



# Simpósio de Integração Acadêmica

## “Ciências Básicas para o Desenvolvimento Sustentável”

SIA UFV 2023



### Antônio em Busca das Letras Perdidas: Um Jogo Digital como Recurso na Alfabetização

Celso Roberto de Almeida Júnior, Prof. Dr. Pedro Moises De Sousa  
Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas - Campus Rio Paranaíba (IEP)  
celso.almeida@ufv.br, pedromoises@ufv.br

#### Introdução

Este estudo destaca o jogo digital educacional "Antônio em Busca das Letras Perdidas" como uma ferramenta para estimular a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual de uma unidade da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE). Reconhecendo as dificuldades que essas crianças enfrentam no aprendizado, o jogo integra elementos lúdicos para tornar a aquisição de habilidades linguísticas uma experiência divertida e envolvente.

#### Objetivos

O objetivo central deste estudo é desenvolver um jogo educacional destinado aos alunos da APAE, com o intuito de fornecer apoio e enriquecimento ao processo de alfabetização. O jogo aborda de forma cativante conceitos essenciais da linguística, como a escuta, leitura, escrita e a pronúncia.

#### Material e Método

O jogo sério "Antônio em Busca das Letras Perdidas" foi criado utilizando a Game Engine Unity 2D e seguiu o processo ágil de desenvolvimento de Sistemas de Realidade Virtual (SRV) como base. A figura 1 ilustra as etapas interativas do SRV.

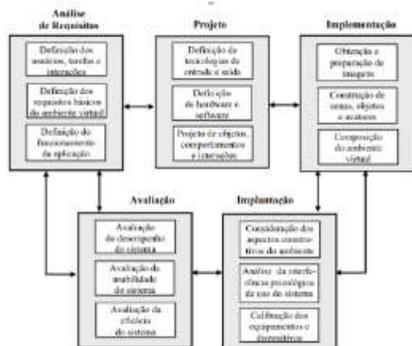


Figura 1 – Etapas do processo de desenvolvimento de SRV  
Fonte: [Torii, Kirner e Siscoutto 2006]

#### Apoio financeiro

A Universidade Federal de Viçosa - Campus Rio Paranaíba (UFV-CRP) foi crucial para o êxito deste projeto, fornecendo apoio financeiro essencial.

#### Resultados e Discussão

No jogo "Antônio em Busca das Letras Perdidas," o jogador assume o papel de Antônio, cuja missão é recuperar as letras roubadas pelo vilão Rei Rato. O jogo apresenta cinco níveis desafiadores nos quais o jogador deve coletar as letras para formar a palavra-chave e avançar, o nível de dificuldade pode ser escolhido de acordo com sua preferência.

As figuras 2(a) e 2(b) apresentam as cenas referentes ao menu inicial e seleção de nível.



Figura 2. Menu inicial e Menu de seleção de fases. (Fonte: Elaborado pelo autor.)

A figura 3(a), mostra a primeira fase, com a palavra-chave destacada. Na figura 3(b), Antônio encontra a letra, 3(c), ele descobre a saída, completando assim o primeiro nível.

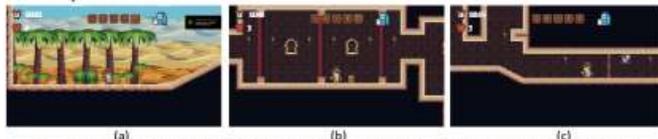


Figura 3. Primeira fase, completando a palavra-chave e finalizando a fase. (Fonte: Elaborado pelo autor.)

O jogo foi apresentado na V Mostra de Jogos da UFV-CRP, aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas com Seres Humanos da UFV (CAAE: 69875823.0.0000.5153). Avaliado com sucesso por 50 crianças, mostrando jogabilidade intuitiva e apoio ao aprendizado, conforme ilustrado na figura 4.



Figura 4. Gráficos sobre a aplicação do jogo na mostra. (Fonte: Elaborado pelo autor)

#### Conclusões

Os resultados positivos na V Mostra de Jogos da UFV-CRP indicam que o jogo pode ser uma ferramenta de ensino eficaz. No entanto, sua eficácia na APAE ainda não foi testada. Futuras implementações e avaliações são necessárias para validar seu potencial educacional inclusivo.

#### Bibliografia

APAE (2023). Quem somos. Disponível em: <https://apaebrazil.org.br/conteudo/quem-somos>. [Online; accessed in 2023].

TORII, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOUTTO, Robson Augusto. Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada. Porto Alegre: Editora SBC, 2006.