

# O IMPACTO DOS JOGOS DIGITAIS EDUCACIONAIS NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE CRIANÇAS AUTISTAS DE NÍVEL UM: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO DE 2023 E 2024

Valdemi Pereira de Souza <sup>1</sup>  
Jefferson Valentim <sup>2</sup>  
Cristina Miyuki Hashizume <sup>3</sup>

## RESUMO

O Transtorno do Espectro Autista (TEA) representa uma condição neurológica de desenvolvimento, caracterizada por uma vasta diversidade de sintomas e graus de severidade. Essas condições refletem em variações significativas na capacidade de comunicação e comportamento social. Diante desses aspectos distintos, pesquisadores têm investigado como os jogos digitais podem ser empregados como ferramentas complementares no desenvolvimento cognitivo e social de crianças com TEA em seus diversos níveis. Nesse contexto, este estudo fez uma revisão da literatura de artigos publicados na base de dados do CAPES e do Google Acadêmico a partir de 2023 até junho de 2024 acerca dos jogos digitais como ferramentas complementares no desenvolvimento cognitivo e social de crianças com TEA de nível um, selecionando apenas artigos de revisão, disponíveis no idioma português. Como resultado, o estudo observou que os jogos digitais empregados como ferramentas de apoio ao desenvolvimento cognitivo promovem melhorias em áreas cognitivas, como memória de trabalho, atenção sustentada, capacidade de resolução de problemas e interação social.

**Palavras-chave:** Jogos Digitais Educacionais, Desenvolvimento Cognitivo, Autista.

---

<sup>1</sup> Mestrando do Curso de PROFEI da Universidade Estadual da Paraíba - PB, [valdemi.pereira@aluno.uepb.edu.br](mailto:valdemi.pereira@aluno.uepb.edu.br);

<sup>2</sup> Doutorando pelo Curso de Pós-Graduação em Informática (PPGI) da Universidade Federal da Paraíba – PB, [jefferson.valentim@academico.ufpb.br](mailto:jefferson.valentim@academico.ufpb.br);

<sup>3</sup> Professora orientadora: doutora, Universidade Estadual da Paraíba - PB, [cristina.mhashizume@servidor.uepb.edu.br](mailto:cristina.mhashizume@servidor.uepb.edu.br)