

PESQUISA/INICIAÇÃO CIENTÍFICA - PESQUISA/ INICIAÇÃO CIENTÍFICA

JOGO DIGITAL DE CONSCIENTIZAÇÃO SOBRE O TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA

Gabriel Da Motta Colete (gabriel.colete087@academico.ufgd.edu.br)

Arthur Silva Campelo (arthur.campelo065@academico.ufgd.edu.br)

Carlos Alberto Werner Filho (carlos.filho079@academico.ufgd.edu.br)

Kennedy Dos Santos Silva (kennedy.silva@ufms.br)

Valguima Odakura (valguimaodakura@ufgd.edu.br)

Com o passar dos anos e a evolução da tecnologia, ciência e pesquisa, tornou-se cada vez mais fácil e acessível identificar indivíduos com suas particularidades que necessitam de algum tipo de auxílio. Um exemplo são as pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA), que têm recebido cada vez mais atenção de pesquisas e a formação de especialistas na área, o que facilita a identificação e o diagnóstico ainda na infância e adolescência. Em ambientes escolares, essa realidade frequentemente gera dúvidas em relação ao TEA, o que pode levar a preconceitos, desconforto e incompreensão entre alunos e professores. Diante disso, é fundamental criar ferramentas para conscientizar o ambiente escolar sobre o transtorno. O objetivo deste trabalho foi desenvolver um jogo de empatia para a conscientização de estudantes sobre o TEA. A intenção foi promover a conexão entre os alunos, fornecer informações relevantes sobre o tema e orientar sobre como agir em certas situações. O jogo é lúdico e ambienta-se em uma escola, onde o personagem principal interage com colegas e professores. Criando laços, aprendendo mais

sobre o TEA e vivenciando situações em que o jogador precisa usar o conhecimento adquirido para tomar as melhores decisões. O jogo tem o estilo top-down RPG e puzzle, com visual em pixel art, trilha sonora e efeitos sonoros em 8-bit. A documentação foi feita por meio do Short Game Design Document, e a implementação utilizou o motor de jogos gratuito GameMaker. A modelagem da pixel art foi realizada com o programa de código aberto Libresprite, e as músicas e efeitos sonoros foram obtidos de fontes gratuitas e sem direitos autorais da internet. Para o desenvolvimento da história e a coleta de informações, foi realizada uma entrevista na EE Prof. Alício Araújo com quatro professores de educação especial. As perguntas abordaram a vivência escolar de estudantes com TEA, suas interações com os colegas, situações cotidianas, formas de apoiar e incluir esses alunos. Também foram solicitadas sugestões para o desenvolvimento do jogo, como missões e situações recorrentes e importantes de serem abordadas. Como trabalhos futuros, o jogo será levado à escola para ser jogado pelos alunos. Após a conclusão de todas as etapas, os estudantes responderão a um questionário para avaliar sua aprendizagem e compreensão sobre o tema. Além disso, a intenção é entrevistar os professores de apoio desses alunos um tempo depois, a fim de avaliar o impacto que o jogo trará na socialização e conscientização dos estudantes.

AGRADECIMENTOS: A UFGD por fornecer a infraestrutura necessária para o desenvolvimento, a EE Prof Alício Araújo pela concessão da entrevista e aos professores do Grupo Re.Conecta pelo apoio.

Palavras-chave: conscientização; educação especial; jogos empáticos.