

ENTRE O LÚDICO E O CUIDADO: JOGOS DIGITAIS COMO TECNOLOGIAS ASSISTIVAS NO CONTEXTO FAMILIAR DO AUTISMO

LOUREIRO, Giuliana – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)
GATTI, Daniel – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Eixo 4: Barreiras e Acesso às Tecnologias Assistivas

Fontes de financiamento: Bolsa CAPES

Resumo

Este artigo discute como as famílias participam do uso de jogos digitais voltados para crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A partir de uma revisão bibliográfica, refletimos sobre os desafios enfrentados por quem cuida, desde a falta de apoio técnico até o peso emocional da rotina. Embora os jogos possam apoiar a autonomia e a comunicação das crianças, sua efetividade depende da mediação familiar, muitas vezes invisibilizada no desenvolvimento dessas tecnologias. Neste trabalho, defendemos que o design e o desenvolvimento de tecnologias assistivas precisam considerar não só o usuário direto (a criança), mas também o contexto familiar como parte ativa da experiência.

Palavras-chave: Autismo, Tecnologia Assistiva, Inclusão, Família atípica.

Abstract

This article discusses how families engage in the use of digital games designed for children with Autism Spectrum Disorder (ASD). Based on a literature review, we reflect on the challenges faced by caregivers — from the lack of technical support to the emotional burden of daily routines. Although such games may support children's autonomy and communication, their effectiveness largely depends on family mediation, which is often overlooked in the development of these technologies. In this work, we argue that the design and development of assistive technologies must consider not only the direct user (the child), but also the family context as an active part of the experience.

Keywords: Autism; Assistive Technology; Inclusion; Neurodivergent Family.

Introdução

O cuidado de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) frequentemente recai sobre a família, especialmente sobre as mães, que assumem papéis de mediação afetiva, organizacional e comunicativa no cotidiano. Em um cenário marcado pela fragilidade das políticas públicas e pela ausência de instituições verdadeiramente inclusivas, o núcleo familiar torna-se o principal agente de suporte e desenvolvimento dessas crianças. Nesse contexto, os jogos digitais emergem como uma possibilidade concreta de apoio, não apenas à criança, mas também às práticas familiares de cuidado. Este artigo busca refletir sobre as implicações de design de tecnologias assistivas voltadas ao uso familiar, com base em pesquisa qualitativa desenvolvida no âmbito de uma dissertação de mestrado. A partir do mapeamento de jogos digitais e da aplicação do Protocolo ALVINA, são analisadas características que favorecem a mediação familiar, a autonomia da criança e o fortalecimento dos vínculos no cotidiano do lar.

Referencial teórico

2.1. A família como núcleo de cuidado

A família, principalmente as mães, segue como centro fundamental no cuidado de crianças autistas. Diante da ausência de políticas públicas e da escassez de instituições inclusivas, como creches e escolas adaptadas, o lar torna-se o principal espaço de acolhimento, comunicação e estímulo ao desenvolvimento (Loureto; Moreno, 2016; Souza et al., 2025). Nesse cotidiano, exerce-se uma mediação afetiva e sensível, construída no vínculo e muitas vezes invisível às práticas formais de intervenção.

Apesar da sobrecarga emocional que acompanha o diagnóstico, muitas famílias desenvolvem estratégias para fomentar a autonomia dos filhos, com base na observação, escuta e vínculo (Souza et al., 2025). Assim, tornam-se protagonistas no processo de cuidado, mesmo sem o devido reconhecimento institucional.

No dia a dia, enfrentam exclusões públicas e privadas. A falta de compreensão social aprofunda o isolamento afetivo e gera sofrimento que intensifica o desgaste do cuidado (Desafios socioeconômicos, 2025). Em contextos com redes frágeis de apoio, esse processo torna-se ainda mais solitário. O diagnóstico representa uma ruptura na trajetória familiar, exigindo a ressignificação de expectativas sobre a infância e o futuro (Souza et al., 2025). Essa transição, muitas vezes, ocorre sem suporte emocional, pedagógico ou institucional.

Mesmo com legislações como a Lei Berenice Piana (Lei nº 12.764/2012), ampliada pela Lei nº 15.131/2025, que garantem direitos como atendimento multiprofissional e inclusão, a aplicação ainda é limitada, agravando a precariedade enfrentada pelas famílias (Genial Care, 2025; OAB/DF, 2023).

É necessário reconhecer a família como núcleo de cultura, onde se constroem formas de linguagem, repertórios sensoriais e práticas que dão sentido à experiência autista. Esse saber, forjado na convivência, deve ser valorizado por políticas públicas, práticas clínicas e propostas educacionais.

2.2. Jogos digitais como tecnologias assistivas

O uso de jogos digitais no apoio ao desenvolvimento de crianças com autismo desponta como estratégia promissora no campo da tecnologia assistiva. Quando acessíveis, podem estimular comunicação, socialização e autonomia. Silveira et al. (2020) destacam que esses jogos oferecem ambientes seguros e previsíveis, favorecendo a aprendizagem de habilidades sociais. Características como previsibilidade, feedback imediato e possibilidade de repetição tornam os jogos atraentes para esse público, oferecendo estrutura e respeitando o ritmo individual (Pereira et al., 2021).

O envolvimento familiar potencializa os resultados. Quando os cuidadores participam ativamente do momento lúdico, os jogos tornam-se espaços de mediação afetiva, fortalecendo vínculos e ampliando a aprendizagem (Gomes e Melo, 2020; Freitas et al., 2021). A acessibilidade vai além da interface. É preciso considerar infraestrutura, tempo disponível e familiaridade com dispositivos. Lopes e Souza (2019) apontam que, sem mediação adulta, até os melhores recursos assistivos podem falhar.

Outro ponto relevante é a escuta das famílias. Muitas tecnologias são desenvolvidas sem considerar a sobrecarga emocional e as limitações materiais das famílias atípicas. Incluir suas perspectivas no design é essencial (Oliveira et al., 2022). Os jogos não substituem intervenções clínicas ou educacionais, mas, se bem integrados, podem tornar as rotinas mais significativas. Costa e Vasconcelos (2018) apontam que o uso lúdico fortalece vínculos e promove autonomia.

A produção de jogos digitais para autistas ainda carece de abordagens éticas e inclusivas. Muitos recursos reforçam estigmas ao tentar “corrigir” comportamentos. Um caminho mais respeitoso considera a neurodiversidade e envolve pessoas autistas e seus familiares no processo de criação (Barros et al., 2023).

Com base nessas discussões, analiso em minha dissertação como jogos digitais podem atuar como tecnologias assistivas voltadas para crianças autistas e suas famílias, que exercem mediação contínua do cuidado. A partir do Protocolo ALVINA, que avalia critérios como acessibilidade, valor educacional e adequação ao público (Teixeira et al., 2020), proponho um mapeamento de jogos que favoreçam não apenas a autonomia da criança, mas também o fortalecimento dos vínculos familiares. O objetivo é pensar implicações de design que ampliem o uso desses jogos como ferramentas de apoio ao cotidiano familiar.

2.3. Implicações para o design de tecnologias assistivas

As análises com base no Protocolo ALVINA mostram que certas decisões de design influenciam diretamente o uso compartilhado dos jogos pelas famílias. A primeira implicação está na intuitividade da interface. Menus complexos e excesso de texto dificultam o uso por cuidadores com pouca familiaridade digital. Interfaces visuais simples e acessíveis favorecem a interação conjunta (Teixeira et al., 2020).

A possibilidade de personalização é outro fator relevante. Ajustes de velocidade, som ou nível de dificuldade tornam os jogos mais inclusivos e permitem que os cuidadores adaptem a experiência conforme as necessidades da criança (Pereira et al., 2021; Freitas et al., 2021). A presença de orientações

simples e acessíveis voltadas aos cuidadores é fundamental. Guias e sugestões de atividades integradas ao jogo ajudam a transpor os aprendizados para a rotina familiar (Lopes e Souza, 2019).

Recursos que incentivam a cooperação entre crianças e adultos, como *minigames* colaborativos ou desafios em dupla, transformam o tempo de tela em tempo de vínculo, fortalecendo os laços e reduzindo o isolamento (Gomes e Melo, 2020). O design deve respeitar a diversidade de formas de ser e aprender, valorizando a escuta ativa de famílias e pessoas autistas durante o desenvolvimento dos jogos (Barros et al., 2023; Oliveira et al., 2022).

Metodologia

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e analítico, voltada à compreensão das potencialidades dos jogos digitais como tecnologias assistivas no contexto familiar de crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA). O estudo foi conduzido por meio de um mapeamento de jogos disponíveis em plataformas digitais, seguido da aplicação adaptada do Protocolo ALVINA, que avalia critérios como acessibilidade, valor educacional, interatividade, adequação ao público-alvo e potencial inclusivo (Teixeira et al., 2020). A seleção dos jogos considerou sua proposta assistiva, o uso voltado ao desenvolvimento de habilidades e a possibilidade de uso compartilhado entre criança e cuidadores. A análise interpretativa dos dados buscou identificar implicações de design relevantes para o uso familiar, com foco em práticas cotidianas de mediação, apoio à autonomia e fortalecimento de vínculos no ambiente doméstico.

Considerações finais

Ao considerar a família como parte ativa no uso de tecnologias assistivas, especialmente jogos digitais, este estudo propõe uma ampliação do olhar sobre o design inclusivo, voltado não apenas à criança com TEA, mas ao ambiente relacional em que ela está inserida. Os resultados apontam que decisões como a simplificação das interfaces, a personalização dos jogos e a incorporação de elementos colaborativos favorecem o uso compartilhado e ampliam o potencial

pedagógico e afetivo dessas ferramentas. No entanto, ainda há um caminho a percorrer no desenvolvimento de jogos que realmente dialoguem com a realidade das famílias atípicas, respeitando suas rotinas, limites e saberes. Ao final, destaca-se a importância de escutar essas famílias e incluí-las como agentes no processo de criação de tecnologias mais sensíveis, acessíveis e comprometidas com a diversidade.

Referências

BARROS, D. R. de; ALMEIDA, L. C.; PEREIRA, M. S. Jogos digitais e neurodiversidade: caminhos para um design ético e inclusivo. *Revista Brasileira de Tecnologias Educacionais*, v. 15, n. 2, p. 55–68, 2023.

BRAGA DOS ANJOS, D.; MORAIS, L. S. Cuidar e resistir: o cotidiano das mães de crianças com autismo. *Revista Psicologia e Sociedade*, v. 33, p. 1–11, 2021.

COSTA, M. A. S.; VASCONCELOS, R. C. O uso lúdico de tecnologias digitais no desenvolvimento de crianças com autismo. *Cadernos de Educação*, v. 39, n. 1, p. 145–160, 2018.

DESAFIOS socioeconômicos e a aceitação familiar do autismo: o luto silencioso e sua luta diária. *Revista ISCIWEB*, ano 12, n. 8, 2025. Disponível em: <https://www.isciweb.com.br/revista/77-ed-63-ano-12-numero-8-2025/4640>. Acesso em: 20 ago. 2025.

FREITAS, C. M.; OLIVEIRA, J. S.; LIMA, M. T. Jogos digitais e práticas familiares: mediações e aprendizagens no contexto do autismo. *Revista Educação e Interfaces*, v. 17, n. 2, p. 87–101, 2021.

GENIAL CARE. *Lei Berenice Piana: o que é e como ela ajuda pessoas com TEA*. 2025. Disponível em: <https://genialcare.com.br/blog/lei-berenice-piana>. Acesso em: 20 ago. 2025.

GOMES, A. L.; MELO, F. S. Jogos digitais e vínculo afetivo: mediação familiar no cotidiano de crianças com TEA. *Revista Interações*, v. 25, n. 3, p. 45–60, 2020.

KASSAR, M. C. M. Educação inclusiva e os direitos das pessoas com deficiência. *Revista Brasileira de Educação*, v. 16, n. 48, p. 363–380, 2011.

LOURETO, C. S.; MORENO, M. F. A família como rede de suporte no cuidado de crianças com autismo. *Revista Psicologia em Foco*, v. 8, n. 1, p. 77–92, 2016.

LOPES, R. F.; SOUZA, V. T. Mediação familiar no uso de tecnologias assistivas: limites e possibilidades. *Revista Educação e Diversidade*, v. 10, n. 2, p. 122–135, 2019.

MAPELLI, A. P. et al. A vivência das famílias no processo diagnóstico do autismo. *Revista Saúde em Debate*, v. 42, n. 116, p. 594–605, 2018.

OAB/DF. *Cartilha dos direitos da pessoa com autismo*. Brasília: OAB/DF, 2023.

Disponível em: <https://oabdf.org.br/wp-content/uploads/2023/06/CartilhadosDireitosdaPessoacomAutismo.pdf>. Acesso em: 20 ago. 2025.

OLIVEIRA, F. L. R. de; CARVALHO, G. A.; NASCIMENTO, H. L. Tecnologias assistivas e participação familiar: uma abordagem centrada na realidade das famílias atípicas. *Revista Interfaces da Educação*, v. 20, n. 1, p. 33–50, 2022.

PEREIRA, R. M.; MATTOS, L. C.; ALMEIDA, A. R. Jogos digitais no desenvolvimento de crianças com autismo: contribuições e limites. *Revista Tecnologias em Educação*, v. 13, n. 2, p. 123–136, 2021.

SILVEIRA, T. J.; BATISTA, R. F.; CASTRO, L. M. Jogos digitais e autismo: uma revisão sistemática. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 28, n. 1, p. 54–73, 2020.

SOUZA, J. M. de et al. O impacto do diagnóstico do Transtorno do Espectro Autista na família. *Revista Mundo Acadêmico*, v. 18, n. 1, p. 1–12, 2025.

Disponível em: <https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2025/06/Rev.-Mundo->

Academico-V18-N01-O-IMPACTO-DO-DIAGNOSTICO-DO-TRANSTORNO-ESPECTRO-AUTISTA-NA-FAMILIA.pdf. Acesso em: 20 ago. 2025.

TEIXEIRA, T. R. de O.; COSTA, D. M.; COSTA, F. M. Avaliação de jogos digitais educativos: proposta de protocolo. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, v. 18, n. 1, p. 1–10, 2020.