

APLICAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA PROMOÇÃO DO LETRAMENTO LITERÁRIO EM PESSOAS COM TEA

Maria Eduarda Silva dos Santos (1ª série EM)
Fernanda Malaquias dos Santos (1ª série EM)

Orientadora: Profa. Dra. Franciela Silva Zamariam
franciela.zamariam@escola.pr.gov.br

Colégio Estadual C. M. Prof. Newton Guimarães, Londrina-PR

Resumo

O Transtorno do Espectro Autista apresenta desafios significativos no desenvolvimento da comunicação social e processos de letramento literário. Este estudo investiga o uso de atividades lúdicas, como o Role-Playing Game (RPG) literário, enquanto estratégia para promover habilidades de socialização e leitura em jovens autistas. A pesquisa, de natureza aplicada e abordagem qualitativa, envolveu a adaptação do conto "A máscara da Morte Escarlata" de Edgar Allan Poe, para sessões de RPG, com participantes entre 14 e 15 anos, incluindo tanto neurotípicos quanto jovens com TEA. Os resultados parciais indicam que, embora tenha sido necessário um período inicial de adaptação, observou-se progressiva melhora nas interações sociais e na compreensão narrativa dos participantes. Os resultados preliminares sugerem que a metodologia apresenta potencial significativo para o desenvolvimento do letramento literário e habilidades sociais nesta população, justificando a continuidade da pesquisa com ampliação do número de participantes e diversificação do repertório literário.

Palavras-chave: autismo; rpg; leitura; literatura; socialização.

INTRODUÇÃO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) é uma condição do neurodesenvolvimento caracterizada por desafios significativos na comunicação social, devido aos obstáculos enfrentados por esse grupo para compreender mensagens não literais e para a interação em múltiplos contextos. Conforme elucidado por Piva (2019), o sujeito com TEA apresenta déficits na "habilidade de reciprocidade social, na expressão e compreensão de comportamentos não verbais de comunicação", o que gera uma dificuldade específica na "leitura e compreensão" dos relacionamentos. Essas barreiras frequentemente impactam o percurso escolar, a formação de vínculos e, de forma mais ampla, o processo de letramento literário, que vai além da decodificação de texto, envolvendo uma interação crítica, criativa e sensível com a literatura. Nesse cenário, torna-se imprescindível buscar estratégias que façam sentido para os sujeitos desta pesquisa, bem como sejam engajadoras, que possam auxiliar no desenvolvimento das habilidades mencionadas, especialmente considerando que o letramento literário pode funcionar como uma ferramenta de implicação subjetiva e deslocamento de perspectivas, como discutido por Zamariam e Lima (2025), em seu estudo sobre a experiência literária na formação humana.

O Role-Playing Game (RPG), um jogo colaborativo de interpretação de personagens e construção narrativa, surge como uma promissora ferramenta de intervenção. Estudos indicam que a prática do RPG

[...] possibilita as primeiras interações sociais e o desenvolvimento das habilidades sociais, proporciona a (re)construção do conhecimento e da forma do processo de raciocínio lógico do jovem autista, emancipando-o e possibilitando transformá-lo em protagonista de sua história (PIVA, 2019).

Assim, este projeto justifica-se por dois motivos principais: a necessidade de se fomentar o letramento literário em jovens com TEA, de modo a contribuir com sua formação humana e cidadã; e o potencial lúdico e pedagógico do RPG como catalisador desse processo.

Promover o letramento literário nesta população é essencial para ampliar suas formas de expressão, compreensão de mundo e integração social. A literatura oferece um repertório de experiências emocionais e sociais que podem ser difíceis de vivenciar diretamente, funcionando como um simulador seguro e complexo da vida real. O RPG se configura como uma metodologia singular para mediar esse acesso, criando um espaço onde os jogadores podem experimentar diferentes papéis e narrativas, o que está alinhado com a ideia de deslocamento subjetivo proposta por Zamariam e Lima (2025). Além disso, como destacado em pesquisas da USP, o RPG é utilizado "primariamente no treino das habilidades sociais, podendo auxiliar no tratamento de outros quadros clínicos" (NEVES, 2023), melhorando funções executivas e a adesão a atividades. Ao mergulhar em um universo narrativo, os jogadores são naturalmente incentivados a negociar, cooperar, interpretar nuances dos personagens e co-criar enredos – habilidades diretamente relacionadas ao letramento literário e à comunicação. Essa prática, portanto, não é apenas recreativa, mas um espaço de aprendizado ativo e significativo, incluindo para competências emocionais.

Desse modo, esta pesquisa almeja aproveitar-se dos estudos que investigam o RPG como ferramenta terapêutica e educacional (VIEIRA, 2020; PIRES, 2025), para aprofundar a discussão sobre seu impacto específico no letramento. Ao fazer isso, busca-se oferecer subsídios para práticas pedagógicas mais inclusivas e eficazes. Objetiva-se, portanto, analisar de que forma o RPG literário atua na promoção do letramento de um jovem com Transtorno do Espectro Autista (TEA), por meio da interação social propiciada por esse jogo. A investigação focará em observar e analisar como o participante se comporta durante e após sessões de RPG, avaliando especificamente possíveis alterações e desenvolvimentos em sua forma de se relacionar com a literatura, tanto em termos de compreensão textual quanto de implicação subjetiva com as narrativas.

ENCAMINHAMENTO METODOLÓGICO

Esta pesquisa é de natureza aplicada, pois foca em buscar soluções para desafios educacionais relacionados ao desenvolvimento do letramento literário em pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Quanto à abordagem, adota uma perspectiva qualitativa, visando compreender as particularidades do processo de letramento nessa população, explorando as experiências e percepções dos participantes durante atividades de imersão literária, de modo a promover a apropriação de narrativas por jovens autistas da 1ª série do Ensino Médio, por meio de atividades lúdicas baseadas em RPG literário.

Na primeira etapa, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, na qual buscaram-se artigos acadêmico-científicos relacionados ao tema proposto, para sua melhor compreensão. Esses artigos foram importantes para possibilitar melhor entendimento sobre os benefícios

do jogo para o desenvolvimento da leitura e da socialização de pessoas autistas e quais os requisitos necessários para adaptar a obra literária à condição dos participantes, além de contribuir com a adaptação das regras do jogo às características dos sujeitos de pesquisa.

Na segunda fase do estudo, foram lidas diversas obras literárias, sendo contos as principais, para decidir qual seria a mais adequada para nosso público-alvo. Após várias análises, optou-se por um clássico do suspense e do terror do escritor Edgar Allan Poe (2008), o conto "A máscara da Morte Escarlate", uma vez que essa obra ambienta-se em um único cenário, o que pode facilitar a imersão na narrativa, e faz uma alegoria a uma situação de pandemia, que também foi vivenciada pelos participantes.

A etapa seguinte foi de criação do roteiro de jogo baseado no conto de Poe, que foi aplicado ao grupo citado. Selecionaram-se, como sujeitos desta pesquisa, duas pessoas com TEA, além de dois participantes que não possuem a condição, como grupo controle, ao mesmo tempo de apoio, todos estudantes com idades entre 14 e 15 anos.

Abaixo, segue o fluxograma para se visualizar melhor as etapas da pesquisa:

Fluxograma, Esquema 1: etapas da pesquisa



Fonte: As autoras (2025).

RESULTADOS ESPERADOS/PARCIAIS

Os dados coletados foram submetidos à análise preliminar, revelando aspectos significativos sobre o desenvolvimento do projeto.

Observou-se que os jovens com TEA necessitaram de um período inicial de adaptação para se familiarizarem com a estrutura do RPG literário. Durante as sessões, registrou-se uma progressiva melhora na interação entre participantes com e sem o transtorno, com destaque para o estabelecimento de dinâmicas colaborativas espontâneas.

Verificou-se que a compreensão narrativa mostrou-se satisfatória na maioria dos casos, embora tenha sido necessário implementar sessões explicativas complementares para dois participantes, visando garantir a plena compreensão da trama. Essas intervenções mostraram-se eficazes na assimilação dos elementos narrativos.

Ainda serão conduzidas entrevistas com os participantes para saber sobre o interesse espontâneo em conhecer o conto original que serviu de base para as atividades, de modo a verificar se a metodologia despertou o interesse de leitura nos participantes, além de facilitar a compreensão do texto durante o jogo.

Os dados completos encontram-se em fase de análise aprofundada, mas os resultados preliminares indicam que a abordagem mostrou-se promissora para o desenvolvimento do letramento literário na população com TEA.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo, ainda em andamento, já apresenta resultados satisfatórios em relação ao potencial do RPG literário como ferramenta de promoção do letramento em jovens com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Os dados preliminares sugerem que a metodologia mostrou-se eficaz tanto no desenvolvimento de habilidades de compreensão narrativa quanto na facilitação de interações sociais significativas entre participantes com e sem o transtorno.

Verificou-se que a imersão em universos ficcionais, particularmente através do conto "A máscara da Morte Escarlata" de Edgar Allan Poe, proporcionou um contexto seguro e estruturado para a experimentação de papéis sociais e o desenvolvimento de repertório literário. A adaptação das regras do RPG mostrou-se crucial para acomodar as particularidades sensoriais e cognitivas dos participantes com TEA, confirmando achados anteriores de Piva (2019) sobre a importância de personalizar intervenções para esta população.

Embora os resultados sejam parciais, os dados coletados até o momento apontam para a viabilidade e o potencial educacional da abordagem. Pretende-se dar continuidade à pesquisa com a ampliação do número de participantes e o refinamento da metodologia, incluindo a incorporação de outras obras literárias, uma vez que a pesquisa demonstra contribuição para o letramento de populações neurodiversas, destacando o valor de metodologias lúdicas e centradas no estudante.

REFERÊNCIAS

NEVES, Úrsula. **Jogos de RPG beneficiam crianças e jovens com TDAH e outros transtornos; entenda.** O Estado de São Paulo, São Paulo, 11 dez. 2023. Disponível em: <https://www.ip.usp.br/site/noticia/jogo-rpg-traz-beneficios-no-combate-ao-deficit-de-atencao/>. Acesso em: 2 set. 2023.

PIRES, Ana Júlia. RPG para Autistas: **Uma aventura terapêutica cheia de benefícios!** 25 de junho de 2025. Disponível em: <https://reuellopes.com.br/rpg-para-autistas-uma-aventura-terapeutica-cheia-de-beneficios/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

PIVA, Graziela Carvalho. RPG Terapêutico: metodologia de desenvolvimento das habilidades sociais de adolescentes autistas. In: ENCONTRO NACIONAL DA ABRAPSO, 20., 2019, Maceió. **Anais eletrônicos** [...]. Maceió: ABRAPSO, 2019. Disponível em: https://www.inscricoes2019.abrapso.org.br/trabalho/view?ID_TRABALHO=1321. Acesso em: 10 ago. 2025.

●OE, Edgar Allan. **A máscara da Morte Escarlata**. In.: Histórias extraordinárias. Seleção, tradução e apresentação de José Paulo Paes. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

VIEIRA, F. de L. Role-Playing Game (RPG) como ferramenta terapêutica para intervenções de pessoas com transtorno do espectro autista. **Fórum Regional de Pesquisa e Intervenção** (FOR-PEI), [S. l.], n. 2, 2020. Disponível em: <https://periodicosfacesf.com.br/index.php/FOR-PEI/article/view/113>. Acesso em: 29 jul. 2025.

ZAMARIAM, Franciela Silva; LIMA, Sheila. Implicação subjetiva, experiência e deslocamentos no encontro com "A máscara da Morte Escarlata". **Revista de Estudos de Cultura**, São Cristóvão, v. 10, n. 26, p. 205–218, 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/revec/article/view/22637>. Acesso em: 27 ago. 2025.