
**BENEFÍCIOS DA APLICAÇÃO DE *ROLE PLAY GAME* - RPG - NO
DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES
PSICOSSOCIAIS PARA JOVENS ADULTOS COM
TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA - TEA**

*Milleny Ferreira Gallo¹
Katia de Medeiros Penna²*

RESUMO: O presente estudo analisou os benefícios da aplicação do *Role-Play Game* (RPG) no desenvolvimento de habilidades psicossociais em jovens adultos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A pesquisa surgiu da necessidade de identificar estratégias terapêuticas inovadoras que favoreçam a inclusão social e o fortalecimento da autonomia dessa população. O objetivo central foi compreender de que forma o RPG pode atuar como ferramenta mediadora no aprimoramento da comunicação, da empatia, da cooperação e da autorregulação emocional. A metodologia adotada baseou-se em uma revisão bibliográfica qualitativa, contemplando publicações entre 1911 e 2025. Os resultados indicaram que o RPG promove contextos de socialização estruturados e simbólicos, estimulando o aprendizado por meio da interação e da narrativa compartilhada. Fundamentado nas teorias de Erikson, Vygotsky e Bandura, o estudo evidenciou que o RPG favorece a construção da identidade, o desenvolvimento da autoeficácia e o fortalecimento das relações interpessoais. Conclui-se que o RPG configura-se como uma ferramenta terapêutica complementar eficaz, com potencial para ampliar o bem-estar e a inserção social de jovens adultos com TEA, embora ainda haja necessidade de pesquisas empíricas mais amplas e quantitativas.

Palavras-chave: Autismo. Desenvolvimento psicossocial. *Role-play game*.

1 INTRODUÇÃO

Os jovens adultos em sua totalidade lidam com desafios como a entrada em uma universidade, a conquista do primeiro emprego, a pressão para se encaixar em grupos dentro do ambiente em que se encontram e o amadurecimento da sua sexualidade. Dito isso, os desafios do jovem com transtorno do espectro autista (TEA) também envolvem sobrecarga emocional, hipersensibilidade sensorial, entre outros, que prejudicam significativamente seu dia a dia.

Ao longo dos anos, o número de pessoas diagnosticadas com TEA aumentou significativamente. Atualmente, atinge 1 em cada 160 crianças de acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS). Não foram encontrados dados concisos sobre jovens adultos com TEA especificamente, mas segundo a mesma, esse transtorno tende a se manter até a vida adulta. No Brasil é estimado que cerca de 2,4 milhões de pessoas têm o diagnóstico de autismo, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Esse número se deve aos avanços da tecnologia voltada ao diagnóstico, que auxiliam na escolha terapêutica mais adequada a essa população. Porém, pouco se fala do público juvenil que se encontram em minoria dentro das pesquisas, sendo 1,3% entre 15 e 19 anos e entre 0,8% e 1,0% nos grupos etários de adultos pesquisados pelo IBGE no censo de 2022.

¹ Graduanda no curso de Bacharelado em Psicologia. E-mail: millenygallo@unifucamp.edu

² Psicóloga, Pedagoga, Mestre em Educação, Professora no curso de Bacharelado em Psicologia no UNIFUCAMP - Centro Universitário de Mário Palmério. E-mail: katiamedeiros@unifucamp.edu.br

Desde a sua criação, o *Role Play Game* (RPG) configura-se como uma ferramenta de interação e conexão entre os jovens de diversas épocas, e dentre esses jovens, a autora deste trabalho, que identifica nessa ferramenta a chance de poder colaborar para o bem-estar das pessoas.

A justificativa para a realização deste trabalho refere-se à determinação de produzir conhecimentos atualmente limitados em benefício da população adulta com TEA. Neste artigo, tem-se o seguinte problema de pesquisa: de que forma o RPG contribui para o desenvolvimento psicossocial de jovens adultos com TEA? Trabalhou-se com a hipótese de que o RPG contribui para o desenvolvimento psicossocial da população anteriormente mencionada, ao estimular aspectos lúdicos, a interação social e elementos de narrativa que apoiam a vivência do jovem autista. O objetivo geral concentra-se em analisar os benefícios do RPG como proposta terapêutica para o desenvolvimento de habilidades psicossociais voltadas para jovens adultos com TEA.

Os objetivos específicos estão voltados para revisar a literatura sobre o uso de jogos de interpretação de papéis (RPG) em contextos terapêuticos e de desenvolvimento social, com foco em populações com TEA. Identificar as principais habilidades psicossociais (como empatia, comunicação, cooperação, resolução de conflitos e regulação emocional) que podem ser estimuladas por meio do RPG. Investigar de que forma o RPG pode ser adaptado para atender às necessidades e características de jovens adultos com TEA, considerando aspectos cognitivos, sociais e sensoriais. Avaliar os resultados obtidos, identificando evidências de melhora ou fortalecimento das habilidades psicossociais a partir da participação nas atividades de RPG. E discutir as implicações dos achados para a prática de profissionais da psicologia, educação e áreas correlatas que buscam metodologias inclusivas e lúdicas no trabalho com pessoas com TEA.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi conduzida mediante exame minucioso da literatura relevante, utilizando a abordagem qualitativa típica da pesquisa bibliográfica. Conforme indicado por Costa (2015), esta metodologia garante a capacidade de explorar de forma abrangente o assunto, destacando o seu significado histórico e científico, bem como as suas limitações.

Para a realização desse artigo, foram consultadas publicações nas bases de dados do Google Acadêmico, usando os termos: “psicologia”, “autismo em jovens adultos”, “desenvolvimento psicossocial”, “TEA” e “RPG”, em um recorte temporal de 1911 a 2025.

Como critérios de inclusão foram selecionados materiais relacionados ao assunto e tema principal da pesquisa, aos objetivos específicos, assim como às palavras-chave: Autismo, Desenvolvimento psicossocial, Jovens adultos, *Role play game*. Nesse sentido, os critérios de exclusão referem-se aos trabalhos que não se identificaram com a temática proposta.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da revisão bibliográfica realizada, verificou-se que o *Role-Playing Game* apresenta-se como um instrumento potencialmente eficaz na promoção de habilidades psicossociais em jovens adultos com TEA. As pesquisas analisadas convergem quanto à capacidade dessa prática de criar contextos simbólicos, estruturados e mediados, que favorecem o desenvolvimento de competências comunicativas, cognitivas e emocionais indispensáveis à integração social.

De acordo com Abbott et al. (2021), Baker et al. (2022) e Clarke (2019), a participação em jogos de RPG contribui de forma significativa para o aprimoramento das habilidades sociais, da capacidade de resolução de problemas e da autoconsciência. O jogo constitui um espaço simbólico de experimentação e aprendizagem (Calado, 2014), no qual a interação entre os participantes

possibilita a ressignificação de comportamentos, emoções e valores em um ambiente seguro e controlado.

Os achados de Atherton (2024) reforçam tais evidências, ao demonstrarem que grupos de RPG compostos por adultos autistas relataram maior facilidade nas interações sociais, maior sentimento de pertencimento e redução de ansiedade social. Breland (2022) acrescenta que, em grupos formados exclusivamente por pessoas autistas, observa-se maior compatibilidade comunicativa, o que diminui barreiras linguísticas e sensoriais, tornando o ambiente de jogo mais inclusivo.

Esses benefícios encontram respaldo em teorias clássicas do desenvolvimento humano, especialmente nas formulações de Erik Erikson, Lev Vygotsky e Albert Bandura, que explicam os processos de aprendizagem e formação da identidade em jovens adultos com TEA. Erikson (1976) destaca que essa fase do ciclo vital é marcada pela crise de “identidade versus confusão de papéis”, em que o indivíduo busca consolidar uma percepção coesa de si e de seu papel social. O êxito nessa etapa é determinante para o alcance da intimidade na vida adulta (Erikson, 1987). No caso de jovens adultos com TEA, essa tarefa tende a ser mais complexa, em virtude das dificuldades relacionadas à comunicação social e à compreensão de normas implícitas.

O RPG, ao proporcionar a vivência de diferentes papéis e identidades em um contexto simbólico e seguro, configura-se como um espaço favorável à elaboração de aspectos identitários e à prática da empatia. A possibilidade de explorar múltiplas perspectivas narrativas permite que o jogador com TEA experimente sentimentos e comportamentos que, em situações cotidianas, poderiam gerar desconforto ou rejeição. Dessa forma, o jogo atua como mediador do desenvolvimento psicossocial, em consonância com a concepção eriksoniana de que a identidade é construída na interação entre o sujeito e o meio social.

No contexto do RPG, os jogadores observam e reproduzem estratégias de comunicação, negociação e resolução de conflitos utilizadas por outros participantes, internalizando comportamentos sociais positivos. Ademais, o progresso narrativo e o sucesso dos personagens fortalecem o senso de competência pessoal, estimulando a autoconfiança e a motivação em situações reais. Dessa maneira, o RPG não apenas ensina comportamentos, mas também reforça crenças sobre a capacidade de aprender e interagir, promovendo autonomia e bem-estar psicológico.

Essas limitações, contudo, não invalidam os achados existentes, mas evidenciam a necessidade de novas investigações com maior rigor metodológico, preferencialmente de natureza longitudinal e quantitativa, que permitam mensurar o impacto do RPG em variáveis psicossociais específicas, como empatia, regulação emocional e qualidade de vida.

Com base nas análises teóricas e empíricas realizadas, conclui-se que o RPG representa uma ferramenta promissora para a promoção do desenvolvimento psicossocial de jovens adultos com TEA. As evidências disponíveis sugerem que sua prática estimula empatia, cooperação, comunicação e autorregulação emocional — aspectos fundamentais para a integração social e o fortalecimento da identidade. Embora a maioria dos estudos seja qualitativa, a coerência entre as abordagens teóricas de Erikson (1987), Vygotsky (2007) e Bandura (1977) sustenta a plausibilidade dos efeitos observados. Assim, o RPG deve ser compreendido não como uma intervenção isolada, mas como uma metodologia complementar, de natureza lúdica, inclusiva e formativa, com potencial significativo para promover o bem-estar e a autonomia de jovens adultos com TEA.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo teve como objetivo analisar os benefícios do RPG como proposta terapêutica voltada ao desenvolvimento psicossocial de jovens adultos com TEA, sendo cogitada uma aplicação futura dessa terapia para grupos. A partir da revisão bibliográfica realizada, foi possível

constatar que o RPG configura-se como uma ferramenta lúdica e inclusiva, capaz de promover interações sociais mediadas e significativas, contribuindo para o fortalecimento de habilidades socioemocionais essenciais à autonomia e à qualidade de vida desses indivíduos.

Os resultados obtidos evidenciaram que a prática do RPG estimula a comunicação, a empatia, a cooperação e a resolução de problemas, ao mesmo tempo em que favorece o autoconhecimento e o sentimento de pertencimento social.

Constatou-se ainda que, ao ser mediado por profissionais capacitados — como psicólogos, terapeutas ocupacionais e educadores —, o RPG pode integrar programas terapêuticos e educacionais voltados à ampliação das habilidades psicossociais. Sua aplicação em grupos inclusivos também demonstra potencial para o fortalecimento da autoestima, a redução do isolamento social e o estímulo à colaboração entre pares, reforçando práticas de convivência e respeito à diversidade.

Apesar dos resultados promissores, a literatura científica sobre o tema ainda é incipiente, apresentando limitações metodológicas, como amostras reduzidas, ausência de delineamentos quantitativos e foco insuficiente na faixa etária de jovens adultos. Dessa forma, recomenda-se que pesquisas futuras explorem abordagens empíricas mais robustas, com ênfase em medidas de impacto e em adaptações específicas do RPG para diferentes níveis de suporte dentro do espectro autista.

Em síntese, conclui-se que o *Role Play Game* representa uma estratégia terapêutica inovadora e potencialmente eficaz para o desenvolvimento psicossocial de jovens adultos com TEA. Ao unir ludicidade, narrativa e interação social, o RPG oferece uma via de aprendizagem significativa, promovendo não apenas o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, mas também a inclusão, o empoderamento e a valorização da singularidade de cada indivíduo.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, M. S.; STAUSS, K. A.; BURNETT, A. F. Table-top role-playing games as a therapeutic intervention with adults to increase social connectedness. **Social Work with Groups**, v. 45, n. 1, p. 16–31, 2021.

BAKER, I. S.; TURNER, I. J.; KOTERA, Y. Role-play games (RPGs) for mental health (why not?): Roll for initiative. **International Journal of Mental Health and Addiction**, v. 21, p. 3901–3909, 2022.

BANDURA, A. **Social learning theory**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1977.

CLARKE, S. Dungeons and Dragons as a tool for developing student self-reflection skills. **Lecture Notes in Computer Science**, v. 11385, p. 101–109, 2019.

COSTA, L. **Uma introdução às dinâmicas da conectividade e da auto-organização pessoal**. Brasília: WWF-Brasil, 2015. Disponível em: <https://www.wwf.org.br/?3960>. Acesso em: 28 set. 2025.

ERIKSON, E. H. **O ciclo de vida completo**: uma revisão. Rio de Janeiro: Zahar, 1987.

ERIKSON, E. H. **Infância e sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

IBGE. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo 2022**: deficiência e autismo. Disponível em: censo2022.ibge.gov.br/panorama/indicadores.html. Acesso em: 28 set. 2025.