

1. Descrição do Problema e Contexto da Reabilitação

Pessoas com perda auditiva ou de fala enfrentam desafios significativos em sua reintegração social e no desenvolvimento de habilidades de comunicação. O processo de aprendizado de Libras (Língua Brasileira de Sinais) pode ser complexo e, muitas vezes, desmotivador em abordagens tradicionais. O jogo Hands Defense foi projetado para auxiliar nesse contexto, oferecendo uma solução inovadora que combina educação e entretenimento. O objetivo principal é facilitar o aprendizado e a prática de sinais de forma divertida e interativa, estimulando o engajamento e o progresso dos jogadores.

2. Justificativa

O jogo Hands Defense oferece uma experiência lúdica de aprendizado que potencializa a reabilitação de indivíduos com deficiência auditiva ou de fala. Por meio de uma mecânica que requer reflexos rápidos e associação visual, os jogadores são incentivados a memorizar e reconhecer palavras em Libras, fortalecendo sua compreensão e confiança no uso da linguagem de sinais. A dinâmica do jogo é projetada para criar um ambiente de desafio progressivo, que aumenta a complexidade e a velocidade das palavras conforme o jogador avança, promovendo assim um aprendizado adaptativo e eficaz. Essa abordagem lúdica não só facilita a aquisição de conhecimento, mas também estimula a motivação e o interesse constante na prática.

3. Descrição do Jogo

História e Enredo

Em Hands Defense, o jogador assume o papel de um poderoso mago que deve defender seu reino de criaturas místicas e ameaçadoras. A única arma do mago é sua habilidade de usar a linguagem de sinais para conjurar magias. Conforme as criaturas se aproximam, palavras em Libras surgem na tela, movendo-se em direção ao mago. O jogador deve identificar e descrever corretamente o significado dessas palavras antes que elas cruzem a linha limite e desapareçam da tela. Se o jogador acertar, o mago lança um feitiço que derrota os inimigos.

Mecânica do Jogo

- O jogo é projetado em 2D com pixel art, apresentando uma jogabilidade simples e direta:
-
- Jogador estático: O mago permanece parado em uma posição enquanto os desafios se aproximam.
-
- Aproximação das palavras: Palavras representadas por imagens em Libras se movem de um lado da tela em direção ao mago.

-
- Desafio de tempo e reflexo: O jogador deve digitar ou selecionar o significado correto antes que a palavra ultrapasse a linha limite.
- Progressão de dificuldade: Conforme o jogador avança, as palavras se tornam mais complexas e a velocidade de aproximação aumenta.