



Para Que Serve? e Historietas: Promoção de educação inclusiva por meio de jogos digitais voltados a crianças autistas

Autores: Rodrigo Leitzke Bichet; Bruna Leitzke Bichet; Marcelo da Silveira Siedler; Michele de Almeida Schmidt

Orientador: Rafael Cunha Cardoso

Câmpus: Pelotas

Marcelo - Bagé

RESUMO:

Este trabalho destaca os jogos digitais *Para Que Serve?* e *Historietas*, desenvolvidos para fazer parte do +LUDUS, uma plataforma voltada para entretenimento e educação. Ambos os jogos foram criados com o objetivo de unir inovação tecnológica e aprendizado lúdico, oferecendo uma experiência educativa envolvente e interativa. Eles foram desenvolvidos utilizando a linguagem C# e a plataforma Unity, tecnologias amplamente adotadas no processo de desenvolvimento de jogos digitais. Os jogos criados se destacam pelo design visual coeso, mecânicas refinadas e uma interface intuitiva que facilita o uso. O público-alvo principal é composto por crianças do ensino fundamental, com especial atenção para a acessibilidade, incluindo crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA), garantindo uma experiência inclusiva. O desenvolvimento seguiu uma metodologia estruturada que incluiu pesquisa de mercado, criação de protótipos e melhorias contínuas baseadas em feedbacks dos usuários. A opção por um modelo de negócios gratuito foi escolhida para maximizar o alcance do projeto, eliminando barreiras financeiras que possam limitar o acesso ao público-alvo. Os impactos esperados são significativos, especialmente na área educacional, com potencial de os jogos servirem como ferramentas valiosas para o aprendizado lúdico e inclusivo. A longo prazo, prevê-se a expansão do mercado e a geração de receita por meio de microtransações e parcerias estratégicas, além do enriquecimento contínuo dos jogos com novos conteúdos e funcionalidades. Em suma, *Para Que Serve?* e *Historietas* representam uma inovação significativa no campo dos jogos educacionais e de entretenimento. A colaboração será essencial para escalar o impacto desses jogos e maximizar seu potencial dentro da plataforma +LUDUS.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos educativos; Inovação tecnológica; Acessibilidade.