

**Jogos eletrônicos na educação: Desenvolvendo e estimulando habilidades em
crianças autistas
através de um jogo digital**

Marcelo S. Siedler^{1,2}, Rafael C. Cardoso², Ely Torres Neto¹

¹ Instituto Federal Sul-Rio-Grandense (IFSUL) – Bagé – RS – Brasil – gabdirbage@ifsul.edu.br

² CDTec – Universidade Federal de Pelotas (UFPel) 96.010-610 - Pelotas – RS – Brasil -
cdtec@ufpel.edu.br

RESUMO

Este resumo descreve um jogo digital, cujo propósito é direcionado ao auxílio e complemento à aprendizagem de crianças autistas, em idade pré-escolar. O jogo é uma ferramenta de apoio aos professores responsáveis por desenvolver as competências necessárias, na sala de recursos. O jogo é formado por 4 fases, das quais possuem os seguintes objetivos: estimular as crianças a identificar cores e formas geométricas, bem como frutas e animais. O aplicativo terá porte para as plataformas **Mobile** e **PC**, sendo disponibilizado ao público geral e em suas próximas versões, a adição de novos níveis de dificuldade. A jogabilidade consiste em arrastar e soltar os elementos disponíveis e a principal plataforma de desenvolvimento é a **Unity Engine**. No modo de pintar com as cores, existem dois elementos principais: balde e cubo. O cubo não estará colorido inicialmente e ao seu lado terá a cor indicativa para pintá-lo da maneira correta. O balde terá a sua respectiva cor e será responsável por colorir, porém, apenas se a cor do balde for igual a cor indicada do cubo. As cores serão aleatoriamente selecionadas pelo algoritmo. Ao clicar em cima do balde, será reproduzido uma fala curta, descrevendo a cor do mesmo (Ex:Amarelo) .Quando o usuário acerta, um efeito sonoro é reproduzido, juntamente com uma fala curta, (Ex:Muito Bem) parabenizando o jogador. Após todos os cubos serem pintados da maneira correta, o jogo irá avançar para a próxima fase. A próxima fase terá mais um balde e cubo adicional, sendo somado aos anteriores,desafiando mais um pouco o jogador. Ao final do modo de cores, será adicionado uma tela que perguntará se o usuário quer jogar novamente.

Se o usuário clicar em “jogar novamente”, o jogo recomeça normalmente, do modo descrito acima. Caso o usuário clique em não, o programa é encerrado.

Palavras-chave: Jogo digital, Transtorno do Espectro Autista, jogos digitais na educação