de unir jogadores, pois somente estes podem acessá-lo e, ao fazer isso, formam grupos sociais que ressaltam suas diferenças quando comparados ao mundo comum. Com base em entrevistas à jogadores autistas de RPG de mesa, o envolvimento nos jogos possibilitou um ambiente aberto, criativo e acolhedor, no qual estes participantes desenvolveram habilidades sociais e amizades a partir de experiências compartilhadas por conta do jogo (ATHERTON et. al, 2025).

Morais, Maia e Calderon (2025) em seu artigo desenvolveram a ODS Adventure, um RPG educativo que funciona em múltiplas plataformas na modalidade online, englobando os elementos do *role playing game* com a gamificação, tendo como objetivo facilitar o uso do jogo em diversos contextos. Segundo os autores, as funcionalidades do jogo foram embasadas em necessidades observadas em crianças com TEA, adaptando o *design* para atender a demandas sensoriais do público em questão. A jogatina possibilita o aprendizado sobre a sustentabilidade, cidadania e desenvolve habilidades como o planejamento, sequenciamento, decomposição e abstração, todas essas enquadradas dentro do pensamento computacional. O projeto da ODS Adventure tem como objetivo ser um RPG com abordagem centrada no usuário para desenvolvimento de habilidades e competências de pensamento computacional, com planos

para avaliar qualitativa e quantitativamente a usabilidade, a adequação pedagógica e o potencial inclusivo do jogo, além de englobar diferentes níveis de suporte em crianças com TEA. O desenvolvimento da ODS Adventure comprova que há a possibilidade de utilizar o RPG em contextos educacionais e, principalmente, o uso dessa ferramenta como um suporte para o aprendizado de competências em pessoas com o Transtorno do Espectro Autista.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Transtorno do Espectro Autista configura-se como um transtorno do neurodesenvolvimento e, portanto, perdura ao longo de toda a vida do indivíduo com esse diagnóstico. Uma vez que as principais características do TEA é a dificuldade de socialização, torna-se necessário o desenvolvimento de instrumentos que colaborem com o aumento de habilidades comunicativas. Com esta finalidade, o RPG atua como uma ferramenta que estimula o uso de diversos recursos sociais, incluindo a interação, a flexibilidade e a colaboração entre os jogadores. Esta revisão bibliográfica destacou a interlocução entre o uso de RPG com a possibilidade de aprimorar habilidades sociais, além de funções executivas em indivíduos enquadrados no Transtorno do Espectro Autista.

No âmbito de psicodiagnóstico, ao longo da última década o número de indivíduos autistas teve um aumento considerável, sendo uma das causas mais abordadas os critérios diagnósticos expandidos, maior conscientização sobre o TEA durante a primeira infância e o reconhecimento desse transtorno como condição permanente. O uso de instrumentos lúdicos como o RPG favorece o desenvolvimento da criatividade, expressão e convivência em grupo, fatores cruciais para pessoas com TEA, visto que o transtorno se caracteriza pelo déficit social e comunicativo entre os pares. Dentre os estudos abordados ao longo desta revisão, foi observado que no contexto educativo as tecnologias que envolvem jogos e ambientes virtuais apresentam grande êxito em incluir indivíduos dentro do espectro autista e aprimorar habilidades sociais e cognitivas, caracterizando a gamificação, ou seja, um processo que utiliza artifícios típicos de jogos em contextos não-lúdicos, para tornar tarefas diárias mais envolventes.

Portanto, visando contemplar a hipótese de prejuízos nas funções executivas de pessoas com TEA, incluindo os principais fatores como a flexibilidade cognitiva, o controle inibitório, a atenção seletiva, planejamento e fluência verbal, além dos déficits em interações sociais, o RPG permite com que os jogadores possam exercitar habilidades sociais e compreender

diferentes pontos de vista, uma vez que a jogatina envolve comunicação e trabalho em equipe. Ainda que o número de estudos encontrados sobre o uso específico do RPG para pessoas dentro do Transtorno do Espectro Autista seja limitado, os resultados apresentados por essa revisão bibliográfica revelam benefícios desse recurso, já que oferece um cenário estruturado e previsível para os jogadores, além de oferecer o enriquecimento de relações, podendo aumentar a resolução de problemas e estimular as funções executivas, entre outros aspectos como a criatividade, cooperatividade e comunicação entre jogadores. No entanto, é importante ressaltar a necessidade de mais estudos a respeito da temática para comprovar a eficácia terapêutica, visto que o RPG apresenta grande potencial para se tronar um recurso terapêutico para indivíduos com TEA.

A importância desse estudo é reforçada pela necessidade contínua de maiores estudos em ferramentas que auxiliem no tratamento de indivíduos com TEA, uma vez que há o aumento dessa condição na última década, bem como sua característica de transtorno vitalício. Logo, pesquisas futuras devem continuar a explorar os benefícios do uso de jogos e recursos lúdicos como o RPG para indivíduos dentro do Transtorno do Espectro Autista, avaliando a longo prazo a forma em que habilidades como funções executivas evoluíram num estudo longitudinal, além de melhorar ferramentas já existentes e expandir opções terapêuticas no tratamento de pessoas com TEA, a fim de melhorar a qualidade de vida desses indivíduos, bem como a de suas famílias e da sociedade num geral.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR. 5.** ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2023.

ARANTES, Thiago Ramalho de Rezende. Pesquisa documental, pesquisa bibliográfica e revisão sistemática: aspectos definidores e breves considerações. Cadernos de Estudos Interdisciplinares, 2025.

ATHERTON, Gray; HATHAWAY, Rhys; VISURI, Ingela; CROSS, Liam. A critical hit: Dungeons and Dragons as a buff for autistic people. **National Autistic Society, v. 29**, n. 2, p. 382–394, Feb. 2025.

BAZARELLO, Raphael Dutra; BADARÓ, Auxiliatrice Caneschi. Role-playing game (RPG) e psicologia: desenvolvimento de habilidades e funções executivas. **Cadernos de Psicologia, v. 3**, n. 5, p. 398-417, jan./jun. 2021.

BERTAZO, Monica Montemor; ROMA, Taiana Mara; SILVA, José Claudio Pereira da; SILVA, Francisca de Assis; CORSO, Cristiane del; SILVA, Jofman Amorim Leite da; ALVES, Andréa Cristina; MOREIRA, Janette Magali Gomes Paredes; TRISTONI,

Marineuza. Prevalência, diagnóstico e terapêutica do transtorno do espectro autista: uma análise crítica da evidência atual. **Revista Observatorio de la Economía Latinoamericana, v. 23,** n. 5, p. 01-16, 2025.

BOJDA, A.; SREBNICKI, T.; KONOWAŁEK, Ł.; BRYŃSKA, A. Weak central coherence – construct conception, development, research methods. **Psychiatria Polska, v. 55**, n. 6, p. 1373–1386, 2021.

BRACONNIER, Megan L.; SIPER, Paige M. Neuropsychological Assessment in Autism Spectrum Disorder. **Current Psychiatry Reports, v. 23**, n. 10, p. 63, 2021.

CARVALHO, Wedja Maria Medeiros de et al. Transtorno do Espectro Autista: desafios diagnósticos, fatores etiológicos e estratégias terapêuticas. **Brazilian Journal of Implantology and Health Sciences, v. 7**, n. 2, p. 1247–1267, 2025.

CORDEIRO, Hellen Narciso Aguiar; SILVA, Reginaldo Aparecido. A ludicidade como caminho para socialização.**7ª JORNADA CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFSULDEMINAS, v. 17**, n. 2, 2025.

CHRISTOFOROU, Marina et al. Executive function profiles of preschool children with autism spectrum disorder and attention-deficit/hyperactivity disorder: a systematic review. **JCPP Advances, v. 3**, n. 1, e12123, 2023.

DA SILVEIRA, J. E. C. et al. Novas fronteiras no transtorno do espectro autista: inovações diagnósticas, etiologia multifatorial e adaptação funcional. **LUMEN ET VIRTUS, v. 17**, n. 59, p. e12898 , 17 abr., 2026.

FRANCISCO, Everton Camargo. As contribuições do Role-Playing Game (RPG) para a psicoterapia no desenvolvimento de habilidades sociais. **Unifunec científica multidisciplinar, Santa Fé do Sul, São Paulo, v. 14**, n. 16, p. 1–12, 2025.

GOMES, Pedro Henrique Matias Marques; VASCONCELOS, Angelina Nunes de; CORREIA, Marcel de Lima. Role Playing Game in the Brazilian education: a systematic review. **Momento – Diálogos em Educação, v. 32**, n. 2, 2023.

HEMMERS, Julia; BAETHGE, Christine; VOGELEY, Kai; FALTER-WAGNER, Christine M. Are Executive Dysfunctions Relevant for the Autism-Specific Cognitive Profile? **Frontiers in Psychiatry, v. 13**, 2022.

HENNING, Germano et al. Social skills training with a tabletop role-playing game, before and during the pandemic of 2020: in-person and online group sessions. **Frontiers in Psychiatry, v. 14**, 1276757, 2024.

KATIFORI, Akrivi; PETOUSI, Dimitra; SAKELLARIADIS, Pantelis; ROUSSOU, Maria; IOANNIDIS, Yannis. Tabletop role-playing games and creativity: the Game Master perspective. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE FOUNDATIONS OF DIGITAL GAMES, 17., 2022, Athens, Greece. Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games. **New York: Association for Computing Machinery, 2022. p. 1–7.**

LAGE, C.; SMITH, E. S.; LAWSON, R. P. A meta-analysis of cognitive flexibility in autism spectrum disorder. **Neuroscience & Biobehavioral Reviews, v. 157**, 105511, 2024.

LARSON, Caroline et al. Planning in Children with Autism Spectrum Disorder: The Role of Verbal Mediation. **Journal of Autism and Developmental Disorders, v. 51**, n. 7, p. 2200–2217, 2021

MARTINS, Fernanda da Silva; MANSOUR, Matheus José Izel; MARQUES, Djeane da Silva Santana. O role-playing game como ferramenta em psicoterapia no atendimento de jovens com o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade. **RCMOS – Revista Científica Multidisciplinar O Saber, São Paulo, v. 2**, ano 5, 2025. ISSN 2675-9128.

MEIRA, Iago Gonçalves de; DUTRA, Taynara Cerigueli. O uso do RPG como um exercício de sociabilidade e criatividade. **Semana de Tecnologia da Informação do IFPR Campus Paranavaí, v. 1**, n. 1, 12 dez.2022

MORAIS, João Gabriel; MAIA, Felipe; CALDERON, Ivanilse. ODS Adventure: um RPG educativo para o ensino de sustentabilidade e estímulo ao pensamento computacional em crianças com TEA. In: **Congresso Brasileiro De Informática Na Educação (Cbie), 14., 2025; Simpósio Brasileiro De Informática Na Educação (SBIE), 36**, 2025. Anais [...]. 2025.

O'KEEFFE, Christina; McNALLY, Sinéad. A systematic review of play-based interventions targeting the social communication skills of children with autism spectrum disorder in educational contexts. **Review Journal of Autism and Developmental Disorders, v. 10**, p. 51–81, 2023.

OLIVEIRA, Mirian Simões de; SILVA, Elias Alves da. Importância do diagnóstico precoce autista. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, [S. l.], v. 10**, n. 4, p. 1809–1819, 2024.

PASSARELLI, Denise Aparecida; BASSETTI, Isabella; CARRENHO, Erika Hasse; DEFINO, Ana Cristina B. S. Treino de habilidades sociais em crianças e adolescentes com autismo: uma revisão de artigos empíricos. **Perspectivas em Análise do Comportamento, v. 14,** n. 1, p. 84–96, 2023.

QUARESMA, Nathalia; NASCIMBENI, Renata Cristina Dias; PERISSINOTO, Jacy; TAMANAHA, Ana Carina. Compreensão de história envolvendo Teoria da Mente em crianças com Transtorno do Espectro do Autismo. **Revista CEFAC, v. 27**, n. 3, e8124, 2025.

RIBEIRO, Tatiane Cristina. Epidemiologia do transtorno do espectro do autismo: rastreamento e prevalência na população. 2022. **Tese (Doutorado em Psiquiatria) - Faculdade de Medicina, University of São Paulo, São Paulo**, 2022.

SANTOS, R. C. dos; MORAIS, E. A. de . As implicações das funções executivas no relacionamento interpessoal de pessoas com transtorno do espectro autista. **Epitaya E-books, [S. l.], v. 1**, n. 45, p. 69-82, 2023.

SARAIVA, Isabella Ferreira; FREIRE, Rossana Valessa Silva; FRAZÃO, Mariana de Arruda; MUNIZ, Jéssica dos Santos; SOUZA, Lívia Carolina Brum de. Transtorno do espectro autista

(TEA): etiologia, diagnóstico e intervenções terapêuticas: uma revisão bibliográfica da literatura. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação, v. 10**, n. 8, 2024.

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

SILVA, Cristiane Rodrigues da; MOURA, Rosa Maria Braga Lopes de. Transtorno do espectro autista (TEA): comprometimento nas funções executivas e seus impactos nas habilidades sociais. **Revista FT**, 2026.

SOUZA, Hugo Felipe Wiegue de. Role-playing game (RPG) de mesa para o ensino de pensamento computacional para alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). 2023. **Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Computação) – Setor Palotina, Universidade Federal do Paraná**, Palotina, 2023.

STERRETT, K.; CLARKE, E.; NOFER, J.; PIVEN, J.; LORD, C. Toward a functional classification for autism in adulthood**. Autism Research, v. 17**, n. 10, p. 2105–2119, 2024.

ST. JOHN, Tanya et al. A review of executive functioning challenges and strengths in autistic adults. **The Clinical Neuropsychologist, v. 36**, n. 5, p. 1116–1147, 2022.

VASCONCELOS, Isabela Silva; OLIVEIRA, Leonise Costa; CARDOSO, Crislane Gomes; SANTOS, Larissa Gato dos; SANTOS, Bruna Daniele de Lima. Transtorno do espectro autista e habilidades sociais: uma revisão bibliográfica integrativa da literatura. **Práxis em Saúde, v. 4**, n. 2, 2026.

YEUNG, M. K.; BAI, J.; MAK, K.-L. et al. Longitudinal changes in executive function in autism spectrum disorder: A systematic review and meta-analyses. **Autism Research, v. 17**, n. 10, p. 2045–2063, 2024.

YULIAWATI, Livia; WARDHANI, Putri Ayu Puspieta; NG, Joo Hou. A scoping review of tabletop role-playing game (TTRPG) as psychological intervention: potential benefits and future directions. **Psychology Research and Behavior Management, v. 17**, p. 2885–2903, 2024.