



APRENDER E INTERAGIR: JOGOS DIGITAIS 2D PARA AUTONOMIA DE PESSOAS COM TEA

RESUMO

Este trabalho utiliza de jogos digitais como recurso educacional para promover o desenvolvimento cognitivo, social e emocional de pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA). Ambientes virtuais interativos podem promover o engajamento e facilitar o aprendizado por meio de estímulos visuais, sonoros e de repetição. Nesse contexto, desenvolvemos um conjunto de Jogos Educacionais 2D utilizando a plataforma Unity, com foco no aprendizado e atenção de pessoas autistas. O projeto contempla temáticas essenciais para o cotidiano e a autonomia dos jogadores, divididas em dois eixos principais: higiene pessoal e atenção ao ambiente. No primeiro, abordam-se tarefas como escovar os dentes, lavar as mãos, alimentar-se adequadamente, descartar resíduos no local correto e realizar necessidades básicas em espaços apropriados. No segundo, o jogo trabalha a percepção de perigos do meio, como atravessar ruas com segurança, interpretar placas informativas e utilizar metodologias de comunicação para identificar informações pessoais importantes, como nome, endereço e filiação. O desenvolvimento inicial foi realizado para a plataforma Windows, possibilitando testes e ajustes no design, mecânicas e interatividade. Atualmente, o jogo está em processo de adaptação para dispositivos Android, visando ampliar o acesso e permitir o uso em contextos familiares e escolares de forma mais prática. Os ganhos observados incluem a melhoria na atenção e no foco, o fortalecimento da memória de curto prazo, a ampliação da autonomia funcional e o estímulo à comunicação. Além disso, o formato gamificado favorece a motivação intrínseca, permitindo que o usuário aprenda de forma lúdica e repetitiva, característica essencial para a fixação de conteúdos por pessoas com TEA. Dessa forma, a proposta alia tecnologia e educação inclusiva, promovendo o desenvolvimento de habilidades fundamentais para a vida cotidiana.

Palavras-chave: Autismo, Jogos Educacionais, Autonomia.

