

MINECRAFT E AUTCRAFT: O JOGO DIGITAL COMO ABORDAGEM PEDAGÓGICA PARA CRIANÇAS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

Débora Cristhiny da Silva Otoni ¹

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar o uso dos jogos digitais Minecraft e Autcraft como uma abordagem pedagógica eficaz para crianças com transtorno do Espectro Autista (TEA). Com o crescente uso de tecnologias na educação, especialmente em contextos terapêuticos, esses jogos se destacam como ferramentas de inclusão e desenvolvimento cognitivo e social. A pesquisa baseia-se em uma revisão de literatura sobre o impacto de jogos digitais na educação inclusiva e no desenvolvimento de crianças com TEA, com ênfase nas abordagens pedagógicas que utilizam jogos como ferramenta de aprendizagem. O referencial teórico é sustentado por autores como Gee (2003), que discute o potencial dos jogos digitais na aprendizagem, e Grandin (2006) que aborda as necessidades educacionais de crianças no espectro autista. Metodologicamente, o estudo adota uma abordagem qualitativa, com revisão bibliográfica de estudos que investigam o uso desses jogos em ambientes educacionais e terapêuticos. Como principais resultados, observa-se que tanto Minecraft e Autcraft favorecem o desenvolvimento de habilidades sociais, motoras e de resolução de problemas, além de promoverem a comunicação e a expressão emocional em crianças com TEA. A pesquisa sugere que o uso de jogos digitais pode ser uma estratégia significativa na promoção de inclusão educacional e no suporte ao desenvolvimento de crianças com necessidades específicas.

Palavras-chave: Jogo digital, Inclusão, Transtorno do Espectro Autista, Abordagem pedagógica, Educação.

¹ Graduanda do Curso de **Pedagogia** da Universidade Federal do Pará - UFPA, deboraotoni25@gmail.com;

