



ARTIGO

Role Playing na promoção da interação social em indivíduos com Transtorno do Espectro Autista: estratégias, tecnologias mediadoras e evidências de efetividade

Role-Playing to Promote Social Interaction in Individuals with Autism Spectrum Disorder: Strategies, Assistive Technologies, and Evidence of Effectiveness

El juego de rol en la promoción de la interacción social en personas con trastorno del espectro autista: estrategias, tecnologías mediadoras y pruebas de eficacia

Ana Beatriz Miguel Gomes¹, Manuely Queiroga da Silva², Maria Isabel Pascoal Lira³, Gabriela Cândida de Macedo Menezes⁴, Yasmin Henriques Pereira⁵, Hellen Kerlly Morais Dantas⁶ & Milena Nunes Alves de Sousa⁷

1- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: anagomes@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0000-4266-7792

2- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: manuelysilva@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0007-3963-2258

3- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: marialira1@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0009-6408-7225

4- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: gabrielamenezes@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0008-9153-3860

5- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: yasminpereira@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0003-5079-2210

6- Graduanda em Medicina pelo Centro Universitário de Patos - UNIFIP. E-mail: hellendantas@med.fiponline.edu.br. ORCID: 0009-0001-71184156

7- Doutora e Pós-Doutora em Promoção da Saúde. Pró-Reitora de Pós-graduação, Pesquisa e Extensão e Docente no Centro Universitário de Patos. E-mail: milenanunes@fiponline.edu.br. ORCID: 0000-0001-8327-9147

Autor Correspondente

Nome: Ana Beatriz Miguel Gomes

E-mail: anagomes@med.fiponline.edu.br

Resumo:

O objetivo é analisar, por meio de uma revisão integrativa da literatura, as evidências científicas sobre as contribuições do role playing para o desenvolvimento da interação social em indivíduos com TEA, identificando as estratégias utilizadas, as tecnologias digitais e os ambientes virtuais empregados como mediadores, bem como as evidências de efetividade, aplicabilidade e perspectivas para sua implementação em contextos clínicos e educacionais. A revisão integrativa foi conduzida conforme as diretrizes, garantindo uma abordagem sistemática e transparente por meio da análise e síntese de estudos científicos já publicados. Foram realizadas buscas nas bases de dados PubMed, Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ProQuest utilizando os Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) em português e inglês: "Role Playing", "Transtorno do Espectro Autista" (Autism Spectrum Disorder) e "Habilidades Sociais" (Social Skills), combinados pelo operador booleano AND, conforme a estratégia: "Role Playing" AND "Transtorno do Espectro Autista" AND "Habilidades Sociais". Estabeleceram-se critérios de inclusão e exclusão para garantir a relevância e a qualidade dos estudos selecionados. Foram incluídos artigos completos, disponíveis na íntegra, publicados nos últimos dez anos, nos idiomas português e inglês, que abordassem diretamente a temática proposta. Excluíram-se artigos duplicados, editoriais, resumos, cartas ao editor e estudos com acesso restrito, que impossibilitavam a análise completa. A análise temática organizou os achados em três categorias: estratégias de role playing, tecnologias mediadoras e evidências sobre efetividade e perspectivas de implementação. As estratégias de role playing mostraram-se eficazes para o desenvolvimento de habilidades sociais e de competências sociocognitivas, bem como para a obtenção de resultados terapêuticos. Dentre as estratégias, destacam-se jogos de papéis, psicodrama, teatro terapêutico, RPG e brincadeiras simbólicas. Tecnologias como realidade virtual, ambientes virtuais, jogos digitais, robótica e plataformas eHealth potencializaram o treinamento de habilidades sociais em ambientes estruturados e seguros. Embora persistam limitações metodológicas relacionadas à heterogeneidade dos estudos e à escassez de avaliações longitudinais, as evidências indicaram benefícios na comunicação, interação social, empatia,



autorregulação emocional e participação social. Os achados desta revisão subsidiam profissionais da saúde e da educação na seleção de estratégias terapêuticas e pedagógicas voltadas à promoção da interação social e da inclusão de pessoas com TEA.

Palavras-chave: Transtorno Autístico. Habilidades Socioemocionais. Desempenho de Papéis.

Abstract:

The objective is to analyze, through an integrative literature review, the scientific evidence regarding the contributions of role-playing to the development of social interaction in individuals with ASD, identifying the strategies used, the digital technologies and virtual environments employed as mediators, as well as the evidence of effectiveness, applicability, and prospects for its implementation in clinical and educational contexts. The integrative review was conducted in accordance with established guidelines, ensuring a systematic and transparent approach through the analysis and synthesis of previously published scientific studies. Searches were conducted in the PubMed database, the Journal Portal of the Coordination for the Improvement of Higher Education Personnel (CAPES), and ProQuest using Health Sciences Subject Headings (DeCS) in Portuguese and English: “Role Playing,” “Autism Spectrum Disorder” (Autism Spectrum Disorder), and “Social Skills,” combined using the Boolean operator AND, according to the following strategy: “Role Playing” AND “Autism Spectrum Disorder” AND “Social Skills”. Inclusion and exclusion criteria were established to ensure the relevance and quality of the selected studies. Full-text articles published in the last ten years in Portuguese or English that directly addressed the proposed topic were included. Duplicate articles, editorials, abstracts, letters to the editor, and studies with restricted access, which prevented a complete analysis, were excluded. The thematic analysis organized the findings into three categories: role-playing strategies, mediating technologies, and evidence on effectiveness and implementation prospects. Role-playing strategies proved effective for developing social skills and sociocognitive competencies, as well as for achieving therapeutic outcomes. Among these strategies, role-playing games, psychodrama, therapeutic theater, RPGs, and symbolic play stand out. Technologies such as virtual reality, virtual environments, digital games, robotics, and eHealth platforms enhanced social skills training in structured and safe environments. Although methodological limitations persist due to the heterogeneity of the studies and the scarcity of longitudinal evaluations, the evidence indicated benefits in communication, social interaction, empathy, emotional self-regulation, and social participation. The findings of this review provide guidance to health and education professionals in selecting therapeutic and educational strategies aimed at promoting social interaction and the inclusion of people with ASD.

Key words: Autism Spectrum Disorder. Socioemotional Skills. Role-playing.

Resumen:

El objetivo es analizar, mediante una revisión integrativa de la literatura, las pruebas científicas sobre las contribuciones de los juegos de rol al desarrollo de la interacción social en personas con TEA, identificando las estrategias utilizadas, las tecnologías digitales y los entornos virtuales empleados como mediadores, así como las pruebas de eficacia, aplicabilidad y perspectivas para su implementación en contextos clínicos y educativos. La revisión integrativa se llevó a cabo de acuerdo con las directrices, garantizando un enfoque sistemático y transparente mediante el análisis y la síntesis de estudios científicos ya publicados. Se realizaron búsquedas en las bases de datos PubMed, el Portal de Revistas de la Coordinación para el Perfeccionamiento del Personal de Nivel Superior (CAPES) y ProQuest utilizando los Descriptores en Ciencias de la Salud (DeCS) en portugués e inglés: «Role Playing», «Trastorno del Espectro Autista» (Autism Spectrum Disorder) y «Habilidades sociales» (Social Skills), combinados mediante el operador booleano AND, de acuerdo con la siguiente estrategia: «Role Playing» AND «Trastorno del espectro autista» AND «Habilidades sociales». Se establecieron criterios de inclusión y exclusión para garantizar la relevancia y la calidad de los estudios seleccionados. Se incluyeron artículos completos, disponibles en su totalidad, publicados en los últimos diez años, en portugués e inglés, que abordaran directamente la temática propuesta. Se excluyeron los artículos duplicados, los editoriales, los resúmenes, las cartas al editor y los estudios de acceso restringido, que impedían un análisis completo. El análisis temático organizó los hallazgos en tres categorías: estrategias de juego de roles, tecnologías mediadoras y evidencia sobre la eficacia y las perspectivas de implementación. Las estrategias de juego de roles demostraron ser eficaces para el desarrollo de habilidades sociales y competencias sociocognitivas, así como para la obtención de resultados terapéuticos. Entre estas estrategias destacan los juegos de roles, el psicodrama, el teatro terapéutico, los juegos de rol (RPG) y los juegos simbólicos. Tecnologías como la realidad virtual, los entornos virtuales, los juegos digitales, la robótica y las plataformas de eSalud han potenciado el entrenamiento de habilidades sociales en entornos estructurados y seguros. Aunque persisten limitaciones metodológicas relacionadas con la heterogeneidad de los estudios y la escasez de evaluaciones longitudinales, las pruebas indicaron beneficios en la comunicación, la interacción social, la empatía, la autorregulación emocional y la participación social. Los resultados de esta revisión sirven de apoyo a los profesionales de la salud y la



educación a la hora de seleccionar estrategias terapéuticas y pedagógicas orientadas a fomentar la interacción social y la inclusión de las personas con TEA.

Palabras clave: Trastorno del espectro autista. Habilidades socioemocionales. Juego de roles.

1 INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, tem-se observado um número crescente de estudos voltados para intervenções terapêuticas, educacionais e psicossociais destinadas à melhoria das habilidades sociais em indivíduos com TEA (Passarelli et al., 2023). Caracterizado como um transtorno do neurodesenvolvimento, o TEA envolve prejuízos persistentes na comunicação social e na reciprocidade socioemocional, além de padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. A intensidade e a necessidade de apoio variam de caso a caso (Associação Americana de Psiquiatria, 2022). Trata-se de uma condição heterogênea, na qual os indivíduos apresentam diferentes níveis de funcionamento e demandas específicas, exigindo, assim, abordagens terapêuticas individualizadas e adaptadas às suas necessidades.

As dificuldades associadas ao TEA incluem limitações na interpretação de comportamentos sociais, no reconhecimento de emoções, na compreensão de diálogos espontâneos e na adaptação às dinâmicas interpessoais. Essas limitações podem comprometer significativamente a participação social, a construção de vínculos e a autonomia ao longo da vida. Nesse contexto, o desenvolvimento de habilidades sociais é essencial, pois envolve competências como iniciar e manter conversas, respeitar os turnos de fala, compreender as intenções comunicativas, reconhecer as expressões faciais, lidar com as frustrações e responder adequadamente aos estímulos sociais. Tais habilidades são aprendidas no ambiente social e desempenham um papel central na inclusão e na qualidade de vida dos indivíduos (Matthews et al., 2024; Gates et al., 2024).

Diante disso, diversas intervenções têm sido propostas para promover o desenvolvimento social de pessoas com TEA, incluindo atividades lúdicas, brincadeiras estruturadas, jogos interativos, teatro terapêutico, ambientes virtuais e simulações de situações sociais mediadas por profissionais. Além disso, intervenções estruturadas, como as baseadas na análise do comportamento, também têm sido amplamente utilizadas, reforçando a diversidade de abordagens disponíveis. Evidências indicam que essas estratégias tendem a ser mais eficazes quando combinam repetição, estruturação, apoio emocional e aplicação em contextos próximos à realidade cotidiana (Sandbank et al., 2023). Nesse sentido, a possibilidade de generalização das habilidades aprendidas para situações reais constitui um dos principais desafios e objetivos das intervenções voltadas a essa população.



Entre essas abordagens, destaca-se o role playing, também denominado dramatização ou jogo de papéis, como uma estratégia promissora para o desenvolvimento de habilidades sociais (Leaf et al., 2022; Kaat; Lecavalier, 2023). Essa técnica consiste na simulação de situações sociais reais ou hipotéticas nas quais os indivíduos assumem papéis específicos, permitindo praticar comportamentos sociais, reconhecer emoções e enfrentar situações interpessoais desafiadoras em um ambiente seguro e controlado. Esse tipo de intervenção não apenas favorece o treino direto de habilidades, como também permite a experimentação de diferentes respostas comportamentais, contribuindo para a ampliação do repertório social e para uma maior compreensão das regras implícitas das interações humanas.

Além disso, a encenação possibilita feedback imediato e aprendizagem progressiva, elementos fundamentais para a consolidação das habilidades sociais. A prática repetida em ambientes estruturados aumenta a probabilidade de transferência dessas habilidades para contextos naturais, como a escola, o ambiente familiar e a comunidade (Dean; Chang, 2021). Dessa maneira, o indivíduo tende a desenvolver maior autonomia, confiança e capacidade de adaptação social, aspectos essenciais para sua inclusão e participação ativa na sociedade.

Diante desse cenário e considerando a relevância das habilidades sociais para a qualidade de vida de pessoas com TEA, bem como a diversidade de estratégias interventivas disponíveis, torna-se pertinente investigar, à luz da literatura científica, o papel do role playing no desenvolvimento da interação social. Assim, este estudo tem como objetivo analisar, por meio de uma revisão integrativa da literatura, as evidências científicas acerca das contribuições do role playing para o desenvolvimento da interação social em indivíduos com TEA, identificando as estratégias utilizadas, as tecnologias digitais e os ambientes virtuais empregados como mediadores, bem como as evidências de efetividade, aplicabilidade e perspectivas para sua implementação em contextos clínicos e educacionais.

2 MATERIAL E MÉTODO

Trata-se de uma revisão integrativa da literatura (RIL), de abordagem qualitativa, realizada com o objetivo de analisar como o role playing contribui para a melhoria da interação social em indivíduos com transtorno do espectro autista (TEA). A condução do estudo seguiu etapas sistematizadas, conforme os critérios propostos por De Sousa, Bezerra e Do Egypto (2023), compreendendo seis fases: formulação da questão de pesquisa, busca na literatura, coleta de dados,

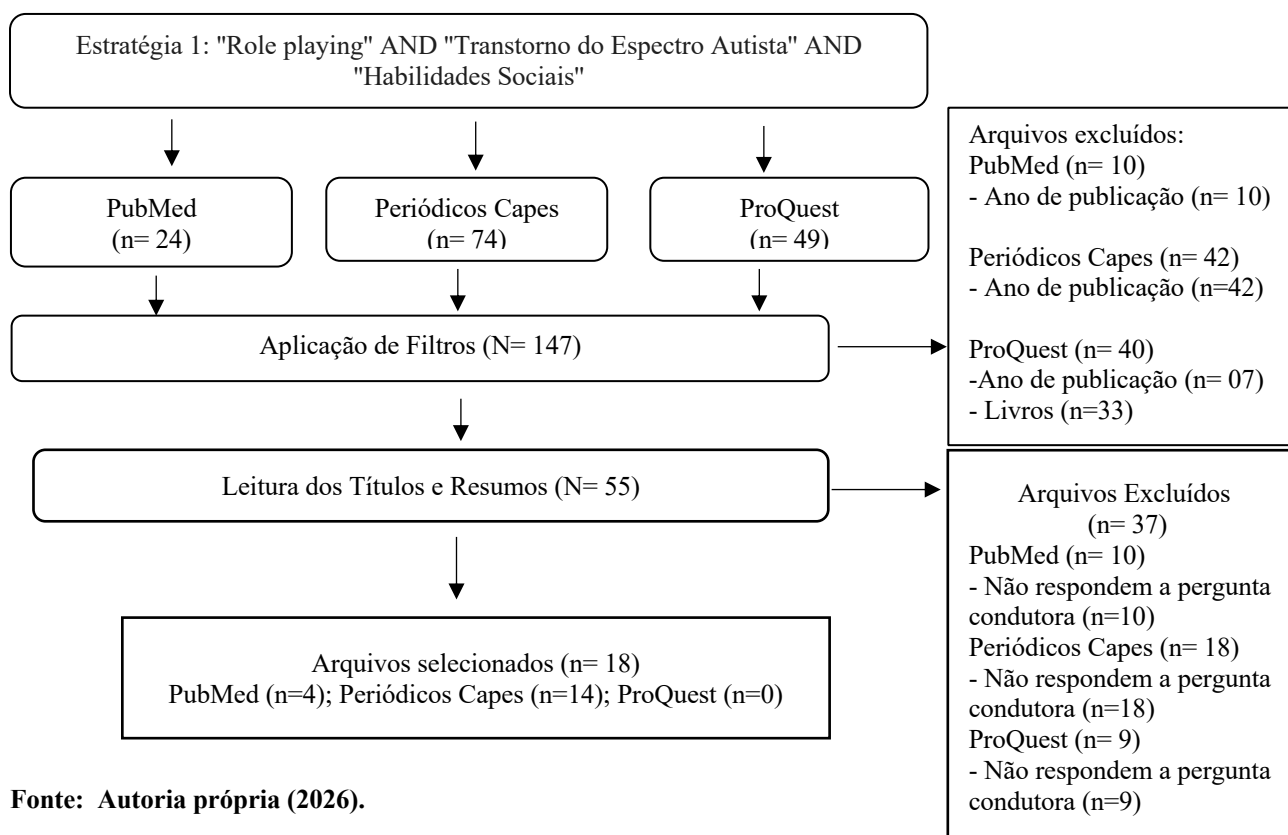


avaliação dos estudos, análise e interpretação dos resultados e apresentação da revisão. Inicialmente, foram definidas as perguntas norteadoras da pesquisa: *Como o role playing contribui para a melhoria da interação social em indivíduos com TEA? Quais tecnologias digitais e ambientes virtuais podem atuar como mediadores do role playing? E quais evidências sobre efetividade e perspectivas de implementação do role playing no TEA?*

A partir dessa definição, na segunda etapa realizou-se a busca dos artigos nas bases de dados PubMed, Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e ProQuest, utilizando os Descritores em Ciências da Saúde (DeCS) em português e inglês: “Role Playing”, “Transtorno do Espectro Autista” (*Autism Spectrum Disorder*) e “Habilidades Sociais” (*Social Skills*), combinados por meio do operador booleano AND, conforme a estratégia: “role playing” AND “Transtorno do Espectro Autista” AND “Habilidades Sociais”. Nessa etapa, também foram definidos os critérios de inclusão e exclusão para garantir a relevância e a qualidade dos estudos selecionados. Como critérios de inclusão, foram considerados artigos completos, publicados nos últimos dez anos, nos idiomas português e inglês, disponíveis na íntegra e que abordassem diretamente a temática proposta, respondendo à pergunta norteadora. Foram excluídos estudos duplicados, documentos como editoriais, resumos e cartas ao editor, bem como artigos com acesso restrito, que impossibilitavam a análise completa.

A busca inicial possibilitou a identificação de 147 estudos, sendo 24 provenientes da PubMed, 74 dos Periódicos CAPES e 49 da ProQuest (Figura 1). Após a aplicação dos filtros e a remoção de duplicatas, 18 estudos foram selecionados para compor a amostra final desta revisão, correspondendo ao processo de seleção e elegibilidade dos estudos.

Figura 1: Fluxograma de seleção dos estudos



Fonte: Autoria própria (2026).

Na terceira, referente à coleta de dados, utilizou-se um instrumento de extração previamente elaborado contemplando as seguintes variáveis: autores, ano de publicação, título do estudo, tipo de estudo, idioma, base de dados, objetivos, metodologia e principais resultados relacionados à contribuição do role playing para a interação social em indivíduos com TEA.

Na quarta etapa, foi realizada uma avaliação crítica dos estudos incluídos, considerando aspectos metodológicos, como o tipo de estudo, a coerência entre objetivos e resultados, e as limitações apresentadas. Essa análise permitiu verificar o nível de evidência dos estudos e sua contribuição para a compreensão da temática, garantindo maior rigor científico à revisão.

Na quinta etapa, os resultados foram analisados de maneira descritiva e interpretativa à luz da literatura existente e considerando a avaliação crítica dos estudos incluídos, o que permitiu identificar padrões, convergências e divergências. A análise temática organizou os achados em três categorias: estratégias de role playing, tecnologias mediadoras e evidências sobre efetividade e perspectivas de implementação. Por fim, na sexta etapa, os resultados foram sintetizados e apresentados de maneira organizada, possibilitando a identificação de lacunas na literatura.



3 RESULTADOS

No Quadro 1, observa-se que, dos 18 artigos selecionados para a caracterização geral da revisão integrativa, a maioria consistia em estudos de revisão (44,4%; n = 8). Quanto ao idioma, houve predominância de publicações em inglês (77,8%; n = 14). Quanto à procedência das investigações, observou-se uma maior participação do Brasil (22,2%; n = 4). Quanto aos periódicos, percebeu-se uma gama diversificada de fontes, sem concentração expressiva em um único título, o que reforça o caráter interdisciplinar e a relevância internacional da temática. Ademais, observou-se predominância de estudos publicados em 2024 (22,2%; n = 4), seguidos por aqueles de 2020 (16,7%; n = 3).

Quadro 1: Caracterização geral dos artigos selecionados para compor RIL (n=18)

Autores (Ano)	Título	Idioma e País	Periódico	Tipo de Estudo
Bharathi <i>et al.</i> (2019)	The potential role of rhythmic entrainment and music therapy intervention for individuals with autism spectrum disorders.	Inglês, Coreia do Sul, Índia.	Journal of Exercise Rehabilitation.	Artigo de Revisão / Perspectiva Teórica.
Bonilla <i>et al.</i> (2018)	Developing Emotional, Neurocognitive, and Social Skills in Children with Autism: Evaluation and Intervention through Social Role-Playing	Inglês, México e Colômbia.	Revista Mexicana de Neurociência.	Estudo de Caso Múltiplo (Metodologia Microgenética).
Brasil <i>et al.</i> (2024).	Avaliação de profissionais da saúde sobre atividades lúdicas aportadas em tecnologia eHealth para estimulação de crianças autistas.	Português, Brasil.	Revista ibérica sistemas e tecnologias de informação.	Pesquisa de campo com abordagem qualitativa.
Chicon, Oliveira e Siqueira (2020)	O movimento e a emergência do jogo de papéis na criança com autismo.	Português, Brasil.	Revista de educação física da UFRGS.	Pesquisa colaborativa de abordagem qualitativa.
Costa, Diniz e Viana (2022)	Psicodrama com crianças dentro do transtorno do espectro autista: uma experiência possível?	Português, Brasil.	Revista brasileira de psicodrama.	Pesquisa qualitativa.
Dyrda <i>et al.</i> (2020)	Therapeutic programs aimed at developing the theory of mind in patients with autism spectrum disorders – available methods and their effectiveness	Polonês Polônia.	Psychiatria Polska.	Teórico/ analítico
Esposito <i>et al.</i> (2025)	Ins and Outs of Applied Behavior Analysis (ABA) Intervention in Promoting Social Communicative Abilities and Theory of Mind in Children and Adolescents with ASD: A Systematic Review	Inglês, Itália.	Behavioral Sciences.	Revisão sistemática.
Gallup <i>et al.</i> (2017)	The Potential of Virtual Environments to Support Soft-Skill Acquisition for Individuals with Autism.	Inglês, EUA.	The Qualitative Report	Estudo Fenomenológico.
Ioannou <i>et al.</i> (2020)	Peer Actors and Theater Techniques Play Pivotal Roles in Improving Social Play and Anxiety for Children With Autism	Inglês, EUA.	Frontiers in Psychology.	Estudo experimental.



Laurie, Manches, Watson (2022)	The role of robotic toys in shaping play and joint engagement in autistic children: Implications for future design.	Inglês, Reino Unido.	International Journal of Child-Computer Interaction.	Estudo Observacional / Experimental.
Lee, <i>et al.</i> (2024)	Utility of a virtual small group cognitive behaviour program for autistic children during the pandemic: evidence from a community-based implementation study 2024	Inglês, Reino Unido e Canadá.	BMC Health Services Research Tipo de Estudo:	Estudo de Implementação e Comunitária - Longitudinal.
Lindsay, Hounsell e Cassiani (2017)	A scoping review of the role of LEGO® therapy for improving inclusion and social skills among children and youth with autism.	Inglês, Canadá.	Disability and Health Journal.	Revisão de Escopo.
Queiroz, <i>et al.</i> (2021)	Reflexões Sobre O Brincar Como Promotor Do Desenvolvimento Integral Da Criança Com Transtorno Do Espectro Autista.	Português, Brasil.	New Trends in Qualitative Research (NTQR).	Revisão Integrativa (Análise Qualitativa)
Rosenblad <i>et al.</i> (2025)	Mastering Your Dragons: Using Tabletop Role-Playing Games in Therapy	Inglês, EUA.	Behavioral Sciences.	Revisão conceitual.
Sideraki, Drigas (2023)	Development of social skills for people with ASD through intervention with digital technologies and virtual reality (VR) tools	Inglês, Brasil.	Research, Society and Development	Revisão Integrativa
Susanti (2004)	The Strategies used by Tunas Mekar School to Teach Autistic Children in Primary School English as A Second.	Inglês, Indonésia.	Revista brasileira de psicodrama.	Pesquisa qualitativa.
Wanniachchi e Sumanasena (2024)	A short report on a preliminary interventional study to evaluate play-mediated interaction skills in caregivers of children with autism spectrum disorder from Sri Lanka 2023	Inglês, Reino Unido e Sri Lanka.	Autism	Experimental Preliminar.
Yuliawati, Wardhani, Hou (2024)	A Scoping Review of Tabletop Role-Playing Game (TTRPG) as Psychological Intervention: Potential Benefits and Future Directions	Inglês, Reino Unido e Indonésia.	Psychology Research and Behavior Management (PRBM).	Revisão de Escopo.

Fonte: Autoria própria (2026).

A análise dos 18 estudos revelou que 12 (66,7%) utilizaram estratégias de role playing voltadas ao desenvolvimento de habilidades sociais, constituindo a categoria mais frequente (Quadro 2). As estratégias mais empregadas foram os jogos de papéis (role playing e faz de conta), com 5 estudos (27,8%), seguidos pelo psicodrama e pelas brincadeiras mediadas, com 2 estudos (11,1%) cada. Com relação ao desenvolvimento de competências sociocognitivas, 11 estudos (61,1%) descreveram intervenções direcionadas à teoria da mente, empatia e reconhecimento emocional, com destaque para os jogos simbólicos (n = 3; 16,7%). Os resultados terapêuticos foram relatados em 11 estudos (61,1%), sendo o RPG terapêutico a estratégia mais recorrente (n = 2; 11,1%), seguida por programas cognitivo-comportamentais, musicoterapia, ABA, teatro terapêutico, psicodrama e intervenções mediadas por cuidadores, cada uma identificada em 5,6% dos estudos.



Quadro 2: Estratégias de role playing identificadas nos estudos incluídos (n = 18)

Categoria	Estratégia de role playing	Estudos	n	%
A. Desenvolvimento de habilidades sociais	Jogos de papéis (<i>Role Playing</i> /faz de conta)	Bonilla <i>et al.</i> (2018); Chicon, Oliveira e Siqueira (2020); Rosenblad <i>et al.</i> (2025); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024); Susanti (2004)	5	27,8
	Teatro/Técnicas teatrais	Ioannou <i>et al.</i> (2020)	1	5,6
	Psicodrama	Costa, Diniz e Viana (2022); Bonilla <i>et al.</i> (2018)	2	11,1
	Brincadeiras mediadas	Laurie, Manches e Fletcher-Watson (2022); Wanniachchi e Sumanasena (2024)	2	11,1
	Programas em pequenos grupos	Lee <i>et al.</i> (2024)	1	5,6
	Estratégias escolares	Susanti (2004)	1	5,6
Subtotal			12	66,7
B. Desenvolvimento de competências sociocognitivas	Teoria da Mente	Dyrda <i>et al.</i> (2020); Esposito <i>et al.</i> (2025)	2	11,1
	Jogos simbólicos/Faz de conta	Bonilla <i>et al.</i> (2018); Chicon, Oliveira e Siqueira (2020); Queiroz <i>et al.</i> (2021)	3	16,7
	Psicodrama	Bonilla <i>et al.</i> (2018); Costa, Diniz e Viana (2022)	2	11,1
	Teatro	Ioannou <i>et al.</i> (2020)	1	5,6
	Musicoterapia	Bharathi <i>et al.</i> (2019)	1	5,6
	ABA associada ao role playing	Esposito <i>et al.</i> (2025)	1	5,6
	LEGO® Therapy	Lindsay, Hounsell e Cassiani (2016)	1	5,6
	Role playing com RPG	Rosenblad <i>et al.</i> (2025)	1	5,6
Subtotal			11	61,1
C. Resultados terapêuticos	RPG terapêutico	Rosenblad <i>et al.</i> (2025); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024); Susanti (2004)	2	11,1
	Programas cognitivo-comportamentais	Lee <i>et al.</i> (2024)	1	5,6
	Musicoterapia	Bharathi <i>et al.</i> (2019)	1	5,6
	ABA	Esposito <i>et al.</i> (2025)	1	5,6
	Teatro terapêutico	Ioannou <i>et al.</i> (2020)	1	5,6
	Psicodrama	Costa, Diniz e Viana (2022)	1	5,6
	Intervenções mediadas por cuidadores	Wanniachchi e Sumanasena (2024)	1	5,6
Subtotal			11	61,1

Fonte: Autoria própria (2026).

Nota 1: Um mesmo estudo pode ter sido classificado em mais de uma categoria e/ou estratégia, pois diferentes intervenções produziram múltiplos desfechos. Por esse motivo, as frequências não são mutuamente exclusivas e os percentuais não totalizam 100%.

No quadro 3, o jogo de papéis, o psicodrama, o teatro e o RPG terapêutico aparecem como estratégias abrangentes que produzem melhorias simultâneas nas habilidades sociais, no desenvolvimento sociocognitivo e nos desfechos terapêuticos. Abordagens como a musicoterapia, a Análise Aplicada do Comportamento (ABA) e as histórias sociais dramatizadas atuam predominantemente como estratégias complementares, potencializando os efeitos da dramatização de papéis sobre a interação social e a aprendizagem de comportamentos adaptativos em indivíduos com TEA.



Quadro 3: Estratégias encontradas (n=18)

Estratégia de role playing	Habilidades sociais	Competências sociocognitivas	Resultados terapêuticos
Jogo de papéis (faz de conta)	✓	✓	✓
Psicodrama	✓	✓	✓
Teatro terapêutico	✓	✓	✓
RPG terapêutico (Tabletop RPG)	✓	✓	✓
Role playing com pares	✓	✓	✓
Brincadeira simbólica	✓	✓	✓
Musicoterapia	✓	✓	✓
ABA associada ao role playing	✓	✓	✓
Histórias sociais dramatizadas	✓	✓	---
Simulações em grupo	✓	✓	✓
Brincadeiras mediadas por cuidadores	✓	✓	✓

Fonte: Autoria própria (2026).

Conforme o quadro 4, 38,9% (n=7) dos estudos empregaram tecnologias digitais como mediadoras das intervenções baseadas em role playing. A realidade virtual foi a tecnologia mais frequente (16,7%; n = 3), seguida por ambientes virtuais, simulações virtuais, jogos digitais e tecnologias imersivas, cada uma identificada em dois estudos (11,1%). Recursos como eHealth, robótica, LEGO® Therapy, gamificação, RPG digital e tecnologias assistivas foram utilizados em um estudo cada, evidenciando a diversidade de ferramentas empregadas para potencializar o desenvolvimento de habilidades sociais em indivíduos com TEA.

Quadro 4: Tecnologias mediadoras

Estratégia tecnológica	Estudos	n	%
Realidade virtual (VR)	Lee <i>et al.</i> (2024); Sideraki e Drigas (2023); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	3	16,7
Ambientes virtuais	Gallup <i>et al.</i> (2017); Lee <i>et al.</i> (2024)	2	11,1
Jogos digitais	Brasil <i>et al.</i> (2024); Sideraki e Drigas (2023)	2	11,1
eHealth	Brasil <i>et al.</i> (2024)	1	5,6
Robótica/Brinquedos robóticos	Laurie, Manches e Watson (2022)	1	5,6
LEGO® Therapy	Lindsay, Hounsell e Cassiani (2016)	1	5,6
RPG digital/Plataformas digitais	Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	1	5,6
Gamificação	Brasil <i>et al.</i> (2024)	1	5,6
Tecnologias assistivas	Sideraki e Drigas (2023)	1	5,6
Simulações virtuais	Gallup <i>et al.</i> (2017); Lee <i>et al.</i> (2024)	2	11,1
Tecnologias imersivas	Sideraki e Drigas (2023); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	2	11,1
Subtotal		7	38,9

Fonte: Autoria própria (2026).

Nota 1: As frequências representam a ocorrência de cada temática nos estudos, e não são mutuamente exclusivas; portanto, um mesmo estudo pode contribuir para mais de uma evidência dentro de uma categoria. Essa abordagem é compatível com análises temáticas em revisões integrativas.



O quadro 5 apresenta evidências sobre efetividade e perspectivas de implementação (50,0%; n=9). A principal evidência relatada foi a efetividade das intervenções (33,3%; n = 6), seguida pela aplicabilidade clínica e pela prática baseada em evidências, ambas presentes em quatro estudos (22,2%). A avaliação de resultados e as perspectivas futuras foram discutidas em três estudos (16,7%), enquanto os protocolos terapêuticos, a intervenção multidisciplinar e as limitações metodológicas apareceram em dois estudos (11,1%) cada. Apenas um estudo (5,6%) realizou um acompanhamento longitudinal, o que evidencia uma lacuna importante na literatura sobre a avaliação dos efeitos sustentados das intervenções baseadas em role playing para indivíduos com TEA.

Quadro 5: Evidências sobre efetividade e perspectivas de implementação

Evidência identificada	Estudos	n	%
Efetividade das intervenções	Bharathi <i>et al.</i> (2019); Dyrda <i>et al.</i> (2020); Esposito <i>et al.</i> (2025); Lee <i>et al.</i> (2024); Rosenblad <i>et al.</i> (2025); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	6	33,3
Aplicabilidade clínica	Esposito <i>et al.</i> (2025); Lee <i>et al.</i> (2024); Rosenblad <i>et al.</i> (2025); Sideraki e Drigas (2023)	4	22,2
Prática baseada em evidências	Bharathi <i>et al.</i> (2019); Dyrda <i>et al.</i> (2020); Esposito <i>et al.</i> (2025); Queiroz <i>et al.</i> (2021)	4	22,2
Avaliação de resultados	Lee <i>et al.</i> (2024); Lindsay, Hounsell e Cassiani (2016); Rosenblad <i>et al.</i> (2025)	3	16,7
Perspectivas futuras	Dyrda <i>et al.</i> (2020); Sideraki e Drigas (2023); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	3	16,7
Protocolos terapêuticos	Esposito <i>et al.</i> (2025); Bharathi <i>et al.</i> (2019)	2	11,1
Intervenção multidisciplinar	Bharathi <i>et al.</i> (2019); Esposito <i>et al.</i> (2025)	2	11,1
Acompanhamento longitudinal	Lee <i>et al.</i> (2024)	1	5,6
Limitações metodológicas	Dyrda <i>et al.</i> (2020); Yuliawati, Wardhani e Hou (2024)	2	11,1
Subtotal		9	50,0

Fonte: Autoria própria (2026).

Nota 1: As frequências representam a ocorrência de cada temática nos estudos, e não são mutuamente exclusivas; portanto, um mesmo estudo pode contribuir para mais de uma evidência dentro de uma categoria. Essa abordagem é compatível com análises temáticas em revisões integrativas.

4 DISCUSSÃO

A A presente revisão demonstrou que as estratégias baseadas em role playing constituem o principal eixo de intervenção para a promoção da interação social em indivíduos com TEA, estando presentes em 66,7% dos estudos analisados (Bharathi *et al.*, 2019; Bonilla *et al.*, 2018; Chicon; Oliveira; Siqueira, 2020; Costa; Diniz; Viana, 2022; Esposito *et al.*, 2025; Ioannou *et al.*, 2020; Laurie; Manches; Fletcher-Watson, 2022; Lee *et al.*, 2024; Lindsay; Hounsell; Cassiani, 2016;



Queiroz *et al.*, 2021; Rosenblad *et al.*, 2025; Susanti, 2004; Wanniachchi; Sumanasena, 2024; Yuliawati; Wardhani; Hou, 2024). A predominância dessas estratégias evidencia que a representação de papéis, o brincar simbólico e as atividades dramáticas são reconhecidos como recursos capazes de favorecer não apenas a aprendizagem de comportamentos sociais, mas também o desenvolvimento de competências cognitivas e emocionais necessárias para a participação em diferentes contextos de convivência. Ao contrário de abordagens centradas exclusivamente no treinamento comportamental, o role playing possibilita que a aprendizagem ocorra em situações contextualizadas, aproximando as experiências terapêuticas das demandas encontradas no cotidiano.

O desenvolvimento das habilidades sociais foi a estratégia mais recorrente entre as identificadas (Bonilla *et al.*, 2018; Chicon; Oliveira; Siqueira, 2020; Costa; Diniz; Viana, 2022; Ioannou *et al.*, 2020; Laurie; Manches; Fletcher-Watson, 2022; Lee *et al.*, 2024; Rosenblad *et al.*, 2025; Susanti, 2004; Wanniachchi; Sumanasena, 2024; Yuliawati, Wardhani; Hou, 2024). Esses recursos incluem intervenções baseadas em jogos de papéis, dramatizações, psicodrama, brincadeiras mediadas, programas em pequenos grupos e estratégias pedagógicas estruturadas. Juntos, essas ferramentas compartilham o objetivo de criar oportunidades de interação social em ambientes seguros, previsíveis e progressivamente desafiadores, favorecendo a comunicação, a reciprocidade social, a cooperação e a participação coletiva.

Os jogos de papéis (role playing) destacaram-se como a estratégia mais frequentemente empregada. Bonilla *et al.* (2018) demonstraram que a dramatização de situações cotidianas, adaptada ao nível de desenvolvimento da criança, promove avanços significativos na comunicação, na autonomia e na interação social ao permitir que os participantes experimentem diferentes papéis sociais em um contexto protegido. Da mesma forma, Chicon, Oliveira e Siqueira (2020) observaram que a brincadeira coletiva favorece a emergência gradual do jogo simbólico, reduzindo comportamentos repetitivos e ampliando a comunicação verbal e não verbal. Esses achados reforçam a compreensão de que a aprendizagem social se torna mais significativa quando ocorre por meio de experiências compartilhadas e mediadas pela brincadeira.

Essa perspectiva é corroborada por Queiroz *et al.* (2021), que defendem o brincar como elemento estruturante do desenvolvimento infantil, especialmente em crianças com TEA. Segundo os autores, atividades lúdicas favorecem a autonomia, o engajamento emocional, a comunicação e a construção de vínculos afetivos, desde que mediadas por profissionais ou familiares. Da mesma forma, Susanti (2004) demonstrou que estratégias pedagógicas baseadas em recursos visuais, repetição, jogos educativos e atividades interativas melhoraram a aprendizagem de línguas



estrangeiras e ampliaram as oportunidades de comunicação e participação social de crianças autistas no ambiente escolar.

O teatro e as dramatizações também emergiram como estratégias relevantes para o desenvolvimento de habilidades sociais. Ioannou et al. (2020) constataram que atividades teatrais mediadas por pares reduziram a ansiedade social e favoreceram a comunicação, a cooperação e a interação em grupo. Ao contrário das intervenções convencionais, as técnicas teatrais permitem que os participantes experimentem diferentes perspectivas sociais, pratiquem respostas interpessoais e desenvolvam repertórios comunicativos em situações semelhantes às vivenciadas no cotidiano. Essa característica se aproxima da concepção apresentada por Santana (2024), segundo a qual o RPG é um ambiente lúdico-narrativo que estimula a criatividade, a imaginação, a construção coletiva de histórias e a interpretação de personagens, favorecendo o desenvolvimento da interação social por meio da experiência compartilhada.

O psicodrama apresentou resultados semelhantes. De acordo com Costa, Diniz e Viana (2022), a dramatização espontânea de situações reais e imaginárias favoreceu a expressão emocional, a criatividade, a comunicação e a participação social das crianças, possibilitando avanços progressivos em sua espontaneidade e na qualidade de suas relações interpessoais. Juntos, esses estudos sugerem que o valor terapêutico da encenação de papéis não está apenas na repetição de comportamentos desejáveis, mas principalmente na possibilidade de experimentar diferentes papéis sociais, interpretar emoções e construir significados em contextos coletivos.

Outro aspecto importante refere-se às intervenções mediadas por brincadeiras estruturadas e cuidadores. Wanniachchi e Sumanasena (2024) demonstraram que estratégias responsivas durante atividades lúdicas ampliaram a atenção compartilhada, a comunicação e a participação social das crianças, ao mesmo tempo em que fortaleceram as competências dos cuidadores para estimular interações sociais. Laurie, Manches e Fletcher-Watson (2022) acrescentam que brinquedos robóticos podem favorecer o engajamento conjunto e a cooperação durante as brincadeiras, ampliando as possibilidades de interação entre crianças autistas e seus pares.

Esses achados convergem para a compreensão de que o desenvolvimento das habilidades sociais depende mais da qualidade da mediação estabelecida durante o processo do que da natureza da atividade. De acordo com Silva e Andrade (2019) e Silva e Rocha (2021), intervenções estruturadas, repetitivas e contextualizadas favorecem a generalização das habilidades aprendidas, contribuindo para a autonomia e a participação social.



Além das habilidades sociais, os estudos evidenciaram que as estratégias de role playing contribuem significativamente para o desenvolvimento de competências sociocognitivas (Bharathi *et al.*, 2019; Bonilla *et al.*, 2018; Chicon; Oliveira; Siqueira, 2020; Costa; Diniz; Viana, 2022; Dyrda *et al.*, 2020; Esposito *et al.*, 2025; Ioannou *et al.*, 2020; Lindsay; Hounsell; Cassiani, 2016; Queiroz *et al.*, 2021; Rosenblad *et al.*, 2025), particularmente da teoria da mente, da empatia, do reconhecimento emocional, da flexibilidade cognitiva e da autorregulação. Ao contrário das habilidades sociais, que dizem respeito ao desempenho observável nas interações, as competências sociocognitivas envolvem processos internos relacionados à compreensão das intenções, emoções e perspectivas do outro, constituindo importantes preditores da qualidade das relações sociais em indivíduos com TEA.

Nesse contexto, Bonilla *et al.* (2018) demonstraram que dramatizações estruturadas favorecem, simultaneamente, habilidades emocionais, neurocognitivas e sociais, indicando que a interpretação de papéis amplia a capacidade de reconhecer emoções e compreender situações interpessoais complexas. Resultados semelhantes foram observados por Costa, Diniz e Viana (2022) em seu estudo, que evidenciou que o psicodrama possibilita a elaboração simbólica de experiências cotidianas e favorece o desenvolvimento da empatia e da compreensão das relações humanas.

As intervenções baseadas na Teoria da Mente também apresentaram resultados promissores. Dyrda *et al.* (2020) destacam que jogos simbólicos, histórias sociais e situações simuladas promovem melhorias consistentes no reconhecimento emocional e na compreensão das intenções sociais. No entanto, eles ressaltam a necessidade de estudos experimentais mais robustos. Esposito *et al.* (2025) demonstraram, em consonância com esses achados, que estratégias de role playing incorporadas aos programas de Análise do Comportamento Aplicada (ABA) favorecem o desenvolvimento da comunicação social e da Teoria da Mente, especialmente quando associadas ao reforço positivo e à prática repetitiva de situações sociais.

Atividades fundamentadas na expressão artística também contribuem para o desenvolvimento dessas competências. Bharathi *et al.* (2019) observaram que experiências musicais estruturadas favorecem a sincronização interpessoal, a atenção compartilhada e a comunicação afetiva, reduzindo a ansiedade e facilitando a participação em atividades coletivas. Da mesma forma, Lindsay, Hounsell e Cassiani (2017) verificaram que a terapia com LEGO® promove cooperação, resolução de problemas, imaginação e construção de amizades, aspectos diretamente relacionados ao desenvolvimento sociocognitivo.



Juntos, esses estudos sugerem que o role playing vai além do treinamento de comportamentos sociais, constituindo uma estratégia capaz de estimular processos cognitivos complexos relacionados à compreensão do outro. Nessa perspectiva, o desenvolvimento de competências sociocognitivas parece ser um dos principais mecanismos pelos quais as intervenções baseadas em dramatização promovem melhorias duradouras na interação social.

As estratégias de role playing repercutem em desfechos terapêuticos que extrapolam a aquisição de habilidades sociais específicas (Bharathi *et al.*, 2019; Costa; Diniz; Viana, 2022; Esposito *et al.*, 2025; Ioannou *et al.*, 2020; Lee *et al.*, 2024; Rosenblad *et al.*, 2025; Susanti, 2004; Wanniachchi; Sumanasena, 2024; Yuliawati; Wardhani; Hou, 2024), alcançando dimensões relacionadas ao bem-estar emocional, à autonomia, ao engajamento terapêutico e à qualidade de vida. Estudos indicam que essas intervenções não apenas promovem mudanças comportamentais imediatas, como também favorecem a generalização das habilidades para contextos naturais de convivência.

O RPG terapêutico destacou-se como uma das abordagens mais abrangentes. Rosenblad *et al.* (2025) descrevem que jogos de mesa, como *Dungeons & Dragons* e *City of Mist*, possibilitam a elaboração de conflitos emocionais por meio da criação e interpretação de personagens, fomentando a empatia, a regulação emocional, a resolução de problemas e a flexibilidade comportamental. Em uma revisão de escopo, Yuliawati, Wardhani e Hou (2024) reforçam que os jogos de interpretação de papéis constituem ambientes seguros para o treinamento de habilidades sociais, o desenvolvimento da criatividade e a construção da identidade narrativa. No entanto, eles apontam a necessidade de ensaios experimentais para consolidar as evidências de sua eficácia.

Resultados semelhantes foram identificados em programas cognitivo-comportamentais conduzidos em pequenos grupos. Lee *et al.* (2024) verificaram que a combinação de atividades estruturadas, interação grupal e recursos digitais resultou em ganhos consistentes na comunicação social, no engajamento e na redução do isolamento durante o período pandêmico. De maneira complementar, Bharathi *et al.* (2019) demonstraram que intervenções baseadas em musicoterapia favorecem a atenção compartilhada, a comunicação afetiva e a sincronização interpessoal, contribuindo para uma maior participação social.

No âmbito das intervenções comportamentais, Esposito *et al.* (2025) observaram que a inclusão do role playing em programas de Análise do Comportamento Aplicada (ABA) potencializa a aquisição de habilidades sociocomunicativas e da Teoria da Mente. Entretanto, os autores alertam que a manutenção desses ganhos depende da continuidade das intervenções e da possibilidade de



generalização para ambientes naturais, aspecto também ressaltado por Dyrda et al. (2020). Essa necessidade de continuidade reforça a importância de integrar diferentes estratégias terapêuticas em programas multidisciplinares, proporcionando experiências diversificadas e contextualizadas.

De maneira geral, os resultados desta revisão indicam que o role playing deve ser compreendido como uma abordagem multifacetada, capaz de integrar componentes cognitivos, emocionais, sociais e comportamentais no mesmo processo terapêutico. Mais do que ensinar comportamentos específicos, essas estratégias favorecem a construção de experiências sociais significativas, possibilitando que indivíduos com TEA desenvolvam repertórios mais flexíveis, autônomos e adaptativos. Essa interpretação converge com a proposta de Santana (2024), segundo a qual o RPG representa um espaço lúdico-narrativo de construção simbólica no qual a imaginação, a cooperação e a narrativa compartilhada constituem importantes mecanismos para o desenvolvimento sociocognitivo e para a ampliação da participação social.

Além disso, os resultados desta revisão também evidenciaram que as tecnologias digitais vêm ocupando um papel cada vez mais relevante como mediadoras de intervenções baseadas em role playing para indivíduos com TEA. Embora apenas 38,9% dos estudos incluídos (Brasil *et al.*, 2024; Gallup *et al.*, 2017; Laurie; Manches; Fletcher-Watson, 2022; Lee *et al.*, 2024; Lindsay; Hounsell; Cassiani, 2016; Sideraki; Drigas, 2023; Yuliawati; Wardhani; Hou, 2024) tenham abordado diretamente esse tipo de recurso, observou-se uma ampla diversidade de tecnologias empregadas, abrangendo realidade virtual, ambientes virtuais, jogos digitais, plataformas eHealth, robótica, LEGO® Therapy, tecnologias assistivas, gamificação e tecnologias imersivas, embora nenhum estudo tenha abordado diretamente esse tipo de recurso. Essas ferramentas têm em comum o objetivo de criar ambientes estruturados, previsíveis e altamente interativos, capazes de favorecer o desenvolvimento de habilidades sociais em condições que reduzem a ansiedade e ampliam as oportunidades de aprendizagem. Ao contrário das intervenções tradicionais, os recursos tecnológicos possibilitam o controle de estímulos ambientais, a modulação da complexidade das tarefas e a repetição de situações sociais quantas vezes forem necessárias, favorecendo uma aprendizagem gradual e individualizada.

Entre as tecnologias identificadas, a realidade virtual (RV) destacou-se como a estratégia mais frequente. Lee et al. (2024) demonstraram que programas cognitivo-comportamentais realizados em pequenos grupos virtuais promoveram melhorias consistentes na comunicação social, na interação entre pares e na participação em atividades coletivas, mesmo em um contexto de distanciamento social imposto pela pandemia. Os autores ressaltam que a possibilidade de simular situações sociais



em ambientes digitais proporcionou maior segurança aos participantes, reduzindo comportamentos de esquiva e aumentando seu envolvimento durante as intervenções. Resultados semelhantes foram descritos por Sideraki e Drigas (2023), que identificaram ganhos significativos no reconhecimento de emoções, na comunicação verbal e não verbal, na autoconfiança e na redução do retraimento social após intervenções mediadas por realidade virtual.

Esses achados reforçam a hipótese de que os ambientes virtuais oferecem condições particularmente favoráveis a esses indivíduos, pois apresentam elevada previsibilidade, controle dos estímulos sensoriais e possibilidade de repetição sistemática das interações sociais. Nesse sentido, Samantaray et al. (2025) acrescentam que as plataformas de realidade virtual e aumentada permitem o treinamento de habilidades como atenção compartilhada, contato visual e interação social em cenários altamente imersivos, aproximando progressivamente o indivíduo das demandas encontradas em ambientes reais. Embora esse estudo não tenha feito parte da amostra final da revisão, seus resultados dialogam diretamente com as evidências encontradas e ampliam a compreensão sobre o potencial das tecnologias imersivas na intervenção com TEA.

Os ambientes virtuais também emergiram como espaços promissores para o desenvolvimento de competências sociais. Gallup et al. (2017) observaram que jovens adultos com TEA utilizavam jogos on-line do tipo MMORPG como ambientes naturais para o treinamento de habilidades interpessoais. Nesses contextos, a interação entre os jogadores favoreceu o desenvolvimento da cooperação, da liderança, da empatia e da resolução coletiva de problemas, ampliando também a autoconfiança e a capacidade de transferir as habilidades aprendidas para situações acadêmicas, profissionais e sociais. Tais evidências sugerem que os ambientes virtuais extrapolam sua função recreativa e podem constituir cenários terapêuticos relevantes para o desenvolvimento da interação social, sobretudo quando associados a objetivos clínicos ou educacionais.

Essa perspectiva também é observada nos jogos digitais utilizados como instrumentos terapêuticos. Brasil et al. (2024) avaliaram o Portal Estimule e verificaram que os profissionais de saúde perceberam melhorias no engajamento, na comunicação e na participação social de crianças com TEA durante atividades mediadas pela tecnologia eHealth. Os autores destacam que o caráter lúdico das atividades, aliado ao acompanhamento profissional, favoreceu uma maior adesão às intervenções e ampliou as possibilidades de estimulação em diferentes contextos de cuidado. Esses resultados são semelhantes aos de De Freitas et al. (2024), que identificaram os jogos digitais como importantes ferramentas para o desenvolvimento de habilidades sociais, sobretudo por oferecerem



estímulos visuais, feedback imediato e ambientes estruturados, que facilitam a aprendizagem de comportamentos sociais.

Outro recurso identificado é o uso da robótica educacional e de brinquedos robóticos. Laurie, Manches e Fletcher-Watson (2022) demonstraram que os brinquedos robóticos favorecem um maior engajamento conjunto durante as brincadeiras, se comparados aos brinquedos convencionais, pois estimulam a comunicação, o reconhecimento emocional e a atenção compartilhada. Segundo os autores, o comportamento previsível desses dispositivos reduz a imprevisibilidade frequentemente associada às interações humanas, tornando-as mais acessíveis para crianças com TEA. Essa interpretação é reforçada por Vagnetti et al. (2026), que descrevem os robôs sociais como ferramentas promissoras para o desenvolvimento da comunicação interpessoal, pois possibilitam interações controladas, repetitivas e progressivamente mais complexas.

A terapia com LEGO® também foi identificada como estratégia tecnológica complementar às intervenções baseadas em jogos de interpretação de papéis. Lindsay, Hounsell e Cassiani (2017) demonstraram que atividades colaborativas mediadas pela LEGO® favorecem a comunicação, a cooperação, a resolução de problemas e a construção de amizades entre crianças e adolescentes com TEA. Embora a estratégia não utilize necessariamente recursos digitais, sua organização em tarefas colaborativas se assemelha à lógica do role playing ao estimular a negociação de papéis, o compartilhamento de objetivos e a resolução conjunta de desafios.

Da mesma forma, Yuliawati, Wardhani e Hou (2024) destacam que as plataformas digitais voltadas para os jogos de interpretação de papéis em mesa ampliam as possibilidades de utilização do RPG em contextos terapêuticos e educacionais, pois permitem maior acessibilidade, adaptação das narrativas e participação de indivíduos geograficamente distantes. Para os autores, a integração entre tecnologias digitais e RPG representa uma tendência crescente na área da saúde mental, sobretudo pela possibilidade de personalizar cenários, controlar níveis de complexidade e registrar indicadores de desempenho durante as intervenções.

Em conjunto, esses estudos demonstram que as tecnologias digitais não substituem a mediação humana, mas potencializam as estratégias de role playing, oferecendo ambientes seguros, previsíveis e motivadores para o treinamento de habilidades sociais. A variedade de recursos identificados mostra que a escolha da tecnologia deve levar em conta as características individuais dos participantes, os objetivos terapêuticos e o contexto de aplicação. Além disso, a integração entre recursos tecnológicos e estratégias lúdicas amplia as possibilidades de generalização das habilidades aprendidas para situações cotidianas — aspecto considerado essencial para a promoção da



participação social de pessoas com TEA. Apesar dos resultados promissores, a literatura ainda aponta para a necessidade de estudos experimentais com maior rigor metodológico, amostras mais representativas e avaliações longitudinais, capazes de verificar a manutenção dos ganhos obtidos após o término das intervenções. Isso consolidaria as tecnologias mediadoras como ferramentas efetivas e sustentáveis no cuidado de pessoas com TEA.

Quanto a análise das evidências reunidas nesta revisão, responsável por 50% dos estudos (Bharathi *et al.*, 2019; Dyrda *et al.*, 2020; Esposito *et al.*, 2025; Lee *et al.*, 2024; Lindsay; Hounsell; Cassiani, 2016; Queiroz *et al.*, 2021; Rosenblad *et al.*, 2025; Sideraki; Drigas, 2023; Yuliawati; Wardhani; Hou, 2024), constata-se que as intervenções baseadas no role playing apresentam resultados consistentes para o desenvolvimento da interação social em indivíduos com TEA. Embora apenas metade dos estudos incluídos tenha discutido diretamente aspectos relacionados à efetividade e às perspectivas de implementação, observou-se uma predominância de evidências favoráveis à utilização dessas estratégias em diferentes contextos terapêuticos, educacionais e comunitários. No entanto, a interpretação desses resultados deve considerar a heterogeneidade metodológica dos estudos, as diferenças entre os protocolos utilizados e a limitada quantidade de investigações longitudinais. Esses fatores ainda restringem a consolidação de recomendações clínicas amplamente padronizadas.

A principal evidência identificada refere-se à efetividade das intervenções, especialmente no que diz respeito à promoção de habilidades sociocomunicativas, de interação social e de desenvolvimento emocional. Bharathi *et al.* (2019) destacam que intervenções baseadas em atividades musicais estruturadas favorecem a sincronização interpessoal, a comunicação afetiva e a participação em atividades coletivas, contribuindo para a diminuição da ansiedade e o fortalecimento dos vínculos sociais. Da mesma forma, Lee *et al.* (2024) observaram que programas cognitivo-comportamentais desenvolvidos em pequenos grupos produziram melhorias consistentes na comunicação social, no engajamento e na participação de indivíduos com TEA, demonstrando que estratégias estruturadas podem manter sua efetividade mesmo quando mediadas por recursos digitais.

Resultados semelhantes foram descritos por Rosenblad *et al.* (2025) ao analisarem o uso do RPG de mesa como ferramenta terapêutica. Eles verificaram que a interpretação de personagens favorece a elaboração simbólica de experiências emocionais, amplia a empatia e estimula habilidades de resolução de problemas, comunicação interpessoal e regulação emocional. Em uma revisão de escopo, Yuliawati, Wardhani e Hou (2024) corroboram esses achados, demonstrando que os jogos de RPG de mesa têm potencial para promover criatividade, identidade narrativa, flexibilidade



comportamental e interação social em diferentes populações clínicas, incluindo indivíduos com TEA. No entanto, os autores ressaltam que a maior parte das evidências ainda deriva de estudos exploratórios ou observacionais, o que indica a necessidade de ensaios clínicos controlados para confirmar esses benefícios.

Outro aspecto recorrente diz respeito à aplicabilidade clínica das intervenções. Esposito et al. (2025) demonstraram que o role playing, quando incorporado aos programas de Análise do Comportamento Aplicada (ABA), potencializa o desenvolvimento de habilidades sociocomunicativas e da teoria da mente, sobretudo quando associado à repetição estruturada de situações sociais e ao reforço positivo. No entanto, os autores alertam que os ganhos obtidos durante as sessões terapêuticas nem sempre são transferidos automaticamente para contextos naturais, o que reforça a necessidade de intervenções contínuas e contextualizadas. Essa observação converge com as conclusões de Dyrda et al. (2020), que identificaram importantes benefícios das estratégias baseadas em jogos simbólicos, histórias sociais e dramatizações. No entanto, eles ressaltaram que a diversidade metodológica dos estudos dificulta comparações diretas entre protocolos e limita a elaboração de recomendações clínicas universais.

A importância da prática baseada em evidências também surge como elemento central para a implementação dessas estratégias. Os estudos analisados indicam que os melhores resultados são obtidos quando o role playing é integrado a programas multidisciplinares que envolvem profissionais da saúde, educadores e familiares. Nessa perspectiva, Queiroz et al. (2021) destacam que atividades lúdicas mediadas por diferentes atores não só favorecem o desenvolvimento social, como também a autonomia, o fortalecimento dos vínculos afetivos e a ampliação das oportunidades de participação em diferentes ambientes. Da mesma forma, Bharathi et al. (2019) defendem que intervenções musicais, jogos simbólicos e atividades corporais devem ser compreendidos como componentes complementares de programas terapêuticos mais amplos e não como estratégias isoladas.

Outro aspecto importante refere-se à avaliação dos resultados. Embora diversos estudos tenham demonstrado melhorias nas habilidades sociais e emocionais, poucos utilizaram instrumentos padronizados capazes de mensurar a manutenção desses ganhos ao longo do tempo. Lee et al. (2024) são uma exceção, pois adotaram um acompanhamento longitudinal durante a implementação comunitária de seu programa, o que possibilitou observar a evolução progressiva dos participantes em diferentes momentos da intervenção. Lindsay, Hounsell e Cassiani (2017) também ressaltam a necessidade de se utilizar medidas mais consistentes para avaliar os efeitos da terapia com LEGO®, uma vez que muitos estudos ainda apresentam delineamentos exploratórios e amostras reduzidas. Da



mesma forma, Rosenblad et al. (2025) destacam que a avaliação do RPG terapêutico permanece predominantemente baseada em relatos clínicos e estudos de caso, o que limita a generalização dos resultados.

As perspectivas futuras apontadas pela literatura convergem para a ampliação das possibilidades de integração entre estratégias lúdicas e tecnologias digitais. Sideraki e Drigas (2023) sugerem que recursos como realidade virtual, inteligência artificial e tecnologias imersivas poderão aprimorar a personalização das intervenções, possibilitando a adaptação de cenários, níveis de complexidade e formas de interação às necessidades específicas de cada indivíduo. Yuliawati, Wardhani e Hou (2024) acrescentam que as plataformas digitais voltadas para o RPG terapêutico tendem a proporcionar maior acessibilidade, flexibilidade e alcance das intervenções, principalmente em contextos comunitários ou em regiões com menor disponibilidade de serviços especializados. De maneira complementar, Samantaray et al. (2025) defendem que os ambientes virtuais imersivos são uma das principais tendências para o treinamento da atenção compartilhada, da comunicação e da interação social em indivíduos com TEA.

Apesar dos resultados promissores, os estudos também evidenciam limitações metodológicas importantes. Dyrda et al. (2020) ressaltam que muitos trabalhos apresentam amostras reduzidas, ausência de grupos de controle e grande variabilidade nos protocolos de intervenção, o que dificulta a realização de comparações entre estudos. Da mesma forma, Yuliawati, Wardhani e Hou (2024) observam que a literatura sobre RPG terapêutico ainda é predominantemente composta por estudos descritivos e revisões de escopo, o que indica a necessidade de pesquisas experimentais que permitam estabelecer relações causais mais robustas. Essas limitações também são reconhecidas por Esposito et al. (2025), que destacam a necessidade de padronização das intervenções baseadas em role playing para possibilitar maior reprodutibilidade dos resultados.

Nesse contexto, a principal lacuna identificada é a escassez de estudos longitudinais que avaliem a manutenção e a generalização das habilidades desenvolvidas após o término das intervenções. A predominância de delineamentos transversais, de estudos de caso e de revisões limita a compreensão dos efeitos de longo prazo e da sustentabilidade dos ganhos obtidos. Além disso, a comparação direta entre diferentes modalidades de role playing, como psicodrama, teatro terapêutico, RPG de mesa, brincadeiras simbólicas e tecnologias imersivas, permanece pouco explorada, o que dificulta a identificação das estratégias mais eficazes para perfis específicos de indivíduos com TEA.

De modo geral, as evidências reunidas nesta revisão indicam que o role playing é uma intervenção promissora para o desenvolvimento da interação social em pessoas com TEA,



principalmente quando associado a estratégias lúdicas, tecnologias mediadoras e programas terapêuticos multidisciplinares. No entanto, a consolidação dessa abordagem como uma prática baseada em evidências depende do fortalecimento da qualidade metodológica de pesquisas futuras, com delineamentos experimentais mais robustos, protocolos padronizados, amostras representativas e avaliações longitudinais, que permitam não apenas verificar a aquisição de habilidades sociais, mas também sua manutenção e generalização para diferentes contextos de vida. Nessa perspectiva, os achados de De Freitas et al. (2024), Mössler et al. (2020), Radley et al. (2022), Samantaray et al. (2025), Santana (2024) e Vagnetti et al. (2026) reforçam que a integração entre ludicidade, narrativa, tecnologias digitais e práticas colaborativas amplia a efetividade das intervenções voltadas a pessoas com TEA, favorecendo um cuidado cada vez mais personalizado, participativo e centrado em suas potencialidades.

5 CONCLUSÃO

Conclui-se que o role playing é uma estratégia promissora para promover a interação social em pessoas com TEA, favorecendo o desenvolvimento de habilidades sociais, competências sociocognitivas e resultados terapêuticos, especialmente quando associado a abordagens lúdicas e tecnologias mediadoras. Embora a heterogeneidade metodológica e a escassez de estudos longitudinais limitem a consolidação de recomendações clínicas mais robustas, as evidências apontam benefícios na comunicação, reciprocidade social, empatia, autorregulação emocional e participação social e outros.

Desse modo, recomenda-se a realização de pesquisas experimentais com protocolos padronizados e acompanhamento de longo prazo, com o objetivo de fortalecer a base de evidências e subsidiar a implementação dessas estratégias na prática clínica e educacional.

REFERÊNCIAS

ABBOT-SMITH, Kirsten *et al.* Conversational topic maintenance and related cognitive abilities in autistic versus neurotypical children. **Autism**, v. 29, n. 3, p. 684-697, 2025.

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-5: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2014.



BRASIL, Christina César Praça *et al.* Avaliação de profissionais da saúde sobre atividades lúdicas aportadas em tecnologia eHealth para estimulação de crianças autistas. **Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação**, n. E72, p. 49-60, 2024.

CHICON, José Francisco; OLIVEIRA, Ivone Martins de; SIQUEIRA, Mônica Frigini. O movimento e a emergência do jogo de papéis na criança com autismo. **Movimento**, v. 26, p. e26021, 2020.

COSTA, Luiza Lins Araújo; DINIZ, Fernanda Cristina de Oliveira Ramalho; VIANA, Sanches Max Jesus. Psicodrama com crianças dentro do transtorno do espectro autista: uma experiência possível? **Revista Brasileira de Psicodrama**, v. 30, p. e1722, 2022.

DANIEL, Stuart *et al.* Rhythmic relating: Bidirectional support for social timing in autism therapies. **Frontiers in Psychology**, v. 13, p. 793258, 2022.

DE FREITAS, José Cristiano Lima *et al.* O uso de jogos digitais para o desenvolvimento de habilidades sociais em crianças autistas. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 10, n. 11, p. 5824-5839, 2024.

DE SOUSA, Milena Nunes Alves; BEZERRA, André Luiz Dantas; DO EGYPTO, Ilana Andrade Santos. Trilhando o caminho do conhecimento: o método de revisão integrativa para análise e síntese da literatura científica. **Observatorio de la Economía Latinoamericana**, v. 21, n. 10, p. 18448-18483, 2023.

DEAN, Michelle; CHANG, Ya-Chih. A systematic review of school-based social skills interventions and observed social outcomes for students with autism spectrum disorder in inclusive settings. **Autism**, v. 25, n. 7, p. 1828-1843, 2021.

DYRDA, Karolina *et al.* Therapeutic programs aimed at developing the theory of mind in patients with autism spectrum disorders: available methods and their effectiveness. **Psychiatria Polska**, v. 54, n. 3, p. 591-602, 2020.

ESPOSITO, Marco *et al.* Ins and outs of applied behavior analysis (ABA) intervention in promoting social communicative abilities and theory of mind in children and adolescents with ASD: a systematic review. **Behavioral Sciences**, v. 15, n. 6, p. 814, 2025.

GALLUP, Jennifer *et al.* The potential of virtual environments to support soft-skill acquisition for individuals with autism. **The Qualitative Report**, v. 22, n. 9, p. 2509-2532, 2017.

GATES, Jacquelyn A.; KANG, Erin; LERNER, Matthew D. Efficacy of group social skills interventions for youth with autism spectrum disorder: A systematic review and meta-analysis. **Clinical Psychology Review**, v. 52, p. 164-181, 2017.

IOANNOU, Sara *et al.* Peer actors and theater techniques play pivotal roles in improving social play and anxiety for children with autism. **Frontiers in Psychology**, v. 11, p. 908, 2020.



KAAT, Aaron J.; LECAVALIER, Luc. Disruptive behavior disorders in children and adolescents with autism spectrum disorders: A review of the prevalence, presentation, and treatment. **Research in Autism Spectrum Disorders**, v. 7, n. 12, p. 1579-1594, 2013.

KIM, Sung-In *et al.* Promoting self-efficacy of individuals with autism in practicing social skills in the workplace using virtual reality and physiological sensors: Mixed methods study. **JMIR Formative Research**, v. 8, p. e52157, 2024.

LAURIE, Margaret H.; MANCHES, Andrew; FLETCHER-WATSON, Sue. The role of robotic toys in shaping play and joint engagement in autistic children: Implications for future design. **International Journal of Child-Computer Interaction**, v. 32, p. 100384, 2022.

LEAF, J. B.; LEAF, R.; MCCACHRAN, M.; *et al.* Effectiveness of social skills training and role-play interventions for individuals with autism spectrum disorder: a review of the literature. **Education and Treatment of Children**, v. 45, n. 2, p. 215-234, 2022.

LEE, Vivian *et al.* Utility of a virtual small group cognitive behaviour program for autistic children during the pandemic: evidence from a community-based implementation study. **BMC Health Services Research**, v. 24, n. 1, p. 685, 2024.

LINDSAY, Sally; HOUNSELL, Kara Grace; CASSIANI, Celia. A scoping review of the role of LEGO® therapy for improving inclusion and social skills among children and youth with autism. **Disability and Health Journal**, v. 10, n. 2, p. 173-182, 2017.

MÖSSLER, Karin *et al.* Sintonização na musicoterapia para crianças pequenas com autismo: revisitando as qualidades do relacionamento como mecanismos de mudança. **Journal of Autism and Developmental Disorders**, v. 50, n. 11, p. 3921-3934, 2020.

PASSARELLI, Denise Aparecida *et al.* Treino de habilidades sociais em crianças e adolescentes com autismo: uma revisão de artigos empíricos. **Perspectivas em Análise do Comportamento**, p. 84-96, 2023.

QUEIROZ, Francisca Francisete de Sousa Nunes *et al.* Reflexões sobre o brincar como promotor do desenvolvimento integral da criança com transtorno do espectro autista. **New Trends in Qualitative Research**, v. 8, p. 295-303, 2021.

ROSENBLAD, Sherry R. *et al.* Mastering Your Dragons: Using Tabletop Role-Playing Games in Therapy. **Behavioral Sciences**, v. 15, n. 4, p. 441, 2025.

RR, Rr Retno Dwi Susanti. The strategies used by Tunas Mekar School to teach autistic children in primary school English as a second language. **Education and Human Development Journal**, v. 9, n. 1, p. 73-84, 2024.

SAMANTARAY, Ashirbad *et al.* Desenvolvimento de uma plataforma de treinamento de atenção conjunta baseada em realidade virtual e aumentada imersiva para crianças com autismo. **arXiv Preprint**, arXiv:2512.15263, 2025.



SANDBANK, Micheal *et al.* Autism intervention meta-analysis of early childhood studies (Project AIM): updated systematic review and secondary analysis. **BMJ**, v. 383, 2023.

SANTANA, Patrícia Aparecida Neves. **Galáxia do Futuro**: um contexto lúdico-narrativo para o desenvolvimento de habilidades sociocognitivas por Role-Playing Game (RPG). 2024. 134 f. Dissertação (Mestrado em Neurociências) – Universidade Federal de Minas Gerais, Instituto de Ciências Biológicas. Programa de Pós-Graduação em Neurociências, Belo Horizonte – MG, 2024.

SANTOS, Lucas Wendel Silva; CAMARGO, Erica Daiane Ferreira; GIVIGI, Rosana Carla do Nascimento. Educação teatral e o uso da comunicação alternativa: uma proposta para crianças com autismo. **Revista da FUNDARTE**, v. 55, n. 55, 2023.

SIDERAKI, Angeliki; DRIGAS, Athanasios. Development of social skills for people with ASD through intervention with digital technologies and virtual reality (VR) tools. **Research, Society and Development**, v. 12, n. 5, p. e11512541407, 2023.

VAGNETTI, Roberto *et al.* Social robots: A promising tool to support people with autism. A systematic review of recent research and critical analysis from the clinical perspective. **Review Journal of Autism and Developmental Disorders**, v. 13, n. 1, p. 202-226, 2026.

VILLANUEVA-BONILLA, Cristian *et al.* Developing emotional, neurocognitive, and social skills in children with autism: evaluation and intervention through social role-playing. **Revista Mexicana de Neurociencia**, v. 19, n. 3, p. 43-59, 2018.

WANNIACHCHI, Pamoda Madhubhashini; SUMANASENA, Samanmali P. A short report on a preliminary interventional study to evaluate play-mediated interaction skills in caregivers of children with autism spectrum disorder from Sri Lanka. **Autism**, v. 28, n. 1, p. 155-161, 2024.

WHITEHOUSE, A. J. O.; VARCIN, K. J.; ELMER, S.; *et al.* Social skills training and generalization outcomes for autistic individuals: implications for real-world functioning. **Autism Research**, v. 16, n. 8, p. 1452-1465, 2023.

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**, p. 28, [s.d.].