

Campus Porto Velho Zona Norte
Coordenação do Curso de Pedagogia EAD

LARISSA CECÍLIA FERREIRA TAVARES

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA AUTOESTIMA E
AUTONOMIA DE CRIANÇAS COM TDAH E TEA**

PORTO VELHO
2025

LARISSA CECÍLIA FERREIRA TAVARES

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA AUTOESTIMA E
AUTONOMIA DE CRIANÇAS COM TDAH E TEA**

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito parcial para obtenção do grau de licenciada, junto ao Curso de Pedagogia, sob a orientação da professora Doutora Rosa Martins Costa Pereira.

PORTO VELHO

2025

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Gerador de Ficha Catalográfica do IFRO.

Tavares, Larissa Cecília Ferreira.

A influência dos jogos na construção da autoestima e autonomia de crianças com TDAH e TEA / Larissa Cecília Ferreira Tavares. - Porto Velho, 2025.

15 f.

Orientador(a): Profª Drª Rosa Martins Costa Pereira.

Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia EAD) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO, Porto Velho, 2025.

1. neurodesenvolvimento. 2. educação inclusiva. 3. ludicidade. I. Pereira, Rosa Martins Costa (orient.). II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia - IFRO. III. Título.


Bibliotecário(a) Responsável: Gizele de Melo Viana, CRB-11/914

LARISSA CECÍLIA FERREIRA TAVARES


A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA AUTOESTIMA E AUTONOMIA DE CRIANÇAS COM TDAH E TEA

Artigo entregue como Trabalho de Conclusão de Curso ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Rondônia (IFRO), *Campus* Porto Velho Zona Norte, como requisito para obtenção do grau de licenciada, junto ao Curso de Pedagogia, sob a orientação da professora Doutora Rosa Martins Costa Pereira.

Aprovado em: 18 de dezembro de 2025 pela banca examinadora.

Documento assinado digitalmente
 **FRANCELENA SANTOS ARRUDA**
Data: 22/12/2025 19:17:35 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Francelena Santos Arruda
Membra da Banca

Documento assinado digitalmente
 **IRANIRA GEMINIANO DE MELO**
Data: 22/12/2025 17:01:36 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Iranira Geminiano de Melo
Membra da Banca

Documento assinado digitalmente
 **ROSA MARTINS COSTA PEREIRA**
Data: 22/12/2025 14:42:49 -0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Rosa Martins Costa Pereira
Orientadora

INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA CONSTRUÇÃO DA AUTOESTIMA E AUTONOMIA DE CRIANÇAS COM TDAH E TEA

RESUMO

Este estudo tem como objetivo investigar de que maneira os jogos pedagógicos podem contribuir para o fortalecimento da autoestima e da autonomia de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA), no contexto do Ensino Fundamental I, a partir da análise da produção científica existente sobre o tema. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, com delineamento bibliográfico, fundamentada em uma revisão sistematizada da literatura, cujo propósito foi mapear, analisar e sintetizar estudos relevantes na área da Educação Inclusiva. A revisão foi realizada entre os meses de fevereiro e março de 2025, nas bases de dados Scientific Electronic Library Online (SciELO) e Portal de Periódicos da CAPES, selecionadas por sua relevância e abrangência no campo educacional. Para o refinamento da busca, utilizaram-se os descritores “jogos pedagógicos AND TDAH”, “jogos pedagógicos AND autismo”, “autoestima AND jogos”, “autonomia AND TDAH” e “autonomia AND autismo”. Foram considerados estudos publicados entre 2010 e 2025, priorizando artigos científicos empíricos, revisões sistemáticas e obras teóricas de referência, que subsidiam a compreensão conceitual do tema. Os resultados, à luz da literatura analisada, indicam que os jogos pedagógicos, quando planejados e mediados de forma intencional no contexto escolar, favorecem processos de desenvolvimento cognitivo, emocional e social, contribuindo para o fortalecimento da autoestima e da autonomia de crianças neurodivergentes. Observou-se que práticas lúdicas estruturadas promovem autoconfiança, autorregulação, engajamento e tomada de decisão, competências fundamentais para estudantes cujas trajetórias escolares são frequentemente marcadas por desafios atencionais, emocionais e relacionais. Evidenciou-se ainda que os jogos pedagógicos possibilitam adaptações pedagógicas flexíveis e múltiplas formas de participação, ampliando as estratégias de inclusão escolar e favorecendo a construção de ambientes educativos mais acolhedores e equitativos. Conclui-se que os jogos pedagógicos configuram-se como recursos relevantes para a promoção de práticas educativas inclusivas, potencializando a participação ativa e o protagonismo de crianças com TDAH e TEA. Recomenda-se a realização de estudos empíricos futuros que aprofundem a análise dos impactos dessas práticas no cotidiano escolar.

PALAVRAS-CHAVE: neurodesenvolvimento; educação inclusiva; ludicidade.

THE INFLUENCE OF GAMES ON THE DEVELOPMENT OF SELF ESTEEM AND AUTONOMY IN CHILDREN WITH ADHD AND ASD

ABSTRACT

This study aims to investigate how educational games can contribute to strengthening the self-esteem and autonomy of children with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) and Autism Spectrum Disorder (ASD) in the context of Elementary School, based on an analysis of the existing scientific literature on the topic. This is qualitative research with a bibliographical design, based on a systematic literature review, whose purpose was to map, analyze, and synthesize

relevant studies in the field of Inclusive Education. The review was conducted between February and March 2025, in the Scientific Electronic Library Online (SciELO) and CAPES Journal Portal databases, selected for their relevance and scope in the educational field. To refine the search, the following descriptors were used: "educational games AND ADHD", "educational games AND autism", "self-esteem AND games", "autonomy AND ADHD", and "autonomy AND autism". Studies published between 2010 and 2025 were considered, prioritizing empirical scientific articles, systematic reviews, and reference theoretical works that support the conceptual understanding of the topic. The results, in light of the analyzed literature, indicate that educational games, when intentionally planned and mediated in the school context, favor cognitive, emotional, and social development processes, contributing to the strengthening of self-esteem and autonomy of neurodivergent children. It was observed that structured playful practices promote self-confidence, self-regulation, engagement, and decision-making, which are fundamental competencies for students whose school trajectories are often marked by attentional, emotional, and relational challenges. It was also evidenced that educational games allow for flexible pedagogical adaptations and multiple forms of participation, expanding school inclusion strategies and fostering the creation of more welcoming and equitable educational environments. It is concluded that educational games constitute relevant resources for promoting inclusive educational practices, enhancing the active participation and protagonism of children with ADHD and ASD. Future empirical studies are recommended to deepen the analysis of the impacts of these practices in the daily school routine.

KEYWORDS: neurodevelopment; inclusive education; playfulness.

1 INTRODUÇÃO

A educação inclusiva tem se consolidado como um princípio fundamental das políticas educacionais contemporâneas, orientando práticas pedagógicas que reconhecem e valorizam a diversidade presente no contexto escolar. Nesse cenário, crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) e Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) constituem um público que demanda atenção específica, considerando as particularidades de seu desenvolvimento cognitivo, social e emocional e os desafios que enfrentam no processo de escolarização.

De acordo com a *American Psychiatric Association* (2023), o TEA caracteriza-se por prejuízos persistentes na comunicação e na interação social, associados a padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades. Já o TDAH envolve padrões contínuos de desatenção e/ou

hiperatividade-impulsividade que interferem no funcionamento e no desenvolvimento do indivíduo. Embora essas condições sejam descritas em manuais diagnósticos de natureza clínica, seus impactos extrapolam o campo da saúde, refletindo-se diretamente no contexto educacional, especialmente nos processos de aprendizagem, socialização e construção da autoestima.

Esses transtornos estão frequentemente associados a dificuldades relacionadas à atenção, à regulação emocional e ao comportamento social, o que pode comprometer a interação com colegas e professores e influenciar negativamente o desempenho escolar (Barkley, 2012). Nesse contexto, destaca-se a importância de práticas pedagógicas que considerem não apenas os aspectos cognitivos da aprendizagem, mas também as dimensões socioemocionais do desenvolvimento infantil.

Dentre essas dimensões, a autoestima e a autonomia assumem papel central. A autoestima refere-se à percepção que a criança constrói acerca de seu próprio valor e de suas capacidades, sendo fundamental para o desenvolvimento de uma identidade saudável e para o enfrentamento de desafios ao longo da vida (Harter, 2012). Estudos indicam que crianças com TDAH e TEA, em razão de suas dificuldades específicas e das experiências recorrentes de fracasso ou estigmatização no ambiente escolar, apresentam maior propensão ao desenvolvimento de baixa autoestima, o que pode desencadear problemas emocionais, como ansiedade e retraimento social (Bauminger; Kasari, 2000).

A autonomia, por sua vez, compreende a capacidade de tomar decisões, agir de forma independente e autorregular comportamentos, constituindo um aspecto essencial do desenvolvimento infantil (Deci; Ryan, 2000). Crianças com TDAH e TEA podem apresentar dificuldades na consolidação dessa competência, o que pode limitar sua participação ativa no processo educativo e em outros contextos sociais (Murray; Ruble; Willis, 2008). Assim, estratégias pedagógicas que promovam a autonomia mostram-se fundamentais para favorecer o desenvolvimento global dessas crianças.

Nesse sentido, os jogos pedagógicos emergem como estratégias relevantes no contexto da educação inclusiva. Conforme destaca Kishimoto (2017), os jogos são capazes de engajar as crianças de maneira lúdica e prazerosa, criando um ambiente favorável à experimentação, à aprendizagem e à interação social. Quando utilizados de forma planejada e intencional, os jogos

podem favorecer a cooperação, o respeito às regras, a tomada de decisões e o reconhecimento das próprias capacidades, contribuindo para o fortalecimento da autoestima e da autonomia. Além disso, no âmbito da educação inclusiva, os jogos possibilitam adaptações pedagógicas sensíveis às singularidades dos estudantes, promovendo práticas mais equitativas e acolhedoras (Schneider; Rodrigues, 2018).

O ingresso no Ensino Fundamental I representa uma etapa decisiva no desenvolvimento das crianças, marcada por mudanças significativas nas exigências cognitivas, sociais e emocionais. Nessa fase, o foco pedagógico passa a contemplar de forma mais sistematizada habilidades relacionadas à alfabetização e ao letramento, exigindo maior autonomia, organização e autorregulação por parte dos estudantes. Para crianças com TDAH e TEA, esse período pode intensificar os desafios de adaptação escolar, tornando ainda mais relevante a adoção de estratégias pedagógicas inclusivas.

Apesar da ampla produção científica sobre jogos pedagógicos e educação inclusiva, observa-se uma lacuna específica no que se refere à compreensão dos jogos como mediadores do desenvolvimento da autoestima e da autonomia de crianças com TDAH e TEA no Ensino Fundamental I. Muitos estudos concentram-se nos aspectos cognitivos da aprendizagem ou em intervenções isoladas, havendo menor aprofundamento acerca das contribuições dos jogos para o fortalecimento das dimensões socioemocionais nesse público específico.

Diante desse contexto, este estudo busca responder à seguinte questão de pesquisa: de que forma o uso de jogos pedagógicos pode contribuir para o desenvolvimento da autoestima e da autonomia de crianças com TDAH e TEA no Ensino Fundamental I? Assim, o objetivo desta pesquisa consiste em analisar, a partir de uma revisão sistemática da literatura, as contribuições dos jogos pedagógicos para o fortalecimento da autoestima e da autonomia de crianças neurodivergentes, considerando seu potencial como estratégias de inclusão escolar e de promoção do desenvolvimento integral.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como um estudo de abordagem qualitativa, com delineamento bibliográfico, desenvolvido por meio de uma revisão

bibliográfica sistematizada. Tal procedimento metodológico envolve etapas explícitas, transparentes e passíveis de reprodução, com o objetivo de localizar, selecionar, avaliar criticamente e sintetizar produções científicas relevantes acerca de uma determinada questão de pesquisa. Esse tipo de revisão possibilita uma análise organizada do conhecimento produzido em uma área específica, contribuindo para a identificação de tendências, lacunas e consensos teóricos.

Conforme discutido por Petticrew e Roberts (2006), a revisão bibliográfica sistematizada permite estruturar o conjunto de evidências disponíveis de maneira criteriosa, reduzindo vieses e fortalecendo a confiabilidade das interpretações e conclusões produzidas. Assim, esse método mostrou-se adequado para atender aos objetivos deste estudo, ao possibilitar a articulação entre produções empíricas recentes e referenciais teóricos consolidados no campo da Educação Inclusiva.

Com o intuito de identificar e analisar publicações que discutem a influência dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da autoestima e da autonomia de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA), no contexto do Ensino Fundamental I, a busca por artigos científicos foi realizada nas bases de dados *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) e Portal de Periódicos da CAPES. Essas bases foram selecionadas por sua abrangência, credibilidade e relevância para a área educacional. O levantamento ocorreu entre os meses de fevereiro e março de 2025.

Os descritores utilizados para o refinamento da pesquisa foram: “jogos pedagógicos AND TDAH”, “jogos pedagógicos AND autismo”, “autoestima AND jogos”, “autonomia AND TDAH” e “autonomia AND autismo”. Foram considerados artigos publicados entre os anos de 2010 e 2025, respeitando os critérios de atualidade e relevância para a compreensão dos avanços mais recentes sobre o tema. A seleção priorizou estudos empíricos e revisões sistemáticas que abordassem de forma direta as interseções entre práticas pedagógicas lúdicas e o desenvolvimento de competências socioemocionais em crianças com TDAH e TEA.

A busca inicial resultou em 46 artigos científicos. Após a leitura dos títulos e resumos, 22 estudos foram selecionados para leitura na íntegra. Desses, 18 artigos foram excluídos por não atenderem aos critérios metodológicos

estabelecidos ou por se referirem a outras etapas do desenvolvimento infantil, resultando na seleção final de 4 artigos científicos que dialogam diretamente com os objetivos desta pesquisa.

Paralelamente, foram incorporadas 6 obras teóricas, entre livros clássicos e contemporâneos, amplamente reconhecidos no campo da Educação, da Psicologia do Desenvolvimento e da Educação Inclusiva. Essas obras foram selecionadas com o propósito de sustentar conceitualmente as categorias analíticas e aprofundar a compreensão dos conceitos de jogo, ludicidade, autoestima, autonomia e inclusão escolar, aspectos centrais para a análise proposta.

Após o processo de identificação e seleção, os materiais analisados passaram por uma triagem fundamentada nos seguintes critérios de inclusão: (i) pertinência temática em relação aos objetivos da pesquisa; (ii) consistência teórico-metodológica; e (iii) contribuição efetiva para o campo da educação inclusiva e para as práticas pedagógicas mediadas pelo jogo. Foram excluídos estudos que não apresentavam fundamentação teórica sólida, que abordavam o tema de forma tangencial ou que se referiam a etapas educacionais distintas do Ensino Fundamental I.

Dessa forma, a metodologia adotada resultou na análise de 10 produções acadêmicas, sendo 4 artigos científicos e 6 obras teóricas, que subsidiaram a construção das categorias analíticas e fundamentaram a análise desenvolvida ao longo da pesquisa. A seguir, apresenta-se um quadro síntese com os principais autores e contribuições que embasam este trabalho.

Quadro 1 – Principais contribuições sobre jogos, autoestima e autonomia em crianças com TDAH e TEA

Autores	Principais Contribuições
Vygotsky (2007)	Compreende o jogo como espaço de mediação simbólica e de criação da zona de desenvolvimento proximal, favorecendo a internalização de regras, a interação social e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Kishimoto (2017)	Defende o jogo pedagógico como prática intencional que articula ludicidade e aprendizagem, promovendo autonomia, cooperação, criatividade e participação ativa no contexto escolar.
Brougère (2010)	Analisa o jogo como prática cultural, ressaltando seu papel na construção de significados, na experimentação de papéis sociais e na produção de aprendizagens simbólicas.
Mitchell (2014)	Apresenta evidências de que práticas pedagógicas inclusivas eficazes devem ser flexíveis e responsivas, destacando o jogo como estratégia capaz de atender à diversidade de ritmos e necessidades educacionais.
Schneider; Rodrigues (2018)	Ressaltam a importância de práticas pedagógicas inclusivas que valorizem a diversidade, a cooperação e o respeito às diferenças, apontando o jogo como recurso estruturante para ambientes escolares equitativos.
Barkley (2012)	Discute as implicações do TDAH no contexto escolar, destacando dificuldades de atenção, autorregulação e comportamento, aspectos que podem ser trabalhados por meio de atividades lúdicas planejadas.
Bauminger; Kasari (2000)	Evidenciam que crianças com TEA apresentam desafios nas relações sociais e na construção de vínculos, indicando que contextos estruturados, como os jogos, favorecem interação, pertencimento e autoestima.
Deci; Ryan (2000)	Fundamentam a teoria da autodeterminação, destacando a autonomia, a competência e o vínculo social como necessidades psicológicas básicas para o engajamento e a motivação dos estudantes.

Murray; Ruble; Willis (2008)	Apontam que práticas educativas que promovem a tomada de decisão, a resolução de problemas e a participação ativa favorecem o desenvolvimento da autodeterminação e da autonomia em crianças com necessidades educacionais específicas.
Rocha <i>et al.</i> (2021)	Abordam o Atendimento Educacional Especializado para estudantes com TEA, reforçando a importância de estratégias pedagógicas adaptadas e inclusivas, entre elas o uso de atividades lúdicas mediadas.

Fonte: Autoria própria (2025).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta pesquisa, a concepção de jogo adotada fundamenta-se na perspectiva de Kishimoto (2017), que compreende o jogo como uma forma de linguagem e um sistema de regras capaz de articular imaginação, experimentação e interação social. Nessa abordagem, o jogo não é entendido apenas como um recurso didático, mas como uma prática cultural que organiza experiências, potencializa aprendizagens e favorece a construção de significados.

O jogo pedagógico, portanto, é definido como uma atividade estruturada, dotada de intencionalidade educativa, que articula o prazer lúdico ao desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Essa concepção dialoga diretamente com os objetivos deste estudo, ao reconhecer o jogo como um espaço privilegiado para a promoção da autoestima e da autonomia de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA).

A autoestima desenvolve-se à medida que a criança vivencia situações de sucesso, reconhecimento e pertencimento, condições frequentemente presentes na dinâmica lúdica, especialmente quando o jogo é mediado com sensibilidade e adequação às necessidades individuais. De modo complementar, a autonomia é estimulada pelo engajamento ativo da criança na resolução de desafios, pela tomada de decisões e pela possibilidade de explorar diferentes estratégias dentro das regras do jogo.

Dessa forma, o jogo atua simultaneamente como ferramenta de aprendizagem e como dispositivo de construção subjetiva, permitindo que crianças neurodivergentes participem, se expressem e desenvolvam competências fundamentais de maneira significativa. Com base na análise sistematizada da literatura e nos objetivos delineados, os resultados foram organizados em três categorias analíticas, que sintetizam as principais contribuições teóricas identificadas:

(i) Jogos e ludicidade como ferramentas pedagógicas: reúne estudos que discutem o papel estruturante do brincar e dos jogos no processo de aprendizagem e no desenvolvimento infantil, com ênfase em seu potencial cognitivo, emocional e social.

(ii) O jogo como estratégia inclusiva para crianças com TDAH e TEA: agrupa produções que evidenciam como os jogos podem favorecer a participação, a adaptação escolar, a comunicação e a socialização de crianças neurodivergentes, articulando conceitos de inclusão, acessibilidade e práticas pedagógicas responsivas.

(iii) Jogos, autoestima e reconhecimento de capacidades: contempla estudos que analisam o impacto dos jogos no fortalecimento da autoconfiança, da percepção de competência e do reconhecimento simbólico das crianças, especialmente daquelas que vivenciam trajetórias escolares marcadas por frustrações ou dificuldades recorrentes.

A seguir, cada uma dessas categorias é apresentada e discutida à luz das contribuições dos autores selecionados na revisão bibliográfica sistematizada e das concepções teóricas que fundamentam este estudo.

3.1 O jogo e a ludicidade como fundamentos do desenvolvimento infantil

A literatura educacional reconhece o brincar como uma linguagem essencial da infância e como um elemento estruturante do desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Vygotsky (2007) destaca que o jogo cria uma zona de desenvolvimento proximal, na qual a criança é capaz de agir para além de seu comportamento habitual, internalizando regras, significados e formas de interação social.

Nessa perspectiva, o brincar não se configura como uma atividade acessória, mas como um meio privilegiado de aprendizagem e construção de

sentidos. Kishimoto (2017) reforça essa compreensão ao afirmar que o jogo, quando inserido de forma intencional no contexto escolar, assume caráter pedagógico, articulando regras, objetivos e interações que favorecem a autonomia, a cooperação e a criatividade. A autora ressalta que o jogo pedagógico se diferencia do brincar espontâneo por sua intencionalidade educativa, sem, contudo, perder o caráter lúdico que motiva e engaja a criança.

Complementando essa abordagem, Brougère (2010) compreende o jogo como uma prática cultural, historicamente construída, que possibilita à criança experimentar papéis sociais, negociar significados e produzir aprendizagens simbólicas. Essa dimensão cultural amplia a relevância do jogo no ambiente escolar, especialmente em contextos marcados pela diversidade de experiências, ritmos e modos de aprender.

3.2 Jogos pedagógicos e educação inclusiva

No campo da educação inclusiva, os jogos pedagógicos têm sido apontados como estratégias potentes para a promoção da participação e do engajamento de estudantes com necessidades educacionais específicas. Mitchell (2014) argumenta que práticas pedagógicas fundamentadas em evidências devem considerar metodologias flexíveis, capazes de atender à heterogeneidade presente nas salas de aula contemporâneas. Nesse sentido, o jogo configura-se como uma ferramenta que possibilita adaptações, múltiplas formas de participação e valorização das potencialidades individuais.

Schneider e Rodrigues (2018) enfatizam que a escola inclusiva exige práticas que superem modelos homogêneos de ensino, promovendo experiências educativas que respeitem as singularidades dos estudantes. Os jogos, ao favorecerem a cooperação, o respeito às regras e a interação social, contribuem para a construção de ambientes escolares mais acolhedores e equitativos.

No caso específico de crianças com TEA, estudos indicam que atividades lúdicas estruturadas, com regras claras e previsibilidade, favorecem a participação e a comunicação, reduzindo níveis de ansiedade e resistência às interações sociais (Bauminger; Kasari, 2000). Para crianças com TDAH, o jogo pode auxiliar no desenvolvimento da atenção sustentada, da autorregulação e

do autocontrole, especialmente quando mediado de forma planejada pelo professor (Barkley, 2012).

3.3 Jogos, autoestima e autonomia na neurodiversidade

A autoestima e a autonomia configuram-se como dimensões centrais do desenvolvimento infantil e assumem relevância particular no percurso escolar de crianças neurodivergentes. Harter (2012) define a autoestima como a percepção que o indivíduo constrói acerca de seu próprio valor, a partir de experiências de reconhecimento, pertencimento e competência. Crianças com TDAH e TEA, frequentemente expostas a vivências de fracasso escolar e estigmatização, apresentam maior vulnerabilidade na construção de uma autoimagem positiva.

Nesse contexto, os jogos pedagógicos emergem como estratégias capazes de ressignificar a experiência escolar, ao oferecerem situações em que o erro é compreendido como parte do processo de aprendizagem e o sucesso pode ser vivenciado de forma compartilhada. Deci e Ryan (2000), ao discutirem a teoria da autodeterminação, destacam que a promoção da autonomia, da competência e do vínculo social constitui uma base fundamental para a motivação e o engajamento dos estudantes.

Murray, Ruble e Willis (2008) acrescentam que práticas pedagógicas que estimulam a tomada de decisão, a resolução de problemas e a participação ativa favorecem o desenvolvimento da autodeterminação, aspecto essencial para a construção da autonomia de crianças com necessidades educacionais específicas. Assim, os jogos pedagógicos, ao integrarem desafios graduais, regras e interação social, contribuem simultaneamente para o fortalecimento da autoestima e para o desenvolvimento da autonomia.

Dessa forma, evidencia-se que os jogos pedagógicos, quando planejados e mediados de maneira intencional, constituem recursos relevantes para práticas educativas inclusivas, favorecendo o desenvolvimento integral de crianças com TDAH e TEA.

CONCLUSÃO

A presente pesquisa teve como objetivo investigar de que maneira os jogos pedagógicos podem contribuir para o fortalecimento da autoestima e da autonomia de crianças com Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade

(TDAH) e Transtorno do Espectro Autista (TEA) no contexto do Ensino Fundamental I. Buscou-se compreender se e como práticas lúdicas intencionais favorecem processos de desenvolvimento cognitivo, emocional e social, bem como analisar o potencial dos jogos pedagógicos enquanto estratégias de inclusão escolar. Esses objetivos orientaram toda a construção do estudo e possibilitaram responder ao problema de pesquisa proposto.

A partir da análise e sistematização da literatura científica selecionada, evidenciou-se que os jogos pedagógicos, quando planejados e mediados sob uma perspectiva inclusiva, ampliam significativamente as oportunidades de participação, expressão e protagonismo de crianças neurodivergentes. Os estudos analisados indicam que a vivência de situações lúdicas organizadas com intencionalidade educativa convida as crianças a tomar decisões, testar possibilidades, elaborar estratégias, cooperar com os pares e enfrentar desafios de forma progressiva. Tais experiências estão diretamente relacionadas ao desenvolvimento da autonomia e ao fortalecimento da autoestima, especialmente entre estudantes que apresentam trajetórias escolares marcadas por dificuldades atencionais, frustrações recorrentes e experiências de desvalorização.

Os resultados da pesquisa foram organizados em categorias analíticas, o que permitiu compreender, de forma articulada, as contribuições dos jogos pedagógicos no contexto da educação inclusiva. Observou-se que o ambiente lúdico favorece a iniciativa, a autorregulação e a percepção de competência das crianças, elementos fundamentais para a construção da autonomia. Da mesma forma, verificou-se que situações de sucesso, reconhecimento e pertencimento vivenciadas durante os jogos contribuem para a formação de uma autoimagem mais positiva, fortalecendo a segurança emocional necessária ao processo de aprendizagem. Além disso, constatou-se que os jogos possibilitam adaptações pedagógicas flexíveis, múltiplas formas de participação e interações socialmente significativas, configurando-se como recursos promotores do respeito à diferença e da valorização da diversidade neurocognitiva.

Diante do exposto, conclui-se que os jogos pedagógicos constituem recursos estratégicos para a promoção de práticas educativas equitativas, humanizadoras e inclusivas. Quando fundamentados em pressupostos teóricos consistentes e utilizados de forma planejada, esses jogos podem favorecer o

engajamento, a autoestima e a autonomia de crianças com TDAH e TEA, contribuindo para a consolidação de um ambiente escolar que reconheça e valorize as singularidades dos estudantes.

Como limitação do estudo, destaca-se o fato de a pesquisa ter se baseado em uma revisão bibliográfica, o que não possibilita a observação direta das práticas pedagógicas e de seus efeitos no cotidiano escolar. Nesse sentido, recomenda-se que investigações futuras desenvolvam estudos empíricos, com abordagens qualitativas, quantitativas ou mistas, que permitam analisar de forma mais aprofundada os impactos da aplicação de jogos pedagógicos junto a crianças com TDAH e TEA, ampliando e fortalecendo as evidências apresentadas nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS

AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. **DSM-5-TR: Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais**. Porto Alegre: Artmed, 2023.

BARKLEY, Russell A. **Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade: guia completo para pais, professores e profissionais de saúde**. Porto Alegre: Artmed, 2012.

BAUMINGER, Nirit; KASARI, Connie. Loneliness and friendship in high-functioning children with autism. **Child Development**, v. 71, n. 2, p. 447–456, 2000.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva da Educação Inclusiva**. Brasília: MEC/SEESP, 2008.

DECI, Edward L.; RYAN, Richard M. The “what” and “why” of goal pursuits: human needs and the self-determination of behavior. **Psychological Inquiry**, v. 11, n. 4, p. 227–268, 2000.

HARTER, Susan. **The construction of the self: developmental and sociocultural foundations**. 2. ed. New York: Guilford Press, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 4. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2017.

MITCHELL, David. **What really works in special and inclusive education: using evidence-based teaching strategies**. 2. ed. London: Routledge, 2014.

MURRAY, Diana S.; RUBLE, Lisa A.; WILLIS, Hollis F. Fostering self-determination: key strategies for families and educators. **Journal of Positive Behavior Interventions**, v. 10, n. 4, p. 1–12, 2008.

PETTICREW, Mark; ROBERTS, Helen. **Systematic reviews in the social sciences: a practical guide**. Oxford: Blackwell Publishing, 2006.

ROCHA, Márcia Sacramento; OLIVEIRA, Ana Flávia Teodoro de Mendonça; ARAÚJO, Michell Pedruzzi Mendes. Atendimento Educacional Especializado para estudantes com transtorno do espectro autista na Associação Pestalozzi de Goiânia – Unidade Renascer. **Educação Por Escrito**, [S. l.], v. 12, n. 1, p. e41901, 2021. DOI: 10.15448/2179-8435.2021.1.41901. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/poescrito/article/view/41901>. Acesso em: 07 abr. 2025.

SCHNEIDER, Norberto; RODRIGUES, Margareth P. **Educação inclusiva: fundamentos e práticas para uma escola plural**. Curitiba: Juruá, 2018.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.