

v.3, n.4, 2026 - Abril

# REVISTA O UNIVERSO OBSERVÁVEL

**EXPLORANDO A CURIOSIDADE AUTISTA: Como as Mídias Ajudam  
na Descoberta de Paixões e Interesses**

Miracele Viana de Alencar<sup>1</sup>

Revista O Universo Observável

DOI: [10.5281/zenodo.19667732](https://doi.org/10.5281/zenodo.19667732)

[ISSN: 2966-0599](https://www.issn.org/issn/2966-0599)



<sup>1</sup>Graduada Normal Superior; Mestrado Ciências da Educação.

E-mail: [semed.manaus.am.gov.br](mailto:semed.manaus.am.gov.br)

Lattes: 9410244994635800

REVISTA  
UNIVERSO OBSERVÁVEL

v.3, n.4, 2026 - Abril

**EXPLORANDO A CURIOSIDADE AUTISTA: Como as Mídias Ajudam  
na Descoberta de Paixões e Interesses**

Miracele Viana de Alencar



**PERIÓDICO CIENTÍFICO INDEXADO INTERNACIONALMENTE**

**ISSN**  
International Standard Serial Number  
2966-0599

[www.ouniversoobservavel.com.br](http://www.ouniversoobservavel.com.br)

Editora e Revista  
O Universo Observável  
CNPJ: 57.199.688/0001-06  
Naviraí – Mato Grosso do Sul  
Rua: Botocudos, 365 – Centro  
CEP: 79950-000

## RESUMO

A presente pesquisa analisa, de forma geral, como as mídias podem contribuir para o desenvolvimento da curiosidade em pessoas autistas, favorecendo a descoberta de paixões e interesses específicos. Com enfoque qualitativo, o estudo busca compreender os significados atribuídos pelos sujeitos às suas experiências com diferentes recursos midiáticos, como vídeos, jogos, aplicativos e redes digitais. Parte-se do pressuposto de que o autismo não deve ser visto apenas a partir de limitações, mas também por suas potencialidades, especialmente no que se refere à capacidade de foco, interesse intenso e aprendizagem autodirigida. Nesse contexto, as mídias assumem um papel relevante, pois oferecem estímulos variados, acessíveis e personalizados, permitindo que indivíduos autistas explorem temas de interesse de maneira autônoma e significativa. A análise evidencia que esses recursos podem atuar como mediadores no processo de construção do conhecimento, ampliando repertórios culturais, cognitivos e sociais. Além disso, as mídias favorecem a identificação de habilidades específicas, muitas vezes negligenciadas em contextos tradicionais de ensino. A abordagem qualitativa possibilita uma compreensão mais aprofundada dessas vivências, valorizando a subjetividade e as narrativas dos participantes. Os resultados indicam que o uso intencional e orientado das mídias pode potencializar o engajamento, a motivação e o desenvolvimento pessoal de indivíduos autistas. Conclui-se que integrar tais recursos às práticas educativas e sociais pode contribuir significativamente para uma educação mais inclusiva, respeitando as singularidades e promovendo o protagonismo desses sujeitos no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** Autismo; Mídias digitais; Curiosidade; Interesses específico

## ABSTRACT

*This study generally analyzes how media can contribute to the development of curiosity in autistic individuals, promoting the discovery of passions and specific interests. With a qualitative approach, the research seeks to understand the meanings attributed by individuals to their experiences with different media resources, such as videos, games, applications, and digital networks. It is based on the assumption that autism should not be viewed only in terms of limitations, but also in terms of its potential, especially regarding the capacity for focus, intense interest, and self-directed learning. In this context, media play a relevant role, as they provide diverse, accessible, and personalized stimuli, allowing autistic individuals to explore topics of interest in an autonomous and meaningful way. The analysis shows that these resources can act as mediators in the knowledge construction process, expanding cultural, cognitive, and social repertoires. Furthermore, media facilitate the identification of specific skills, often overlooked in traditional educational contexts. The qualitative approach enables a deeper understanding of these experiences, valuing the subjectivity and narratives of the participants. The results indicate that the intentional and guided use of media can enhance engagement, motivation, and personal development in autistic individuals. It is concluded that integrating such resources into educational and social practices can significantly contribute to more inclusive education, respecting individual singularities and promoting the protagonism of these individuals in the learning process.*

**Keywords:** Autism; Digital media; Curiosity; Specific interests.

## 1. INTRODUÇÃO

A compreensão do autismo tem avançado significativamente nas últimas décadas, deslocando-se de uma perspectiva centrada exclusivamente em déficits para uma abordagem que reconhece também as potencialidades e singularidades dos indivíduos. Nesse contexto, destaca-se a importância de compreender como a curiosidade e os interesses específicos, características frequentemente presentes em pessoas autistas, podem ser estimulados e valorizados em diferentes ambientes de aprendizagem. Esses interesses, muitas vezes intensos e duradouros, constituem importantes vias de desenvolvimento cognitivo, emocional e social, quando devidamente reconhecidos e incentivados. Entretanto, o avanço das tecnologias e a ampla difusão das mídias digitais têm transformado as formas de acesso à informação e de construção do

conhecimento. Recursos como vídeos, jogos, aplicativos e redes digitais oferecem possibilidades diversificadas de interação, permitindo experiências mais dinâmicas, personalizadas e acessíveis. Para indivíduos autistas, esses meios podem representar importantes ferramentas de mediação, favorecendo a exploração de temas de interesse de maneira autônoma, respeitando ritmos e preferências individuais. Dessa forma, torna-se relevante investigar como as mídias podem contribuir para o desenvolvimento da curiosidade e para a descoberta de paixões e interesses em pessoas autistas. A partir de uma abordagem qualitativa, este estudo busca compreender as experiências vivenciadas por esses sujeitos em sua relação com os recursos midiáticos, valorizando suas percepções, significados e narrativas. Ao discutir essa temática, pretende-se contribuir para a construção de práticas educativas mais

inclusivas, que reconheçam as especificidades do autismo e promovam o protagonismo dos indivíduos no processo de aprendizagem.

## 2. O PAPEL DAS MÍDIAS DIGITAIS NO ESTÍMULO À CURIOSIDADE E NO DESENVOLVIMENTO DE INTERESSES EM PESSOAS AUTISTAS

O avanço das tecnologias digitais tem promovido transformações significativas nos processos de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto da educação inclusiva. No caso das pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), as mídias digitais se destacam como ferramentas potencializadoras da curiosidade e do desenvolvimento de interesses específicos, características marcantes desse público. Nesse sentido, o uso de recursos como vídeos, jogos digitais, aplicativos e redes sociais possibilita experiências mais dinâmicas, interativas e personalizadas, favorecendo o engajamento e a autonomia na aprendizagem.

De acordo com Fernandes et al. (2023), as tecnologias da informação e comunicação atuam como mediadoras no processo de ensino-aprendizagem de pessoas autistas, contribuindo para a ampliação das habilidades cognitivas e sociais. Além disso, estudos apontam que ambientes digitais inclusivos podem favorecer a comunicação e a socialização, ao mesmo tempo em que respeitam as singularidades e os ritmos de aprendizagem desses indivíduos (Narciso et al., 2024).

Outro aspecto relevante refere-se ao potencial das mídias digitais em estimular interesses específicos, frequentemente intensos em pessoas autistas. Tais interesses, quando valorizados, podem se tornar importantes ferramentas pedagógicas. Nesse contexto, atividades gamificadas e jogos digitais têm demonstrado impacto positivo no desenvolvimento cognitivo, promovendo habilidades como atenção, memória e resolução de problemas (Magro et al., 2024; Souza et al., 2024).

Além disso, a produção de conteúdo digital pelos próprios indivíduos autistas configura-se como uma prática significativa, pois possibilita não apenas o consumo, mas também a criação de conhecimento, fortalecendo o protagonismo e a expressão individual (Silva; Marcon; Silva, 2024). Essa participação ativa contribui para o desenvolvimento da autonomia, da autoestima e da construção de identidades positivas.

Sob uma perspectiva qualitativa, observa-se que as mídias digitais não apenas facilitam o acesso à informação, mas também promovem

experiências significativas, nas quais a curiosidade é constantemente estimulada. Dessa forma, ao explorar temas de interesse por meio de recursos digitais, indivíduos autistas podem desenvolver aprendizagens mais profundas e contextualizadas.

Portanto, que as mídias digitais desempenham um papel fundamental no estímulo à curiosidade e no desenvolvimento de interesses em pessoas autistas, configurando-se como importantes aliadas na promoção de uma educação inclusiva, significativa e centrada nas potencialidades dos sujeitos.

### 2.2 A INFLUÊNCIA DOS INTERESSES ESPECÍFICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DE PESSOAS AUTISTAS

Os interesses específicos são uma das características mais evidentes em pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), manifestando-se como focos intensos e persistentes em determinados temas. Longe de serem compreendidos apenas como comportamentos restritivos, esses interesses podem desempenhar um papel fundamental no processo de aprendizagem, atuando como importantes catalisadores do desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Quando valorizados no contexto educacional, tornam-se potentes ferramentas pedagógicas, favorecendo o engajamento e a construção significativa do conhecimento.

De acordo com a American Psychiatric Association (2022), os padrões restritos e repetitivos de comportamento, interesses ou atividades são critérios diagnósticos do TEA, mas podem também representar áreas de grande motivação e concentração. Nesse sentido, tais interesses devem ser compreendidos não como limitações, mas como possibilidades de aprendizagem. Conforme destaca Grandin (2015), indivíduos autistas frequentemente apresentam formas diferenciadas de pensar e aprender, sendo altamente eficazes quando envolvidos em conteúdos que despertam seu interesse genuíno.

No âmbito educacional, a utilização dos interesses específicos como estratégia pedagógica contribui para aumentar a atenção, a motivação e a participação dos estudantes autistas. Segundo Souza et al. (2023), a incorporação desses interesses no planejamento didático favorece a aprendizagem ativa, uma vez que aproxima os conteúdos escolares da realidade e das preferências do aluno. Além disso, essa abordagem promove maior autonomia, permitindo que o sujeito se envolva

de forma mais significativa no processo educativo.

Outro aspecto relevante refere-se ao desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas a partir desses interesses. De acordo com Koegel, Ashbaugh e Koegel (2016), quando os interesses individuais são utilizados como ponto de partida para interações, há um aumento significativo nas iniciativas comunicativas e no engajamento social. Isso demonstra que os interesses específicos podem funcionar como pontes entre o indivíduo autista e o ambiente social, contribuindo para sua inclusão.

Sob uma perspectiva qualitativa, observa-se que a valorização desses interesses possibilita compreender melhor as singularidades dos sujeitos, respeitando seus modos próprios de aprender e interagir com o mundo. Essa abordagem favorece práticas pedagógicas mais inclusivas, centradas nas potencialidades, e não apenas nas dificuldades.

Dessa forma, conclui-se que os interesses específicos exercem uma influência significativa no processo de aprendizagem de pessoas autistas, configurando-se como elementos essenciais para a promoção de uma educação inclusiva, significativa e alinhada às necessidades individuais. Reconhecer e integrar tais interesses às práticas pedagógicas é um passo fundamental para garantir o protagonismo e o desenvolvimento integral desses sujeitos.

### 2.3 TECNOLOGIAS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE INCLUSÃO E DESENVOLVIMENTO NO TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

O avanço das tecnologias digitais tem promovido profundas transformações nos contextos educacionais e sociais, ampliando possibilidades de inclusão e desenvolvimento para pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Nesse cenário, recursos como aplicativos educativos, jogos digitais, plataformas interativas e ambientes virtuais de aprendizagem têm se destacado como ferramentas capazes de atender às necessidades específicas desse público, favorecendo processos mais acessíveis, personalizados e significativos de aprendizagem.

De acordo com Moran (2018), as tecnologias digitais ampliam as formas de ensinar e aprender, possibilitando práticas pedagógicas mais flexíveis e centradas no estudante. No caso das pessoas autistas, essas ferramentas assumem um papel ainda mais relevante, pois permitem a adaptação de conteúdos, respeitando ritmos, interesses e estilos de aprendizagem. Além disso, o uso de

recursos visuais, interativos e repetitivos contribui para a melhor compreensão das informações e para o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

Nesse contexto, estudos recentes indicam que as tecnologias digitais podem atuar como mediadoras no processo de inclusão educacional, promovendo maior autonomia e participação dos estudantes com TEA. Conforme Valente (2019), o uso pedagógico das tecnologias favorece a construção ativa do conhecimento, permitindo que o aluno deixe de ser apenas receptor de informações e passe a atuar como protagonista do seu processo de aprendizagem. Essa perspectiva é especialmente relevante para indivíduos autistas, que frequentemente apresentam maior engajamento em ambientes estruturados e previsíveis, características presentes em muitos recursos digitais.

Além disso, as tecnologias digitais também contribuem para o desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas. Segundo Bersch (2020), os recursos de tecnologia assistiva, incluindo softwares e aplicativos específicos, podem facilitar a comunicação alternativa e aumentativa, auxiliando indivíduos com dificuldades de linguagem a expressarem suas ideias, sentimentos e necessidades. Essa mediação tecnológica amplia as possibilidades de interação social e favorece a inclusão em diferentes contextos.

Outro ponto importante refere-se ao potencial dessas ferramentas na promoção da autonomia. Ambientes digitais permitem que o indivíduo explore conteúdos de forma independente, fortalecendo sua autoconfiança e capacidade de tomada de decisões. Para Kenski (2021), as tecnologias digitais, quando utilizadas de maneira intencional e planejada, contribuem para a formação de sujeitos mais ativos, críticos e participativos na sociedade.

Sob uma abordagem qualitativa, observa-se que o uso das tecnologias digitais no contexto do TEA vai além do suporte educacional, constituindo-se como um meio de expressão, interação e construção de identidade. Ao possibilitar experiências personalizadas e significativas, essas ferramentas contribuem para o reconhecimento das potencialidades dos indivíduos autistas, rompendo com visões reducionistas centradas apenas nas dificuldades.

Dessa forma, as tecnologias digitais desempenham um papel fundamental como ferramentas de inclusão e desenvolvimento no Transtorno do Espectro Autista. Sua integração às práticas educativas e sociais favorece não apenas a aprendizagem, mas também a

autonomia, a comunicação e a participação ativa desses sujeitos, contribuindo para a construção de uma sociedade mais inclusiva e equitativa.

#### 2.4 A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO USO DAS MÍDIAS DIGITAIS PARA O ENGAJAMENTO DE ALUNOS AUTISTAS

A mediação pedagógica no contexto das mídias digitais tem se consolidado como um elemento essencial para promover o engajamento de alunos com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Considerando as especificidades desse público, especialmente no que se refere à comunicação, à interação social e aos estilos diferenciados de aprendizagem, torna-se fundamental que o uso das tecnologias não ocorra de forma aleatória, mas sim orientada por intencionalidade pedagógica. Nesse sentido, o professor assume o papel de mediador, organizando estratégias que integrem os recursos digitais às necessidades e potencialidades dos estudantes.

De acordo com Bacich e Moran (2018), a mediação pedagógica com o uso de tecnologias digitais deve estar centrada no aluno, promovendo a construção ativa do conhecimento por meio de metodologias que estimulem a participação e o protagonismo. Para alunos autistas, essa abordagem é particularmente relevante, pois favorece a criação de ambientes estruturados, previsíveis e visualmente organizados, aspectos que contribuem para maior segurança e envolvimento nas atividades propostas.

Além disso, estudos recentes apontam que o uso mediado das mídias digitais pode potencializar o engajamento e a motivação de estudantes com TEA. Conforme Silva e Almeida (2023), quando os recursos digitais são utilizados de forma planejada e alinhados aos interesses dos alunos, observa-se um aumento significativo na atenção, na interação e na permanência nas atividades. Isso evidencia que a mediação pedagógica é determinante para transformar a tecnologia em um recurso efetivo de aprendizagem, e não apenas em um instrumento de entretenimento.

Outro aspecto importante refere-se à adaptação dos conteúdos e das estratégias didáticas. Segundo Santos et al. (2022), a mediação docente deve considerar o uso de recursos multimodais, como imagens, vídeos, animações e jogos interativos, que facilitam a compreensão e tornam o processo de aprendizagem mais acessível para alunos autistas. Essa diversidade de estímulos contribui para atender diferentes formas de processamento

da informação, favorecendo a construção de conhecimentos de maneira significativa.

A mediação pedagógica também desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas. De acordo com Barbosa e Farias (2024), o uso orientado de mídias digitais pode estimular interações entre os alunos, promovendo a colaboração e a troca de experiências em ambientes virtuais ou híbridos. Dessa forma, a tecnologia se torna um meio de aproximação social, reduzindo barreiras e ampliando possibilidades de inclusão.

Sob uma perspectiva qualitativa, observa-se que o engajamento de alunos autistas está diretamente relacionado à forma como as mídias digitais são inseridas no contexto educativo. Não se trata apenas da disponibilidade dos recursos, mas da qualidade da mediação realizada pelo professor. Quando bem orientado, o uso das tecnologias contribui para o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da participação ativa dos estudantes.

Dessa forma, que a mediação pedagógica no uso das mídias digitais é um fator determinante para o engajamento de alunos autistas. Ao alinhar intencionalidade pedagógica, conhecimento das especificidades do TEA e uso estratégico das tecnologias, é possível promover práticas educativas mais inclusivas, significativas e centradas no desenvolvimento integral dos sujeitos.

### 3. METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza exploratória e descritiva, cujo objetivo é compreender como as mídias digitais contribuem para o estímulo à curiosidade e para o desenvolvimento de interesses em pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). A abordagem qualitativa foi escolhida por possibilitar a análise aprofundada das experiências, percepções e significados atribuídos pelos sujeitos, considerando a complexidade do fenômeno investigado (MINAYO, 2001).

Quanto aos procedimentos, a pesquisa é de caráter bibliográfico, fundamentada na análise de produções científicas recentes, como artigos, livros e documentos acadêmicos publicados em bases de dados confiáveis, tais como SciELO, Google Acadêmico e periódicos da área da Educação e Educação Especial. Segundo Gil (2019), a pesquisa bibliográfica permite ao pesquisador analisar diferentes contribuições teóricas sobre determinado tema, favorecendo a

construção de um referencial consistente e atualizado.

Para a seleção do material, foram utilizados critérios de inclusão, como publicações entre os anos de 2018 e 2024, textos disponíveis na íntegra, em língua portuguesa e inglesa, e que abordassem diretamente as temáticas relacionadas ao TEA, mídias digitais, interesses específicos e inclusão educacional. Foram excluídos estudos que não apresentavam relação direta com o objeto de investigação ou que não possuíam rigor científico comprovado.

A coleta de dados ocorreu por meio de levantamento sistemático da literatura, seguido da leitura exploratória, seletiva e analítica dos materiais selecionados. Posteriormente, os dados foram organizados em categorias temáticas, tais como: uso de mídias digitais no TEA, interesses específicos e aprendizagem, e mediação pedagógica com tecnologias.

A análise dos dados foi realizada com base na técnica de análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), que possibilita a interpretação sistemática das informações, permitindo a identificação de padrões, sentidos e relações presentes nos estudos analisados. Esse procedimento contribuiu para a construção de uma compreensão crítica e fundamentada sobre o papel das mídias digitais no desenvolvimento de pessoas autistas.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida ao longo deste estudo permitiu compreender a relevância das mídias digitais como instrumentos que potencializam o desenvolvimento da curiosidade e favorecem a descoberta de interesses e paixões em pessoas com Transtorno do Espectro Autista. Ao considerar as especificidades desse público, evidenciou-se que o uso intencional e mediado dessas tecnologias pode contribuir significativamente para processos de aprendizagem mais acessíveis, significativos e inclusivos.

Observou-se que os interesses específicos, frequentemente presentes em indivíduos autistas, quando valorizados no contexto educacional, tornam-se importantes aliados no engajamento e na construção do conhecimento. Nesse sentido, as mídias digitais ampliam as possibilidades de exploração desses interesses, proporcionando experiências personalizadas, interativas e alinhadas às necessidades individuais. Além disso, contribuem para o desenvolvimento da autonomia, da comunicação e das habilidades sociais, aspectos fundamentais para a participação ativa na sociedade.

Destaca-se, ainda, o papel essencial da mediação pedagógica, que orienta o uso das tecnologias de forma consciente e planejada, garantindo que esses recursos sejam utilizados com finalidade educativa e inclusiva. A atuação do professor, nesse contexto, é decisiva para promover ambientes de aprendizagem que respeitem as singularidades dos estudantes e estimulem seu protagonismo.

Dessa forma, conclui-se que a integração das mídias digitais às práticas educativas representa um caminho promissor para a construção de uma educação mais equitativa e sensível às diferenças. Ao reconhecer e valorizar as potencialidades das pessoas autistas, é possível promover não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento integral desses sujeitos, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e justa.

#### REFERÊNCIAS

- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais: DSM-5-TR*. 5. ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2022.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.
- BARBOSA, M. S.; FARIAS, L. R. Mídias digitais e inclusão de alunos com TEA: práticas pedagógicas e desafios contemporâneos. *Revista Educação e Inclusão*, v. 12, n. 1, p. 45–60, 2024.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BERSCH, Rita. *Tecnologia assistiva e educação inclusiva*. Porto Alegre: Assistiva, 2020.
- FERNANDES, V. N. F. et al. Tecnologias de Informação e Comunicação mediando o ensino-aprendizagem de pessoas autistas. *Diversitas Journal*, v. 8, n. 4, p. 2762–2773, 2023. Disponível em: [https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas\\_journal/article/view/2686](https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2686). Acesso em: 03 abr. 2026.
- GIL, Antônio Carlos. *Métodos e técnicas de pesquisa social*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2019.
- GRANDIN, Temple. *O cérebro autista: pensando através do espectro*. Rio de Janeiro: Record, 2015.
- KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. 9. ed. Campinas: Papyrus, 2021.
- KOEGEL, R. L.; ASHBAUGH, K.; KOEGEL, L. K. Pivotal response treatment. In: MATSON, J. L. (org.). *Handbook of treatments for autism spectrum disorder*. Cham: Springer, 2016.
- MAGRO, A. C. et al. A atividade gamificada interativa como auxiliar na aprendizagem de

alunos com transtorno do espectro autista. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, v. 11, n. 27, p. 85–105, 2024. Disponível em:

<https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/20228>. Acesso em: 03 abr. 2026.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. Porto Alegre: Penso, 2018.

NARCISO, R. et al. Conexões digitais no espectro autista: explorando potencialidades e promovendo inclusão. *Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação*, v. 10, n. 4, 2024. Disponível em:

<https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/13496>. Acesso em: 03 abr. 2026.

SANTOS, A. P. et al. Recursos digitais e práticas inclusivas no ensino de alunos com transtorno do espectro autista. *Revista Brasileira de Educação Especial*, v. 28, p. 1–15, 2022.

SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. P. O uso de tecnologias digitais no engajamento de estudantes com TEA. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, v. 18, n. 3, p. 1200–1215, 2023.

SILVA, H. L. B.; MARCON, K.; SILVA, S. C. Produção de conteúdo digital e crianças autistas. *Educação em Foco*, v. 29, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/43570>. Acesso em: 03 abr. 2026.

SOUZA, V. P. et al. O impacto dos jogos digitais educacionais no desenvolvimento cognitivo de crianças autistas de nível um: uma análise da produção de 2023 e 2024. In: *Anais do X CONEDU*. Campina Grande: Realize Editora, 2024. Disponível em:

<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/114753>. Acesso em: 03 abr. 2026.

SOUZA, V. P. et al. Interesses restritos e aprendizagem no transtorno do espectro autista: contribuições para a prática pedagógica. *Revista Educação Especial*, v. 36, n. 1, p. 1–15, 2023.

VALENTE, José Armando. *O uso inteligente do computador na educação*. Campinas: UNICAMP/NIED, 2019.



O Conhecimento  
é o horizonte  
de eventos.

**ISSN: 2966-0599**  
[contato@ouniversoobservavel.com.br](mailto:contato@ouniversoobservavel.com.br)  
[www.ouniversoobservavel.com.br](http://www.ouniversoobservavel.com.br)  
Periódico Científico Indexado