

RESUMO SIMPLES ESTRUTURADO - SAÚDE MENTAL E BEM-ESTAR –
ABORDAGENS INTERDISCIPLINARES PARA PROMOÇÃO DA SAÚDE
MENTAL, PREVENÇÃO E CUIDADO INTEGRAL

**RPG E GAMIFICAÇÃO NO APRIMORAMENTO DA LINGUAGEM
PRAGMÁTICA E DAS HABILIDADES INTERPESSOAIS EM
ADOLESCENTES COM TEA NÍVEL 1 NA TERAPIA OCUPACIONAL**

George Alves De Oliveira Bezerra (georgeaobezerra@gmail.com)

João Leandro Neto (joaoleandro@gmail.com)

Paula Dias Sampaio (paulasampaio3@hotmail.com)

Crystianne Samara Barbosa Araújo (crystiannesamara2023@gmail.com)

Introdução: O uso de atividades lúdicas na Terapia Ocupacional tem se mostrado eficaz no estímulo à comunicação, à interação social e à regulação emocional de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Entre essas práticas, o Role Playing Game (RPG) destaca-se por combinar narrativa, cooperação e imaginação simbólica. Sua aplicação terapêutica é especialmente indicada para adolescentes com TEA nível 1 de suporte, com linguagem verbal funcional, mas que apresentam dificuldades no uso pragmático da linguagem, como na manutenção de turnos conversacionais, interpretação de contextos e expressão de intenções comunicativas. Objetivo: Analisar como a gamificação inspirada no RPG pode contribuir para o aprimoramento da linguagem pragmática, da interação interpessoal e da regulação emocional em adolescentes com TEA nível 1, durante intervenções de Terapia Ocupacional. Metodologia: Estudo qualitativo desenvolvido por meio

de grupo focal terapêutico, composto por até três jogadores adolescentes com TEA nível 1, acompanhados por responsáveis observadores e duas terapeutas ocupacionais mediadoras. As sessões serão registradas em diário de campo, com observações sobre comunicação, cooperação, manejo de frustração e tolerância ao tempo de espera. A análise seguirá o método de leitura temática, com categorias: linguagem pragmática, interação, imaginação e regulação emocional. Resultados: Espera-se que o RPG, ao favorecer o envolvimento simbólico e cooperativo, amplie a expressão verbal pragmática, o engajamento grupal e o controle emocional durante situações de espera e frustração. Conclusão: O RPG configura-se como uma prática gamificada promissora na Terapia Ocupacional, favorecendo o desenvolvimento comunicativo e socioemocional de adolescentes com TEA nível 1, por meio da ludicidade e da vivência coletiva.

Palavras-chave: transtorno do espectro autista; rpg terapêutico; linguagem pragmática; interação social; regulação emocional.